

PELATIHAN DESAIN GRAFIS BERBASIS CANVA PADA SEKOLAH DASAR NEGERI SE-GUGUS FLAMBOYAN KECAMATAN ADILUWIH UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PROSES BELAJAR MENGAJAR

Trisnawati¹, Rojani Amsir², Eri Purwanti³, Tuti Puspitasari⁴, Sofi Mubarak⁵

^{1,2,5}Prodi Sistem Informasi, FTIKOM, Institut Bakti Nusantara

³Prodi PGMI, STIT Pringsewu, Lampung, Indonesia

⁴Prodi PIAUD, STIT Tanggamus, Lampung, Indonesia

^{1,2,5}Jl. Wisma Rini, No.09 Pringsewu, Lampung, Indonesia

³Jl. Irigasi, Wonokriyo, Gadingrejo, Pringsewu, Lampung, Indonesia

⁴Jl. Raya Break, Mayer, Gisting, Tanggamus, Lampung, Indonesia

Email: trisnawatistmikpsw@gmail.com

Abstrak

Pelatihan desain grafis berbasis Canva pada Sekolah Dasar Negeri se-Gugus Flamboyan, Kecamatan Adiluwih, dilaksanakan untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar melalui pemanfaatan teknologi visual. Canva, sebagai platform desain grafis yang mudah digunakan, dipilih untuk membantu guru dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih kreatif, interaktif, dan menarik bagi siswa. Tujuan utama dari pelatihan ini adalah membekali para guru dengan keterampilan dasar menggunakan Canva sehingga mereka mampu merancang dan menyajikan materi ajar dengan cara yang lebih visual dan inovatif. Pelatihan ini mencakup pengenalan fitur-fitur Canva, praktik membuat desain media pembelajaran seperti poster, infografis, dan presentasi, serta cara mengintegrasikannya ke dalam kegiatan belajar mengajar. Melalui penerapan desain grafis berbasis Canva, diharapkan guru mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran, yang pada gilirannya dapat memperbaiki pemahaman dan prestasi belajar siswa. Dengan metode pembelajaran yang lebih visual dan interaktif, siswa dapat lebih mudah memahami konsep yang disampaikan dan lebih antusias dalam berpartisipasi aktif di kelas. Hasil dari pelatihan ini menunjukkan adanya peningkatan kreativitas guru dalam menyampaikan materi dan efektivitas pengajaran, sehingga diharapkan mampu mendorong terciptanya suasana belajar yang lebih dinamis dan produktif di seluruh sekolah dasar di Gugus Flamboyan. Pelatihan ini juga menjadi bagian dari upaya jangka panjang untuk mengintegrasikan teknologi dalam dunia pendidikan dasar, sejalan dengan tuntutan era digital.

Kata kunci: Desain Grafis, Canva, Pelatihan, Efektivitas, Proses Belajar Mengajar, Segugus Waringinsari Timur, Media Pembelajaran, Teknologi Pendidikan.

Abstract

Canva-based graphic design training at State Elementary Schools in the Flamboyan Cluster, Adiluwih District, was carried out to increase the effectiveness of the teaching and learning process through the use of visual technology. Canva, as an easy-to-use graphic design platform, was chosen to help teachers create more creative, interactive and

interesting learning media for students. The main aim of this training is to equip teachers with basic skills in using Canva so that they are able to design and present teaching materials in a more visual and innovative way. This training includes an introduction to Canva features, practice creating learning media designs such as posters, infographics and presentations, as well as how to integrate them into teaching and learning activities. Through the application of Canva-based graphic design, it is hoped that teachers will be able to increase student involvement and motivation in following lessons, which in turn can improve student understanding and learning achievement. With a more visual and interactive learning method, students can more easily understand the concepts presented and are more enthusiastic about actively participating in class. The results of this training show an increase in teacher creativity in delivering material and teaching effectiveness, so it is hoped that it will be able to encourage the creation of a more dynamic and productive learning atmosphere in all elementary schools in Gugus Flamboyan. This training is also part of a long-term effort to integrate technology into the world of basic education, in line with the demands of the digital era.

Keywords: *Graphic Design, Canva, Training, Effectiveness, Teaching and Learning Process, East Waringinsari Segugus, Learning Media, Educational Technology.*

PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Proses belajar mengajar yang sebelumnya bersifat konvensional kini mulai beralih ke pendekatan yang lebih inovatif dengan memanfaatkan teknologi. Salah satu perangkat yang semakin populer dan digunakan dalam pembelajaran adalah aplikasi desain grafis berbasis web, seperti Canva. Penggunaan Canva dalam kegiatan belajar mengajar mampu meningkatkan daya tarik visual serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi secara kreatif dan interaktif. Sekolah Dasar sebagai lembaga pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membentuk fondasi pendidikan anak-anak. Guru-guru di tingkat sekolah dasar dituntut untuk tidak hanya mampu mengajarkan materi, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang menarik dan menyenangkan. Namun, dalam kenyataannya, banyak guru yang masih menghadapi tantangan dalam memanfaatkan teknologi secara optimal, khususnya dalam penggunaan alat bantu grafis yang dapat mendukung penyampaian materi dengan cara yang lebih menarik dan efektif.

Gugus Flamboyan, yang terdiri dari beberapa Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Adiluwih, merupakan salah satu gugus yang berupaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi. Oleh karena itu, pelatihan desain grafis berbasis Canva bagi guru-guru di gugus ini merupakan langkah strategis untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar. Pelatihan ini diharapkan dapat membantu para guru dalam menguasai teknik dasar desain grafis yang dapat diterapkan dalam pembuatan media pembelajaran yang lebih kreatif, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Melalui penggunaan Canva, para guru dapat menciptakan materi ajar yang lebih interaktif, seperti poster, infografis, dan presentasi, yang diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pelajaran. Dengan demikian,

pelatihan ini tidak hanya bermanfaat bagi pengembangan kompetensi guru, tetapi juga memiliki dampak langsung terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

Canva didirikan oleh Melanie Perkins pada tahun 2012. Canva adalah alat aplikasi desain grafis yang dapat membantu membuat, mendesain atau mengedit desain untuk pemula secara online. Desain dapat berupa kartu ucapan, poster, brosur, infografis, bahkan presentasi. Canva dapat digunakan dalam beberapa versi yaitu. Internet, iPhone dan Android. Canva menawarkan desain yang beragam dan menarik yang membantu memberikan informasi yang tidak membosankan (Rainbow, 2020). Apa yang membuat jutaan orang menyukai Canva adalah banyaknya template yang tersedia bermacam-macam yang dapat digunakan. Lebih dari sebuah aplikasi online, canva juga membutuhkan dukungan internet, yang menciptakan permintaan paket data (Resmini' et al., 2021). Namun, terlepas dari kekurangan ini, Banyak desain dalam opsi gratis lebih dari cukup untuk dijalankan di banyak peristiwa atau kepentingan. Sekolah Dasar Negeri segugus flobayan Waringinsari Timur merupakan salah satu sekolah yang memiliki potensi dan harapan untuk berkembang. Namun, terdapat keterbatasan dalam hal pengetahuan dan keterampilan, terutama di kalangan guru, dalam hal penggunaan teknologi desain grafis. Dalam era digital saat ini, desain grafis memiliki peran penting dalam pemasaran, komunikasi, dan penyampaian pesan, media pembelajaran yang lebih menarik Oleh karena itu, pelatihan desain grafis menjadi langkah strategis untuk meningkatkan kemampuan Sekolah Dasar Negeri segugus flobayan, serta memiliki tujuan untuk meningkatkan kreatifitas guru serta dapat mendalami mengenai desain grafis

LANDASAN TEORI

1. Desain Grafis dalam Era Digital

Desain grafis saat ini semakin menjadi bagian penting dalam komunikasi visual yang efektif, terutama dalam era digital. Menurut Thomas dan Lukic (2022), desain grafis kini mencakup lebih dari sekadar gambar statis; ia merangkul animasi, infografis interaktif, dan media sosial sebagai alat utama untuk menyampaikan pesan. Dalam pendidikan, desain grafis berperan untuk meningkatkan daya tarik dan kejelasan informasi, yang berdampak langsung pada efektivitas belajar siswa. Desain grafis yang baik dapat membantu siswa memahami materi lebih cepat melalui visual yang dirancang secara strategis.

2. Perkembangan Teknologi dalam Pendidikan

Menurut penelitian terbaru dari UNESCO (2023), penggunaan teknologi pendidikan berbasis digital terus meningkat secara global, termasuk di Indonesia. Pandemi COVID-19 telah mempercepat adopsi teknologi dalam proses belajar mengajar, mendorong penggunaan platform digital untuk membuat materi pembelajaran yang lebih engaging dan interaktif. Canva, sebagai salah satu platform desain grafis berbasis web yang paling populer, menawarkan berbagai fitur untuk mendukung pembelajaran visual interaktif. Penggunaan teknologi ini telah terbukti dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, serta memfasilitasi pemahaman yang lebih mendalam (Wang et al., 2023).

3. Canva Sebagai Alat Pembelajaran Visual Modern

Canva, dengan kemampuannya yang user-friendly dan fitur kolaboratif, memungkinkan guru dan siswa untuk menghasilkan konten grafis yang menarik dengan mudah. Dalam penelitian oleh Smith (2021), Canva diidentifikasi sebagai alat pembelajaran yang sangat efektif, terutama dalam konteks pendidikan dasar, karena memungkinkan penggunaan desain grafis tanpa memerlukan keterampilan teknis yang mendalam. Hal ini membuat platform seperti Canva sangat cocok untuk lingkungan pendidikan di mana kemampuan desain belum tentu menjadi keahlian utama penggunanya, namun tetap memungkinkan hasil yang berkualitas tinggi.

4. Pengaruh Visualisasi terhadap Proses Belajar Mengajar

Teori kognitif multimedia yang dikembangkan oleh Mayer (2021) mengungkapkan bahwa siswa belajar lebih baik ketika informasi disampaikan melalui kombinasi visual dan verbal. Penggunaan desain grafis dalam pembelajaran dapat meningkatkan retensi informasi dan memperdalam pemahaman konsep yang kompleks. Visualisasi membantu siswa mengorganisir dan menginterpretasi informasi dengan lebih mudah, serta meningkatkan keterlibatan kognitif mereka (Mayer, 2021). Oleh karena itu, penggunaan Canva sebagai alat untuk membuat materi visual menjadi solusi yang efektif dalam meningkatkan kualitas pengajaran, terutama di sekolah dasar.

5. Desain Grafis dan Keterampilan Abad ke-21

Di era pendidikan modern, keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan literasi teknologi menjadi sangat penting. Menurut Trilling dan Fadel (2022), pembelajaran yang berbasis proyek dan teknologi, seperti penggunaan Canva dalam menciptakan materi visual, dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan tersebut. Canva tidak hanya memungkinkan guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik, tetapi juga memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam menciptakan konten mereka sendiri. Hal ini mendukung pengembangan keterampilan kreatif dan kolaboratif, yang sangat penting dalam dunia kerja modern.

6. Efektivitas Pembelajaran Berbasis Visual dalam Konteks Sekolah Dasar

Dalam konteks sekolah dasar, penelitian oleh Arends (2022) menunjukkan bahwa siswa di usia muda cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran yang menggunakan media visual. Anak-anak usia dasar lebih mudah memahami konsep yang kompleks jika disajikan dengan visualisasi yang jelas, seperti diagram, gambar, atau infografis. Selain itu, pembelajaran berbasis visual juga dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap materi yang disampaikan. Canva memudahkan guru untuk membuat visual yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa di tingkat dasar, mendukung pembelajaran yang lebih efisien dan menyenangkan.

7. Relevansi Pelatihan Desain Grafis dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran

Pelatihan desain grafis berbasis Canva untuk guru memiliki relevansi yang kuat dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. Penelitian oleh Rahman (2023) menegaskan bahwa guru yang terlatih dalam penggunaan alat desain grafis seperti Canva lebih mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang dinamis dan inovatif. Mereka dapat memanfaatkan visualisasi untuk menjelaskan konsep yang sulit, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa. Dengan demikian, pelatihan ini sangat penting untuk meningkatkan keterampilan digital guru, yang pada gilirannya akan berdampak positif pada efektivitas proses belajar mengajar di sekolah dasar.

METODE PELAKSANAAN

Pelatihan desain grafis ini diadakan pada tanggal 4 September 2024, yang di isi oleh penerjemah dari kampus IBN dan didampingi oleh beberapa dosen dan mahasiswa IBN, sasaran dari pelatihan desain grafis ini adalah guru dan kepala sekolah. Pelaksanaan kegiatan bagi pelatihan Desain Grafis menggunakan metode Ceramah dan diskusi untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Metode ini melibatkan peserta dalam proyek desain nyata menggunakan canva peserta akan mengikuti langkah-langkah instruksi untuk membuat berbagai desain, seperti poster, brosur, atau media sosial mock up. Ini memberikan pengalaman praktis yang membantu peserta memahami fitur dan fungsionalitas canva.

PERMASALAHAN	METODE YANG DIGUNAKAN	TUJUAN
Guru mengalami kesulitan dalam mengoperasikan perangkat dan aplikasi teknologi.	Guru diberikan kesempatan untuk praktik langsung dengan pendampingan dari tim PkM untuk membantu penggunaan teknologi dalam pembelajaran.	Guru mendapatkan pengalaman praktis dan bimbingan intensif dalam menggunakan teknologi di kelas sehingga lebih percaya diri.
Guru belum tau cara penggunaan Canva karena pengetahuan tentang aplikasi Canva masih kurang	Pelatihan: Guru di berikan pelatihan langkah-langkah membuat ppt dan desain brosur mock up untuk pembelajaran yang lebih menarik.	Guru yang telah di berikan materi pembuatan ppt dan desain brosur mock up agar dapat melakukan pengembangan mandiri
Kendala dalam menerapkan teknologi di kelas, kurangnya pengalaman dalam penggunaan aplikasi tertentu.	Diskusi dilakukan antara penerjemah, dosen, tim PKM dan guru untuk berbagi pengalaman, menyampaikan kendala, serta menemukan solusi. Evaluasi dilakukan untuk menilai	Memberikan solusi atas kendala yang dihadapi dan menilai sejauh mana pemahaman guru tentang materi teknologi yang telah disampaikan.

	pemahaman dan praktik guru dalam menggunakan teknologi.	
--	---	--

1. Perencanaan (Planning)

Tahap pertama dalam pelaksanaan pelatihan desain grafis menggunakan Canva yang bertepatan di SD Negeri 3 Waringinsari Timur adalah perencanaan. Pada tahap ini, dilakukan identifikasi kebutuhan peserta pelatihan, yakni guru dan siswa, serta menentukan materi yang akan disampaikan. Materi pelatihan mencakup pengenalan dasar tentang Canva, cara membuat desain visual yang menarik, serta aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran.

a. Identifikasi Peserta

Peserta yang terlibat adalah guru dan siswa di SD Negeri 3 Waringinsari Timur. Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok agar proses pelatihan lebih efektif.

b. Penyiapan Materi dan Media

Penyusunan modul dan tutorial yang sesuai dengan kebutuhan peserta dilakukan pada tahap ini. Pelatihan menggunakan perangkat laptop atau komputer dengan akses internet yang memadai.

2. Pelaksanaan (Implementation)

Pada tahap pelaksanaan, dilakukan kegiatan pelatihan secara langsung kepada para guru dan siswa. Pelatihan dibagi menjadi beberapa sesi agar materi dapat diserap dengan baik.

a. Pengenalan Canva

Sesi ini mencakup pengenalan antarmuka Canva, fitur-fitur dasar seperti template, elemen, dan alat-alat desain. Peserta akan diajarkan bagaimana membuat akun dan mulai menggunakan Canva.

b. Pembuatan Desain Media Pembelajaran

Guru dan siswa diajarkan cara membuat poster, infografis, dan slide presentasi yang menarik untuk digunakan dalam kegiatan belajar mengajar. Pada tahap ini, peserta juga diajak berlatih secara langsung dengan membuat desain berdasarkan contoh yang diberikan.

c. Praktek Mandiri dan Kolaboratif

Peserta diberi kesempatan untuk membuat desain mereka sendiri secara mandiri maupun berkelompok. Tujuannya adalah agar peserta dapat mengembangkan kreativitas mereka serta terbiasa menggunakan Canva dalam pembuatan media pembelajaran.

3. Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif pelatihan yang diberikan. Evaluasi mencakup dua aspek, yaitu:

d. Evaluasi Proses

Mengamati partisipasi dan keterlibatan peserta selama proses pelatihan. Evaluator mengamati seberapa aktif guru dalam mengikuti pelatihan serta kemampuan mereka dalam menggunakan Canva.

e. Evaluasi Hasil

Hasil desain yang dibuat oleh peserta akan dievaluasi untuk menilai sejauh mana peserta mampu menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama pelatihan. Evaluasi hasil ini dapat dilakukan melalui penilaian produk desain yang dibuat oleh guru.

4. Refleksi dan Umpan Balik

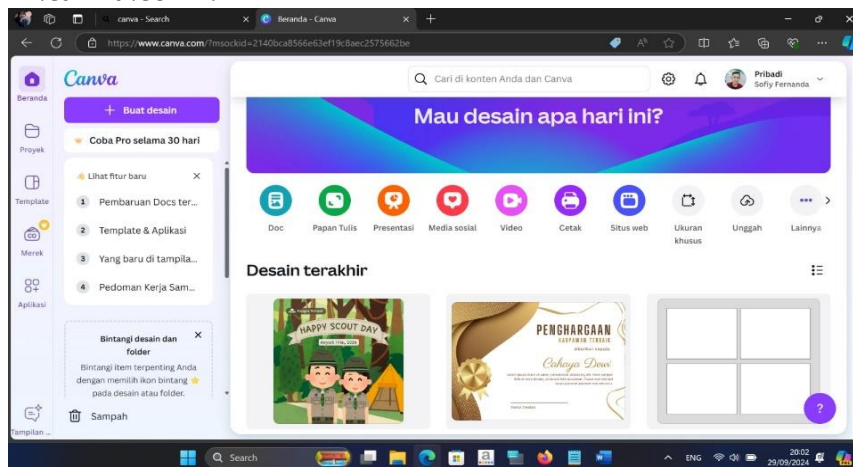
Tahap terakhir adalah refleksi bersama peserta pelatihan untuk mengetahui pengalaman mereka selama mengikuti pelatihan. Umpan balik dari peserta digunakan untuk meningkatkan kualitas pelatihan di masa yang akan datang. Pada tahap ini, peserta juga didorong untuk mengungkapkan manfaat yang mereka rasakan dari penggunaan Canva dalam kegiatan belajar mengajar.

Dengan metode pelaksanaan ini, diharapkan pelatihan desain grafis menggunakan Canva dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik, serta meningkatkan motivasi belajar siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

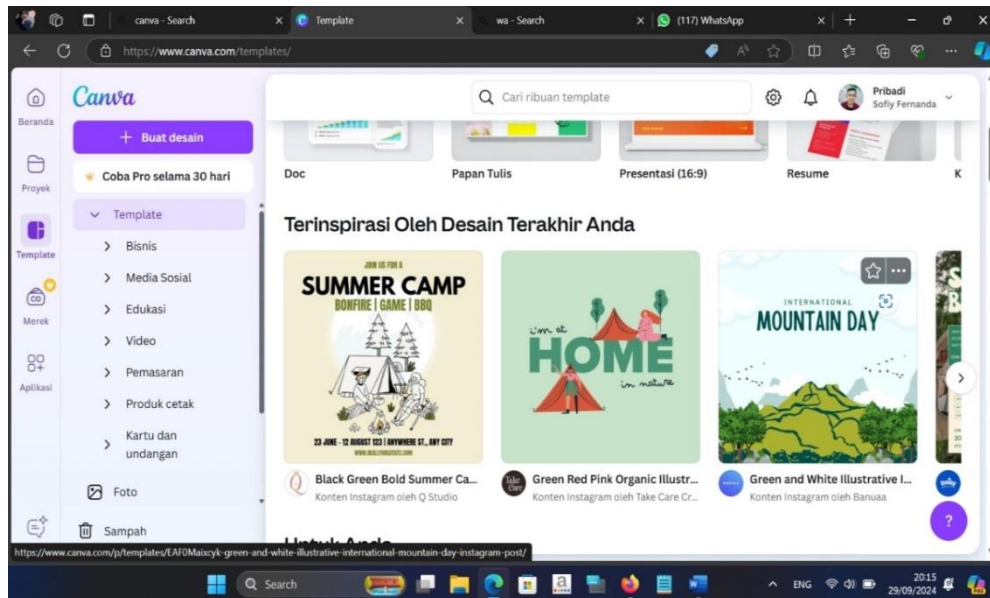
Hasil dari pelatihan desain grafis menggunakan Canva menunjukkan adanya peningkatan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Guru mampu memahami cara menggunakan fitur-fitur yang tersedia di Canva untuk membuat materi pembelajaran yang lebih visual. Hal ini tercermin dari hasil evaluasi yang menunjukkan peningkatan keterampilan guru dalam menghasilkan poster, infografis, dan slide presentasi yang berkualitas. Guru yang sebelumnya tidak terbiasa menggunakan alat desain kini merasa lebih percaya diri dalam menyajikan materi secara kreatif.

1. *Buka Situs Canva:* Buka browser web dan kunjungi situs Canva di "www.canva.com".



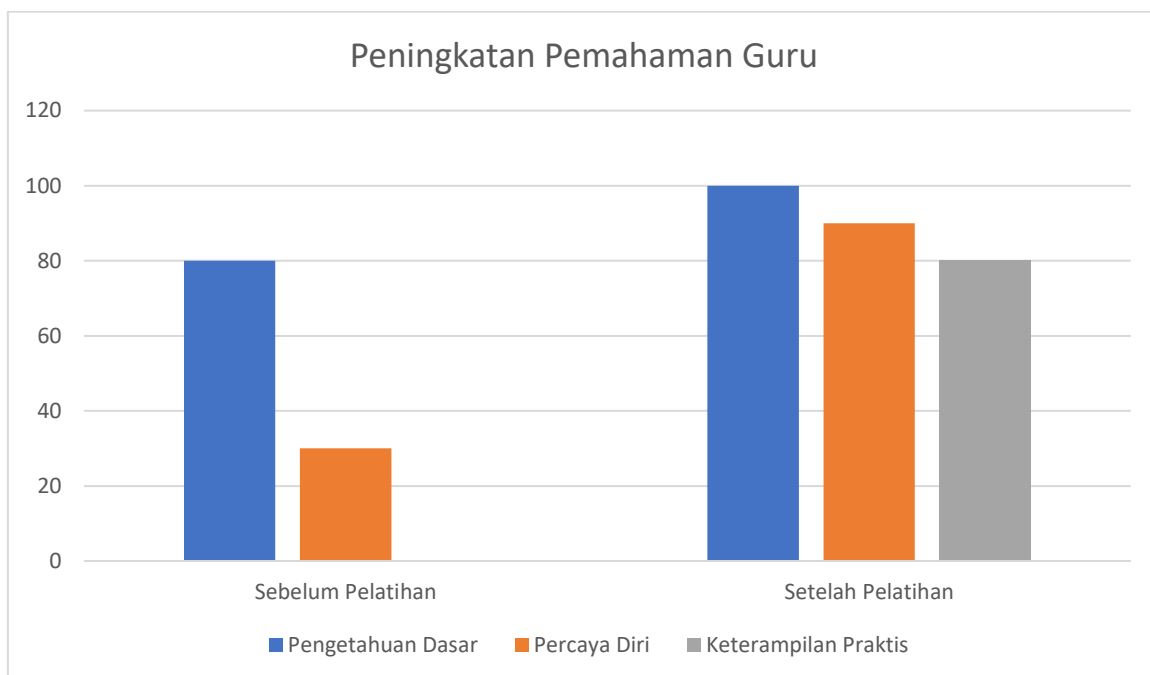
Gambar 1. Tampilan halaman awal canva

2. ***Buat Akun:*** Jika Anda belum memiliki akun, Anda perlu mendaftar. Anda dapat menggunakan alamat email atau akun media sosial untuk mendaftar.
3. ***Pilih Jenis Desain:*** Setelah masuk, Anda akan melihat berbagai opsi desain seperti poster, presentasi, sampul media sosial, dll. Pilih jenis desain yang ingin Anda buat.
4. ***Pilih Template:*** Canva menyediakan banyak template siap pakai. Pilih salah satu yang sesuai dengan tujuan desain Anda.



Gambar 2 Tampilan template canva

5. ***Edit Template:*** Setelah memilih template, Anda akan diarahkan ke editor. Di sini, Anda dapat mengedit teks, mengganti gambar, mengatur warna, dan melakukan perubahan lainnya sesuai kebutuhan Anda.
6. ***Tambahkan Elemen:*** Anda dapat menambahkan elemen seperti teks, gambar, ikon, latar belakang, dan bentuk dengan mengklik opsi "Elemen" di panel sisi dan menyeret elemen yang diinginkan ke desain Anda.
7. ***Edit Elemen:*** Klik pada elemen yang ingin Anda edit untuk mengubah ukuran, warna, gaya, dan lainnya. Anda juga bisa memutar, membalik, atau mengatur lapisan elemen.
8. ***Atur Warna dan Teks:*** Pilih elemen teks untuk mengganti teksnya. Anda juga dapat mengatur jenis huruf, ukuran, warna, dan efek lainnya.
9. ***Unggah Gambar:*** Jika Anda ingin menggunakan gambar sendiri, klik opsi "Unggah" di panel sisi dan pilih gambar yang ingin Anda tambahkan.
10. ***Simpan dan Unduh:*** Setelah selesai, klik tombol "Simpan" di bagian atas. Anda dapat menyimpan desain di akun Canva Anda untuk diedit nanti atau mengunduhnya dalam format yang diinginkan (JPEG, PNG, PDF, dll.).
11. ***Berbagi atau Cetak:*** Anda dapat berbagi desain melalui tautan atau unduh untuk mencetaknya, tergantung pada kebutuhan Anda.



Dari grafik yang disajikan, terlihat peningkatan pemahaman guru terkait penggunaan multimedia atau teknologi yang diterapkan selama proses penelitian ini. Meskipun demikian, pemahaman mereka tentang penerapan teknologi secara efektif dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari di kelas masih belum sepenuhnya optimal. Setelah mengikuti pelatihan, terjadi perkembangan signifikan dalam pemahaman guru mengenai berbagai aspek teknologi pendidikan. Guru tidak hanya memperoleh wawasan tentang penggunaan perangkat multimedia, tetapi juga mengembangkan keterampilan praktis dalam mengoperasikan aplikasi pembelajaran, seperti Canva, dan PowerPoint interaktif. Sekitar 85% peserta pelatihan menyatakan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini mencakup pemanfaatan internet sebagai sumber informasi, pembuatan materi ajar berbasis multimedia, serta pelaksanaan evaluasi pembelajaran secara berani.

Peningkatan ini dapat dicapai karena materi pelatihan dirancang secara sistematis, mudah dipahami, dan relevan dengan kebutuhan guru dalam praktik mengajar. Selain itu, metode praktik langsung yang dikombinasikan dengan pendampingan dari siswa yang berperan besar dalam membantu guru memahami penerapan teknologi secara nyata. Melalui keterlibatan aktif dalam praktik langsung, guru dapat memahami teori sekaligus mentransmisikannya dalam situasi pembelajaran di kelas. Secara keseluruhan, peningkatan pemahaman ini menjadi langkah awal yang penting dalam mempersiapkan guru untuk menghadapi tantangan pendidikan di era digital. Namun, agar hasil ini berkelanjutan, diperlukan tindak lanjut berupa pelatihan tambahan dan pendampingan secara rutin agar guru tetap termotivasi dan mampu terus meningkatkan kompetensinya dalam memanfaatkan teknologi.



Gambar 3. Pemaparan materi

Pada gambar diatas, Pemateri menjelaskan kepada audiens tentang Desain Grafis menggunakan canva dan Memberikan pemahaman tentang antarmuka Canva, termasuk fitur-fitur utama dan alat-alat desain yang tersedia. Mengajarkan peserta tentang penggunaan template, elemen grafis, dan alat penyuntingan teks dalam Canva. Mendemonstrasikan teknik dasar untuk mengatur elemen-elemen desain, seperti gambar, teks, dan warna. Mengajarkan peserta cara menyesuaikan desain sesuai dengan tujuan dan audiens yang dituju. Memberikan panduan tentang penyimpanan dan ekspor desain dalam berbagai format.



Gambar 4. Foto Bersama pemateri dan peserta



Gambar 4. Foto pemberian penghargaan ke peserta

KESIMPULAN

Pelatihan desain grafis menggunakan Canva Segugus Waringinsari Timur memberikan dampak positif terhadap peningkatan efektivitas proses belajar mengajar. Pelatihan ini berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran yang kreatif dan menarik, yang pada gilirannya juga meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dirancang menggunakan Canva terbukti mampu menghadirkan visual yang menarik, sehingga siswa menjadi lebih tertarik dan antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital, khususnya Canva, sangat membantu dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan interaktif. Meskipun terdapat kendala dalam hal perangkat dan akses internet, manfaat yang diperoleh dari pelatihan ini lebih signifikan. Guru menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi untuk pembelajaran, dan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih variatif dan menyenangkan. Secara keseluruhan, pelatihan ini telah mencapai tujuannya dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di Segugus Waringinsari Timur. Peningkatan keterampilan guru dan keterlibatan siswa melalui media visual seperti Canva diharapkan dapat terus diterapkan dan dikembangkan lebih lanjut untuk mendukung kualitas pendidikan yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Kala'lembang, L. Widayanti, W. A. Rahayu, S. Y. Riska, and Y. A. Spoetra, "813-Teks Artikel-2597-1 10-20211102 (1)," J. Pengabd. Kpd. Masy., vol. 2, no. 2, pp. 91-102, 2021, [Online]. Available: <https://jurnal.stie.asia.ac.id/index.php/jpm/article/view/813/219>
- A. Kala'lembang, L. Widayanti, W. A. Rahayu, S. Y. Riska, and Y. A. Spoetra, "813-Teks Artikel-2597-1 10-20211102 (1)," J. Pengabd. Kpd. Masy., vol. 2, no. 2,

- pp. 91-102, 2021, [Online]. Available:
<https://jurnal.stie.asia.ac.id/index.php/jpm/article/view/813/219>
- Arends, R. (2022). *Learning to Teach: Educational Psychology in the Classroom*. Pearson.
- D. Alita, Y. Rahmanto, A. D. Putra, S. Suaidah, and P. Permata, "Pelatihan Desain Grafis Pada Smks Nurul Huda Pringsewu," *J. Soc. Sci. Technol. Community Serv.*, vol. 3, no. 2, p. 337, 2022, doi: 10.33365/jsstcs.v3i2.2237.
- M. Kris et al., "Pendampingan Belajar Desain Grafis bagi Generasi Z melalui Aplikasi Corel Draw di Desa Bandarkedungmulyo," *Jumat Inform. J. Pengabd. Masy.*, vol. 2, no. 1, pp. 7-10, 2021, [Online]. Available: https://ejournal.unwaha.ac.id/index.php/abdi_mas_if/article/view/1167
- Mayer, R. (2021). *Multimedia Learning: Principles for Effective Design*. Cambridge University Press.
- Rahman, M. (2023). *Teacher Training in Digital Age: Canva and Its Impact on Classroom Dynamics*. *Journal of Educational Technology*.
- S. J. Tjandra and E. C. Yuwono, "Perbandingan Teori Dan Praktik Perancangan Desain Grafis Pada Proyek Internship Di Studio Grafis," *J. DKV Adiwarna*, vol. 1, no. 0, p. 11, 2022, [Online]. Available: <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/12276>
- Smith, J. (2021). *Teaching with Canva: Enhancing Visual Learning*. Springer.
- Thomas, R., & Lukic, M. (2022). *Design in the Digital Age: From Static to Interactive Visuals*. Wiley.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2022). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. Jossey-Bass.
- UNESCO. (2023). *Global Trends in Digital Learning Post-Pandemic*. United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.
- Wang, S., Zhang, L., & Li, H. (2023). *The Role of Technology in Enhancing Classroom Engagement*. *Educational Research Review*.
- Y. Desnelita, G. Gustientiedina, W. Susanti, D. Nasien, and R. Noratama Putri, "Pkms Pelatihan Desain Grafis Menuju Wirausaha Bagi Pemuda Rt.03 Rw.04 Kelurahan Umban Sari," *Din. J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 3, no. 2, pp. 266-272, 2019, doi: 10.31849/dinamisia.v3i2.3662.