

PELATIHAN DAN PENGENALAN CANVA BAGI GURU PAUD DARUL MUKMININ JOGLO JAKARTA BARAT

Fauzi Nur Iman^{1*}, Ida Farida², Nina Maftukha³, Lukman Hakim⁴
, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Mercu Buana^{1,2,4}
Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana³
*e-mail: fauzi@mercubuana.ac.id

ABSTRACT

Information media plays a crucial role with numerous benefits for the community, especially in effectively conveying messages. In the field of education, information media serves as a communication tool between schools, teachers, students, parents, and donors. This training aims to provide participants with knowledge on how to create information media using Canva. Participants will be taught how to create an account, use various available features, and manage and refine their design outputs. Canva, which is accessible online, allows participants to use it anytime and anywhere without the limitations of space and time. This training is motivated by the need to provide practical understanding to teachers at PAUD Darul Mukminin in West Jakarta regarding the Canva application. The training will be conducted through a knowledge transfer method, with the hope that participants' skills and understanding in using Canva to create school information media will improve.

Keywords: *socialization media, media sharing, canva, design, communication,*

ABSTRAK

Media informasi memiliki peran penting dengan banyak manfaat bagi masyarakat, termasuk dalam penyampaian pesan secara efektif. Dalam dunia pendidikan, media informasi berfungsi sebagai sarana komunikasi antara sekolah dengan guru, siswa, orang tua, serta donatur. Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada peserta mengenai cara membuat media informasi menggunakan Canva. Peserta akan diajarkan mulai dari pembuatan akun, penggunaan berbagai fitur yang tersedia, hingga cara mengelola dan mengolah hasil desain yang dihasilkan. Canva, yang dapat diakses secara online, memungkinkan peserta untuk menggunakannya kapan saja dan di mana saja tanpa batasan ruang dan waktu. Pelatihan ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan untuk memberikan pemahaman praktis kepada para guru di PAUD Darul Mukminin Jakarta Barat mengenai aplikasi Canva. Kegiatan ini akan dilaksanakan melalui metode transfer pengetahuan, dengan harapan keterampilan dan pemahaman peserta dalam menggunakan Canva untuk membuat media informasi sekolah akan meningkat.

Kata Kunci: *media sosialisasi, media sharing, canva, desain, komunikasi*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa dampak besar dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran. Salah satu inovasi penting adalah pemanfaatan layanan internet dalam bentuk website, yang kini hampir semua layanan internet yang digunakan adalah berbasis website. Sejalan dengan perkembangan ini, media informasi juga terus berkembang dan menjadi kebutuhan yang semakin esensial dalam kehidupan sehari-hari. Media informasi memungkinkan kita untuk berinteraksi dengan sesama dan menyampaikan pesan dengan lebih efektif dan efisien. Media informasi dapat diartikan sebagai alat untuk mengumpulkan, menyusun, dan menyebarkan informasi yang bermanfaat bagi penerima.

Dalam dunia komunikasi, media informasi dibagi menjadi dua kelompok utama, yaitu media lini atas dan media lini bawah. Media lini atas, seperti iklan televisi, radio, dan billboard, adalah jenis media promosi yang biasanya digunakan untuk menjangkau audiens yang lebih luas melalui saluran komunikasi massal. Media ini seringkali memerlukan anggaran yang lebih besar dan bertujuan meningkatkan kesadaran merek atau produk di kalangan masyarakat umum. Karena cakupannya yang luas, media lini atas sangat efektif dalam membangun citra perusahaan dan menyampaikan pesan ke khalayak yang beragam.

Sebaliknya, media lini bawah, seperti brosur, poster, dan flyer, lebih fokus pada komunikasi langsung dan personal kepada target audiens tertentu. Media ini sering digunakan dalam kegiatan pemasaran yang lebih taktis, seperti promosi penjualan atau informasi produk secara mendetail. Media lini bawah cenderung lebih hemat biaya dan memungkinkan perusahaan untuk menjangkau audiens dengan pesan yang lebih spesifik dan relevan, biasanya dalam konteks lokal atau acara khusus.

Salah satu aplikasi yang sangat populer dalam pembuatan media informasi digital adalah Canva. Canva adalah salah satu alat yang dapat kita gunakan secara gratis untuk membuat berbagai desain konten visual untuk website atau blog. Jika menggunakan Canva, kita tak memerlukan kemampuan mendesain profesional. Canva merupakan layanan gratis yang sangat mudah diakses untuk membuat berbagai desain seperti poster, banner, presentasi, dan spanduk. Aplikasi ini membantu memudahkan pembuatan media digital tanpa harus menginstal perangkat lunak tambahan di komputer kita. Canva dapat diakses secara gratis melalui platform internet, baik menggunakan komputer maupun smartphone. Canva juga menawarkan berbagai template yang dirancang secara profesional, yang sangat membantu dalam pembuatan proyek desain atau animasi tanpa perlu memulai desain dari awal.

Canva sangat cocok bagi pemula, karena aplikasi ini dilengkapi dengan fitur drag-and-drop yang memungkinkan pembuatan desain apa pun secara cepat dan intuitif. Selain itu, Canva memiliki berbagai elemen desain seperti fonts, photo, dan video gratis yang dapat digunakan untuk mempercantik desain, sehingga hasil akhir menjadi lebih menarik dan profesional. Fitur-fitur ini menjadikan Canva sebagai solusi yang ideal untuk pengguna yang tidak memiliki latar belakang desain grafis, tetapi tetap ingin menghasilkan karya berkualitas tinggi.

Hal terpenting adalah Canva dapat diakses secara gratis, sehingga sangat membantu institusi seperti sekolah, universitas, maupun lembaga lainnya yang ingin membuat media informasi tanpa harus mengeluarkan biaya tambahan. Hal ini sangat relevan, terutama bagi sekolah atau lembaga pendidikan yang ingin meningkatkan kualitas media informasi mereka tanpa mengganggu anggaran operasional.

Selain itu, Canva juga sangat dibutuhkan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat, terutama dalam situasi seperti pandemi, di mana interaksi tatap muka terbatas. Dengan menggunakan Canva, masyarakat dapat dengan mudah membuat media informasi yang efektif untuk berbagai kegiatan, seperti sosialisasi program, kampanye kesehatan, hingga penyebaran informasi penting lainnya. Canva memfasilitasi proses pembuatan materi pembelajaran dan informasi secara efisien, sehingga sangat mendukung kegiatan pengabdian masyarakat yang membutuhkan media komunikasi yang mudah diakses dan digunakan oleh semua kalangan.

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) Darul Mukminin adalah lembaga pendidikan yang menasar peserta didik dari kalangan dhuafa, di mana mayoritas siswa berasal dari keluarga yang dibesarkan dalam keterbatasan ekonomi maupun sosial. Kondisi ini menjadikan peran PAUD sangat penting dalam memberikan akses pendidikan berkualitas kepada anak-anak yang kurang beruntung. Sebagian besar guru di PAUD Darul Mukminin merupakan lulusan Sekolah Menengah Atas (SMA) dan sedang menempuh pendidikan S1. Oleh karena itu, pengetahuan dan penguasaan teknologi

informasi dinilai sangat penting dalam menunjang proses belajar-mengajar, serta dalam menjalankan proses bisnis dan administrasi sekolah.

Di era digital saat ini, penguasaan teknologi informasi, khususnya internet dan desain grafis, menjadi kebutuhan mendesak. Guru-guru di PAUD Darul Mukminin diharapkan mampu menguasai internet, karena melalui internet mereka dapat mengakses sumber pengetahuan yang luas yang tersedia di dunia maya. Hal ini sangat penting untuk pengembangan diri dan peningkatan kualitas pengajaran mereka. Selain itu, kemampuan dalam menggunakan aplikasi desain grafis juga sangat diperlukan. Guru-guru perlu dibekali dengan keterampilan ini guna mendukung penyebaran informasi secara efektif kepada orang tua siswa, murid, serta para donatur. Penggunaan media informasi seperti brosur, pamflet, spanduk, dan poster sangat penting untuk mempromosikan kegiatan sekolah, menyampaikan informasi penting, serta menjaga hubungan baik dengan pihak-pihak terkait.

Dalam konteks ini, Canva hadir sebagai solusi ideal yang dapat mendukung kebutuhan PAUD Darul Mukminin. Canva, dengan antarmuka yang mudah digunakan dan fitur drag-and-drop yang sederhana, memungkinkan para guru yang belum memiliki latar belakang desain untuk membuat berbagai media informasi dengan cepat dan mudah. Aplikasi ini juga menyediakan berbagai template siap pakai untuk brosur, poster, banner, dan pamflet, yang dapat diakses secara gratis. Ini sangat bermanfaat bagi PAUD Darul Mukminin, mengingat keterbatasan dana yang dimiliki sekolah dalam mengembangkan media informasi yang efektif.

Canva juga memungkinkan para guru untuk mendesain dan menyebarkan informasi tanpa harus mengeluarkan biaya tambahan, sehingga sangat cocok untuk digunakan oleh lembaga pendidikan yang mengedepankan efisiensi anggaran. Selain itu, penggunaan Canva dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat mendukung pengembangan program-program pendidikan berbasis teknologi informasi, sekaligus memperkuat kemampuan guru dalam memanfaatkan media digital untuk tujuan pendidikan dan penyebaran informasi. Dengan memanfaatkan Canva, PAUD Darul Mukminin dapat meningkatkan kualitas komunikasi dengan orang tua siswa dan donatur, serta memperluas jangkauan promosi sekolah kepada masyarakat luas, tanpa harus bergantung pada biaya produksi yang tinggi.

2. METODE

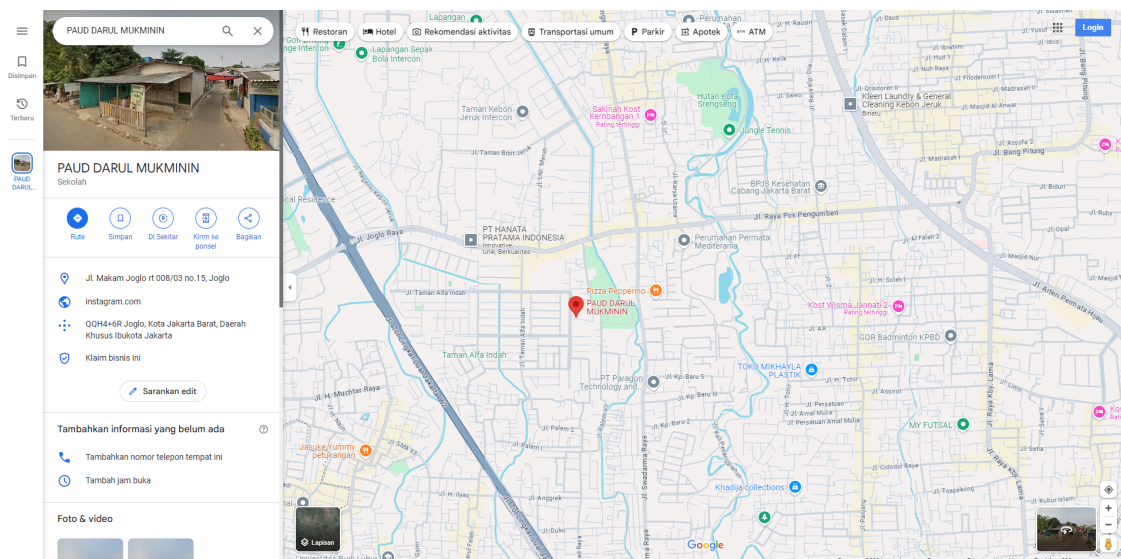
Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini merupakan salah satu implementasi dari Tri Dharma Perguruan Tinggi, yang dilakukan oleh tim dosen dari Fakultas Ilmu Komputer serta Fakultas Desain dan Seni Kreatif Universitas Mercu Buana. Kegiatan ini melibatkan tiga orang dosen sebagai pelaksana utama, yang secara aktif berperan dalam memberikan kontribusi nyata kepada masyarakat.

Pengabdian ini dilaksanakan pada tanggal 14 Juni 2022, bertempat di Yayasan Darul Mukminin, sebuah lembaga yang bergerak di bidang sosial, kemanusiaan, dan keagamaan, dengan fokus khusus di bidang pendidikan bagi masyarakat dhuafa. PAUD Darul Mukminin yang beralamat di Jl. Makam Joglo No.15 RT.008 RW.003, Jakarta Barat 11640, menjadi sasaran utama kegiatan ini.

Yayasan Darul Mukminin memiliki peran penting dalam memberikan akses pendidikan bagi anak-anak yang kurang mampu, sehingga kegiatan ini bertujuan untuk mendukung upaya yayasan dalam meningkatkan kualitas pendidikan, terutama di jenjang PAUD. Selain itu, pelaksanaan kegiatan ini tidak hanya bertujuan memberikan pelatihan kepada para pendidik, namun juga memperkuat hubungan antara dunia pendidikan formal dengan masyarakat luas, khususnya dalam pemberdayaan kaum dhuafa. Lokasi kegiatan ditampilkan dalam gambar 1, yang memperlihatkan area dan fasilitas yayasan yang menjadi tempat berlangsungnya program pengabdian ini.



Gambar 1. Lokasi pengabdian kepada masyarakat



Gambar 2. Lokasi pengabdian kepada masyarakat pada google maps

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dibagi menjadi tiga tahap utama, sebagaimana digambarkan dalam Gambar 3: Tahap Persiapan, Tahap Pelaksanaan, dan Tahap Evaluasi.



Gambar 3. Metode Pelaksanaan

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, tim pengabdian melakukan pengenalan dan memberikan instruksi awal kepada para guru di sekolah PAUD Darul Mukminin. Tim mendapati bahwa para guru sangat membutuhkan pelatihan dalam memanfaatkan media digital untuk tujuan pendidikan. Pelatihan ini dirancang untuk membantu mereka meningkatkan semangat belajar siswa dan menjadi sarana untuk menyebarkan informasi kepada calon donatur. Melalui sesi ini, tim menjelaskan pentingnya penggunaan media digital dalam konteks pembelajaran yang inovatif dan menarik.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan mencakup serangkaian workshop interaktif dan praktik langsung mengenai penggunaan aplikasi Canva. Dalam kegiatan ini, tim pengabdian bekerja sama dengan mitra, yaitu para guru, untuk menerapkan langsung pengetahuan yang diperoleh. Workshop ini tidak hanya mencakup teori, tetapi juga melibatkan praktek langsung di mana para peserta dapat merancang materi ajar dan media komunikasi yang menarik menggunakan Canva. Dengan adanya kolaborasi ini, diharapkan para guru dapat lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi digital dalam pembelajaran.

3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi bertujuan untuk mengukur pemahaman peserta dan mendapatkan umpan balik tentang kegiatan yang telah dilaksanakan. Kuesioner feedback yang diberikan kepada peserta untuk mengumpulkan pendapat mengenai efektivitas pelatihan, kesan terhadap materi yang disampaikan, serta saran untuk perbaikan di masa mendatang.

Dengan pendekatan ini, diharapkan kegiatan pengabdian ini dapat memberikan dampak positif yang signifikan bagi para guru dan siswa di sekolah PAUD Darul Mukminin, serta meningkatkan kesadaran tentang pentingnya pemanfaatan media digital dalam dunia pendidikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

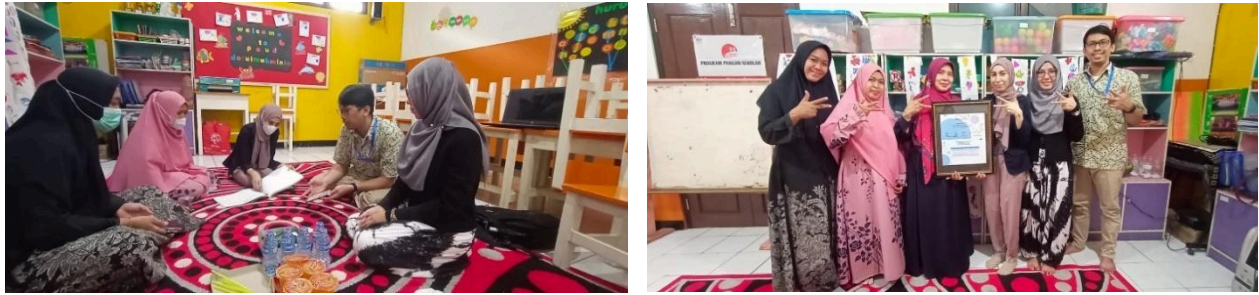
Hasil Kegiatan

Kegiatan Pengabdian masyarakat ini telah dilaksanakan sesuai dengan waktu pelaksanaan yang telah disepakati dengan terdiri dari para guru PAUD Darul Mukminin Joglo Jakarta Barat. Pelaksanaan pengabdian dibuka oleh pengurus Yayasan Darul Mukminin dan kepala sekolah PAUD Darul Mukminin, kemudian diikuti dengan pemaparan materi dari narasumber.

Pada saat kegiatan berlangsung, para peserta mengikuti tahapan demi tahapan kegiatan pelatihan dengan seksama dan antusias, aktif bertanya dan merespon segala bentuk pertanyaan seputar canva yang diberikan oleh narasumber disela-sela pemaparan materi untuk membangun antusias dan motivasi peserta. Seperti ditunjukkan pada gambar 4.

Berdasarkan diskusi interaktif yang diselenggarakan oleh para peserta dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat tersebut, dapat disimpulkan bahwa para peserta merasa senang dan puas. Hal ini terbukti dari permintaan para guru agar kegiatan pengabdian ini tidak hanya dilaksanakan sekali, melainkan harus berkelanjutan. Selain itu, mereka juga menginginkan adanya kesempatan bagi peserta untuk melakukan konsultasi lebih mendalam mengenai semua materi pelatihan, mengingat pentingnya pelatihan dan pengenalan Canva bagi guru.





Gambar 4. Dokumentasi foto kegiatan pengabdian masyarakat

Evaluasi Kegiatan

Tahapan selanjutnya adalah melakukan evaluasi terhadap kemampuan para peserta pelatihan dalam menggunakan aplikasi canva untuk membuat media sosialisasi seperti yang sudah dijelaskan oleh narasumber. Untuk evaluasi e-kuisisioner dilaksanakan dengan menyebarkan E-Kuisisioner (kuisisioner online) yang dibuat dengan Google Form yang diisi setelah akhir sesi pelatihan. Kuisisioner ini diisi responden yang merupakan peserta pelatihan.

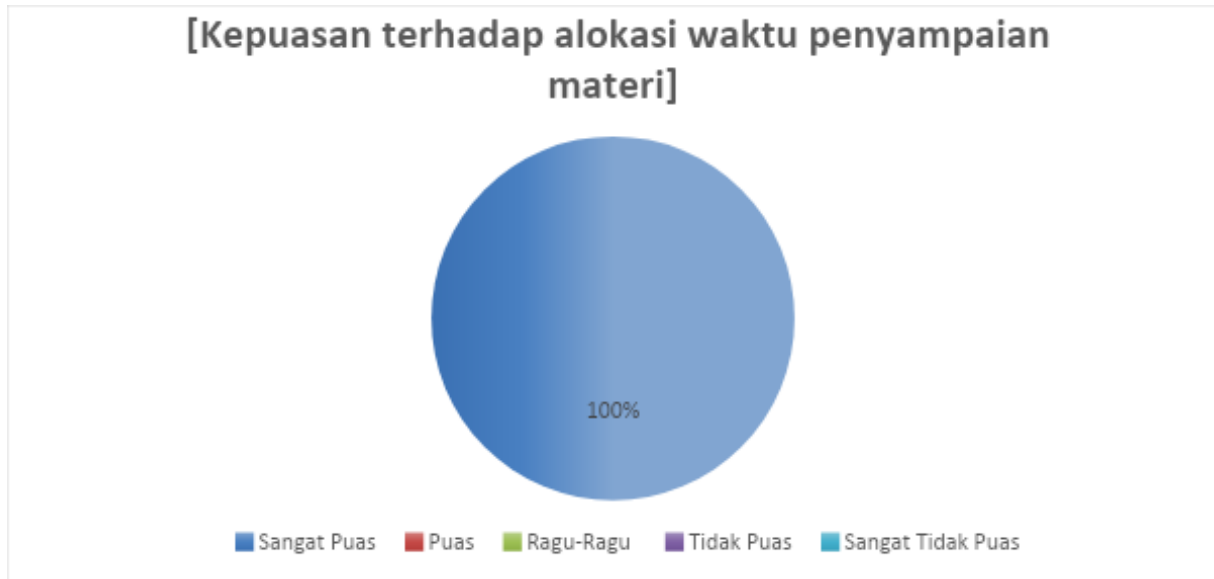
Pembahasan Evaluasi

Dari hasil kuisisioner didapatkan bahwa belum seluruh guru mengenal aplikasi canva yang diperkenalkan pada pelatihan ini dan ini sangat sesuai dengan kebutuhan para peserta sebagai guru karena dengan diadakannya pengenalan dan pelatihan aplikasi canva ini dapat membantu mereka dalam membuat media sosialisasi yang sangat dibutuhkan bagi sekolah PAUD Darul Mukminin. Secara keseluruhan peserta pelatihan sangat puas dengan rangkaian kegiatan yang telah diberikan.



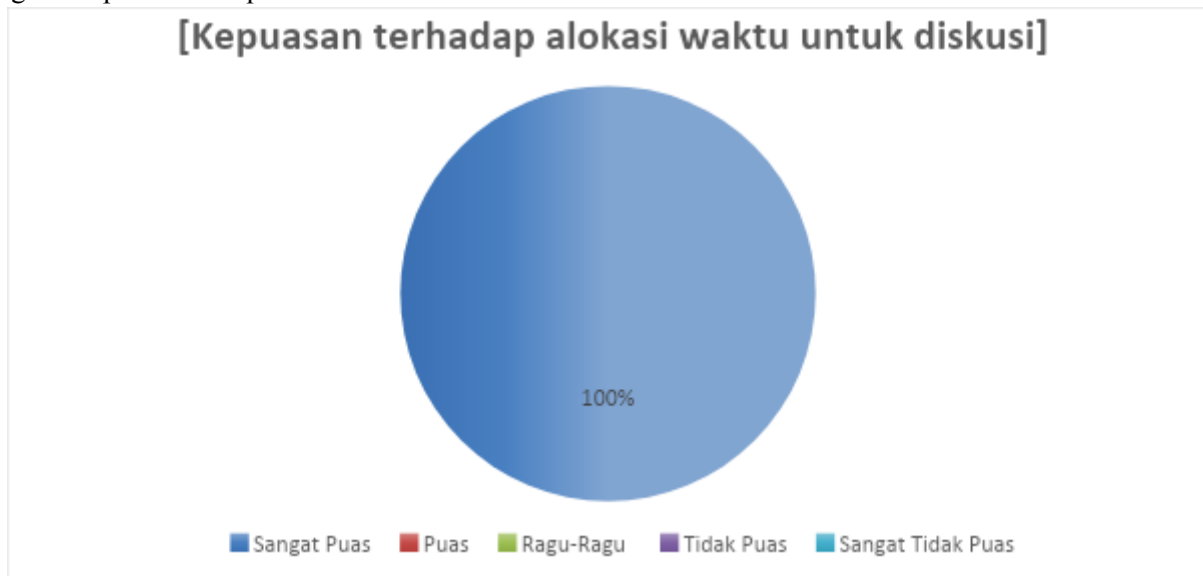
Gambar 5. Kepuasan terhadap materi yang disampaikan

Ditunjukkan dari gambar 5, hasil pengisian kuisisioner terkait kepuasan terhadap materi yang disampaikan, peserta mengisi 100% sangat puas dengan materi yang disampaikan oleh pemateri.



Gambar 6. Kepuasan terhadap alokasi waktu penyampaian materi

Ditunjukkan dari gambar 6, hasil pengisian kuesioner terkait kepuasan terhadap alokasi waktu penyampaian materi yang disampaikan, peserta mengisi 100% sangat puas dengan alokasi waktu penyampaian materi yang disampaikan oleh pemateri.



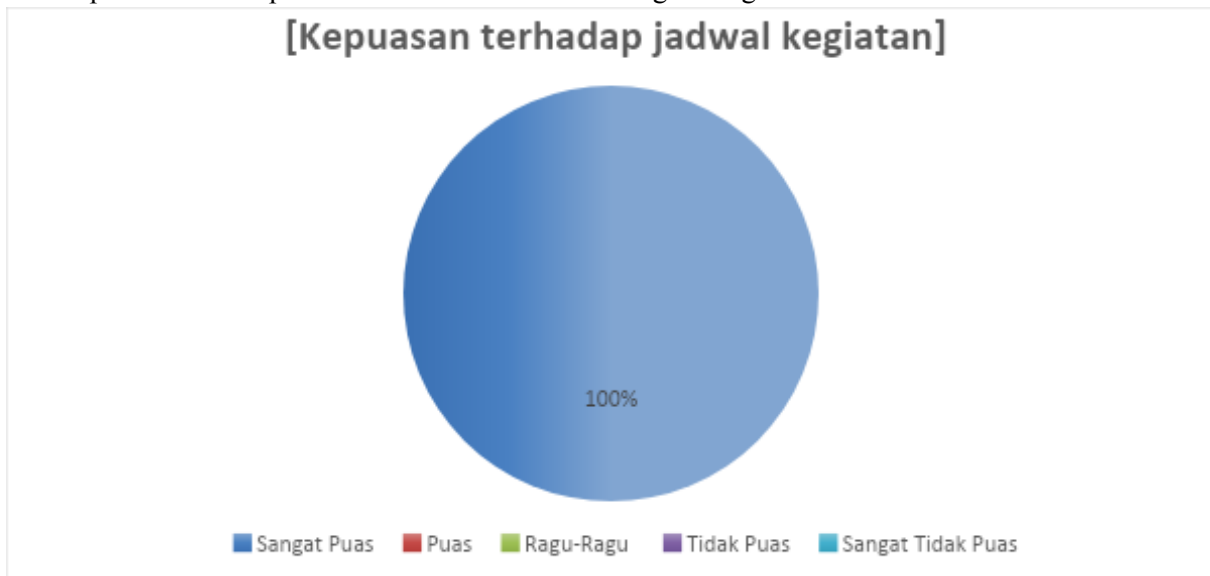
Gambar 7. Kepuasan terhadap alokasi waktu untuk diskusi

Ditunjukkan dari gambar 7, hasil pengisian kuesioner terkait kepuasan terhadap alokasi waktu untuk diskusi yang diberikan, peserta mengisi 100% sangat puas dengan alokasi waktu untuk diskusi antara peserta dengan pemateri.



Gambar 8 Kepuasan terhadap alokasi waktu untuk praktek

Ditunjukkan dari gambar 8, hasil pengisian kuesioner terkait kepuasan terhadap alokasi waktu untuk praktek penggunaan aplikasi canva, peserta mengisi 100% sangat puas dengan alokasi waktu untuk praktek sehingga peserta dapat melakukan pembuatan media sosialisasi dengan sangat baik.



Gambar 9. Kepuasan terhadap jadwal kegiatan

Ditunjukkan dari gambar 9, hasil pengisian kuesioner terkait kepuasan terhadap jadwal kegiatan, peserta mengisi 100% sangat puas dengan jadwal kegiatan yang telah diberikan sehingga peserta dapat mempelajari canva dengan sangat baik.



Gambar 10 Kepuasan terhadap rangkaian kegiatan

Ditunjukkan dari gambar 10, hasil pengisian kuesioner terkait kepuasan terhadap rangkaian kegiatan, peserta mengisi 100% sangat puas dengan rangkaian kegiatan yang telah disusun sehingga dari pemberian materi, kemudian praktek dan selanjutnya ada tanya jawab sehingga peserta lebih memahami dan bisa mengerti jika ada ketidakpahaman terkait materi.



Gambar 11 Kepuasan terhadap kecakapan panitia penyelenggara dalam mempersiapkan kegiatan

Ditunjukkan dari gambar 11, hasil pengisian kuesioner terkait kepuasan terhadap kecakapan panitia penyelenggara dalam mempersiapkan kegiatan, peserta mengisi 100% sangat puas dengan kecakapan panitia dalam mempersiapkan dan melaksanakan acara pelatihan.



Gambar 12 pemahaman peserta terhadap seluruh materi yang diberikan

Ditunjukkan dari gambar 12, hasil pengisian kuesioner terkait pemahaman yang diperoleh oleh peserta terhadap seluruh materi yang diberikan, peserta mengisi 100% setuju bahwa materi dapat dipahami dengan baik oleh peserta pelatihan.



Gambar 13 Praktek menambah pemahaman terhadap materi

Ditunjukkan dari gambar 13, hasil pengisian kuesioner terkait praktek yang dilakukan menambah pemahaman terhadap materi yang diberikan, peserta mengisi 100% setuju bahwa praktek yang dilakukan dapat menambah pemahaman atas materi yang diberikan kepada peserta pelatihan.

4. KESIMPULAN

Para Guru dari PAUD Darul Mukminin Joglo Jakarta Barat sebagai peserta pelatihan telah mendapatkan pengenalan dan pelatihan aplikasi canva untuk dapat membuat media sosialisasi dan komunikasi. Dari hasil evaluasi kuisisioner yang kami peroleh pada pelaksanaan kegiatan pengabdian

masyarakat ini, dapat kami simpulkan bahwa program pengabdian masyarakat telah mampu memberikan manfaat bagi peserta para guru dari mitra yang menjadi sasaran pengabdian ini. Hal ini terlihat dari banyaknya penilaian responden memberikan respon positif pada setiap kriteria pengukuran kepuasan acara terkait dengan materi yang diberikan serta rangkaian acara pelatihan. Dari hasil pelaksanaan program pengabdian yang telah dilakukan, tim pengabdian ada beberapa saran yang dapat diambil yaitu: (1) Pelaksanaan pengabdian pada masa mendatang diharapkan lebih banyak rangkaian-rangkaian kegiatan pelatihan yang dapat membangun kompetensi guru pada mitra pengabdian. (2) Pelaksanaan pengabdian sebaiknya dilakukan dengan waktu yang lebih panjang untuk dapat memastikan dalam praktek materi yang didapatkan dengan lebih baik lagi.

5. UCAPAN TERIMAKASIH

Kami ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya bagi Yayasan dan Para Guru dari PAUD Darul Mukminin Joglo Jakarta Barat.

REFERENSI

- Adi, M. S. (2020). *Membuat desain cantik dengan mudah & cepat menggunakan Canva*. Marsudi Suwarna Adi.
- Arifin, A. N., Ismail, I., Daud, F., & Azis, A. (2021) Pelatihan Aplikasi Canva Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan Technological Knowledge Guru Sekolah Menengah di Kabupaten Gowa. In Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat.
- Efitri, A. O. (2021). Pengembangan E-Modul Menggunakan Canva Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MTSN 1 Sawahlunto. Skripsi.
- Elvionita, M. (2021). Pengaruh Penerapan Modul Elektronik Menggunakan Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Sungai Penuh.
- Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan aplikasi canva dalam media pembelajaran matematika di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1), 138-146.
- Jefkins, F F. (1982). *Introduction to Marketing, Advertising and Public Relations*. London : Macmillan Press Ltd.
- Jefkins, F. (1996). *Periklanan*. Jakarta: Erlangga.
- Gehred, A. P. (2020). Canva. *Journal of the Medical Library Association: JMLA*, 108(2), 338.
- Hadi, M. S., Izzah, L., & Paulia, Q. (2021). Teaching writing through Canva application. *Journal of Languages and Language Teaching*, 9(2), 228-235.
- Hijrah, L., Arransyah, M. F., Putri, K., Arija, N., & Putri, R. K. (2021). Pelatihan Penggunaan Canva Bagi Siswa di Samarinda. *PLAKAT (Pelayanan Kepada Masyarakat)*, 3(1), 98-106.
- Komalasari, Y., Muharrom, M., & Sumbaryadi, A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Fungsionalitas Media Sosial Pada Pengurus dan Anggota Karang Taruna Kel. Kebon Bawang Jakarta Utara. *Abditeknika Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 71-77.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021, December). Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi guru. In *Seminar Nasional Hasil Pengabdian (Vol. 10851092)*.
- Pratiwi, U. (2021). *Mudah Belajar Desain Grafis Dengan Aplikasi CANVA*. DIVA Press.
- Purwati, Y., & Perdanawanti, L. (2019). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Anggota Komunitas Ibu Profesional Banyumas Raya. *Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat (JPMM)*, 1(1).

- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430-436.
- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Sapetra, Y. A. (2021). Edukasi pembuatan desain grafis menarik menggunakan aplikasi canva. *Jurnal pengabdian masyarakat*, 2(2), 91-102.