

Pemanfaatan Canva Mobile Dalam Memudahkan Pembuatan Desain Poster Dan Brosur

Binanda Wicaksana, Alam Supriyatna*, Hardi Jamhur, Lis Utari, Nur Asiah Jamil

¹Teknologi Informasi/Universitas Binaniaga Indonesia, Indonesia. ^{2,3,5}Sistem Informasi/Universitas Binaniaga Indonesia, Indonesia. ⁴Teknik Informatika/Universitas Binaniaga Indonesia, Indonesia.

binanda@unbin.ac.id, alamsupriyatna@stikombinaniaga.ac.id, hardi@unbin.ac.id, lis_utari@yahoo.co.id, nurasiahjamil13@gmail.com

*) Corresponding author

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis siswa SMK Al-Ikhlas Cisarua Bogor melalui pelatihan menggunakan aplikasi Canva Mobile. Metode pelaksanaan meliputi tahap sosialisasi, pelatihan intensif, penerapan teknologi dalam pembuatan desain, serta pendampingan dan evaluasi berkelanjutan. Selama pelaksanaan, siswa diperkenalkan dengan dasar-dasar penggunaan Canva Mobile, dilatih untuk membuat poster dan brosur kreatif, serta didorong untuk mengimplementasikan keterampilan tersebut dalam kegiatan sekolah, seperti pembuatan materi promosi acara cek kesehatan gratis. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan siswa dalam menggunakan Canva Mobile, di mana sebagian besar peserta mampu menghasilkan desain yang berkualitas dan sesuai kebutuhan. Evaluasi akhir menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami penggunaan fitur-fitur dasar, tetapi juga mampu mengembangkan ide-ide kreatif secara mandiri. Program ini berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif dan kolaboratif, sehingga siswa lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi desain grafis. Kesimpulannya, pelatihan ini memberikan dampak positif yang nyata, dan keberlanjutan program diusulkan melalui pembentukan ekstrakurikuler desain grafis di sekolah.

Kata Kunci: Canva Mobile, desain grafis, pelatihan, siswa, keterampilan.

ABSTRACT

This community service program aimed to enhance the graphic design skills of students at SMK Al-Ikhlas Cisarua Bogor through training using the Canva Mobile application. The implementation method included stages of socialization, intensive training, application of technology in design creation, as well as continuous mentoring and evaluation. During the program, students were introduced to the basics of Canva Mobile, trained to create creative posters and brochures, and encouraged to apply these skills in school activities, such as creating promotional materials for a free health check-up event. The results indicated a significant improvement in students' ability to use Canva Mobile, with most participants producing quality designs that met their needs. The final evaluation revealed that students not only understood the basic features but were also capable of independently developing creative ideas. The program successfully fostered an interactive and collaborative learning environment, boosting students' confidence in using graphic design technology. In conclusion, this training had a positive and tangible impact, with sustainability proposed through the establishment of a graphic design extracurricular activity at the school.

Keywords: Canva Mobile, graphic design, training, students, skills.

PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi telah berkembang pesat dalam beberapa dekade terakhir dan memberikan dampak yang luas di berbagai sektor, termasuk di dunia pendidikan. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya memudahkan proses transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga memperkaya metode pembelajaran itu sendiri, memungkinkan siswa untuk lebih kreatif dan inovatif. Salah satu aplikasi teknologi yang saat ini banyak digunakan untuk mendukung kreativitas dalam bidang desain grafis adalah Canva Mobile. Canva Mobile adalah sebuah platform desain grafis berbasis aplikasi yang memberikan kemudahan bagi penggunaanya dalam membuat berbagai jenis desain, seperti poster, brosur, dan konten visual lainnya, tanpa memerlukan keahlian teknis yang kompleks.

Di era digital seperti saat ini, keterampilan dalam menggunakan teknologi, termasuk aplikasi desain grafis, sangat penting, baik di dunia pendidikan maupun di dunia kerja. Namun, hasil analisis situasi menunjukkan bahwa di SMK Al-Ikhlas Cisarua Bogor, mayoritas siswa belum memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai dalam memanfaatkan aplikasi seperti Canva Mobile untuk mendukung berbagai kegiatan sekolah. Siswa sering kali kesulitan dalam membuat desain yang menarik dan informatif untuk berbagai kebutuhan, seperti promosi kegiatan sekolah atau proyek-proyek lainnya. Padahal, keterampilan ini dapat menjadi bekal yang sangat berguna bagi mereka di masa depan, terutama ketika terjun ke dunia kerja yang semakin digital dan visual.

Melihat kondisi tersebut, program pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk memberikan solusi konkret terhadap permasalahan yang dihadapi oleh siswa SMK Al-Ikhlas Cisarua. Program ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan Canva Mobile untuk membuat desain grafis yang berkualitas (1). Kegiatan pengabdian ini difokuskan pada pelatihan intensif yang mencakup pengenalan dasar aplikasi Canva Mobile, pemanfaatan fitur-fitur utamanya, serta praktik langsung dalam membuat desain grafis yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan sekolah, khususnya acara cek kesehatan gratis.

Pelatihan ini tidak hanya memberikan pengetahuan teknis, tetapi juga mendorong siswa untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam desain grafis. Siswa diharapkan mampu membuat desain yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam menyampaikan informasi. Selain itu, kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam memanfaatkan teknologi digital untuk keperluan kreatif, sehingga mereka lebih siap menghadapi tantangan dunia kerja yang semakin kompetitif dan berbasis teknologi.

Metode pelaksanaan pengabdian ini meliputi beberapa tahapan penting, dimulai dari sosialisasi program kepada pihak sekolah dan siswa, pelatihan penggunaan Canva Mobile, penerapan teknologi dalam pembuatan desain grafis, hingga pendampingan dan evaluasi hasil karya siswa. Setiap tahapan dirancang secara sistematis agar siswa mendapatkan pemahaman yang mendalam dan aplikasi praktis dari setiap materi yang diberikan. Selain itu, program ini juga dilengkapi dengan evaluasi berkelanjutan untuk memastikan bahwa keterampilan yang didapatkan siswa dapat terus berkembang dan memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi sekolah (2).

Sebagai hasil dari kegiatan ini, diharapkan siswa SMK Al-Ikhlas mampu secara mandiri memanfaatkan Canva Mobile untuk membuat desain grafis yang dapat digunakan dalam berbagai kegiatan sekolah. Selain itu, program ini juga diharapkan dapat

menginspirasi sekolah untuk terus mendukung siswa dalam mengembangkan keterampilan di bidang teknologi dan desain grafis, sehingga dapat mempersiapkan mereka untuk menghadapi era digital yang semakin berkembang.

Dengan program ini, kami berharap dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan di SMK Al-Ikhlas Cisarua Bogor, serta memberdayakan siswa untuk lebih kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan teknologi. Pada akhirnya, kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat menjadi bagian dari upaya berkelanjutan dalam menciptakan generasi muda yang siap menghadapi tantangan di dunia kerja dan industri yang semakin menuntut keterampilan digital.

METODE

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat di SMK Al-Ikhlas Cisarua Bogor akan dilakukan secara sistematis melalui beberapa tahapan yang dirancang untuk mengatasi permasalahan yang telah diidentifikasi (2). Program ini fokus pada peningkatan keterampilan desain grafis siswa menggunakan aplikasi Canva Mobile. Metode pelaksanaan program ini meliputi tahapan-tahapan berikut:

1. Sosialisasi

Tahap sosialisasi bertujuan untuk memperkenalkan program pengabdian kepada masyarakat dan pihak sekolah. Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan meliputi:

- a. Koordinasi dengan Mitra: Pertemuan awal dengan pihak sekolah untuk menjelaskan tujuan, manfaat, dan rencana kegiatan pengabdian. Pada pertemuan ini, juga akan dibahas peran serta tanggung jawab masing-masing pihak, termasuk partisipasi siswa dan guru.
- b. Presentasi Program: Mengadakan sesi presentasi kepada siswa, guru, dan staf sekolah untuk memberikan gambaran umum tentang kegiatan yang akan dilaksanakan, termasuk penjelasan tentang pentingnya keterampilan desain grafis dan penggunaan Canva Mobile dalam mendukung kegiatan sekolah.
- c. Distribusi Informasi: Penyebaran informasi melalui poster, brosur, dan media sosial sekolah untuk memastikan seluruh siswa mengetahui dan tertarik untuk berpartisipasi dalam program ini.

Pihak sekolah, terutama guru, akan berperan aktif dalam mengkoordinasikan kehadiran siswa dan mendukung penyebaran informasi. Mitra juga akan membantu dalam memberikan masukan terkait kebutuhan spesifik siswa yang perlu diperhatikan selama pelaksanaan program.

2. Pelatihan

Pelatihan akan difokuskan pada peningkatan keterampilan siswa dalam menggunakan Canva Mobile (3). Tahapan pelatihan meliputi:

- a. Pelatihan Dasar Canva Mobile: Pelatihan ini akan berlangsung selama dua hari, dengan sesi yang mencakup pengenalan antarmuka Canva Mobile, penggunaan template, elemen grafis, dan teknik dasar dalam membuat poster dan brosur.

- b. **Workshop Kreativitas Desain Grafis:** Workshop lanjutan yang fokus pada pengembangan kreativitas siswa, dengan materi tentang prinsip-prinsip desain, pemilihan warna, tipografi, dan komposisi. Siswa akan diberi kesempatan untuk berlatih membuat desain secara langsung di bawah bimbingan instruktur.
- c. **Kompetisi Desain:** Untuk menilai pemahaman dan kreativitas siswa, akan diadakan kompetisi desain dengan tema "Cek Kesehatan Gratis". Siswa akan berkompetisi membuat desain terbaik yang akan digunakan sebagai materi promosi kegiatan sekolah.

Guru-guru yang memiliki pengetahuan tentang teknologi akan dilibatkan sebagai fasilitator dan pendamping selama pelatihan. Mereka juga akan membantu memotivasi siswa dan memberikan umpan balik selama kompetisi desain.

3. Penerapan Teknologi

Setelah pelatihan, siswa akan mulai menerapkan keterampilan yang telah dipelajari dalam konteks nyata(4) melalui beberapa kegiatan:

- a. **Simulasi Pembuatan Desain untuk Kegiatan Sekolah:** Siswa akan dibagi dalam kelompok dan diberikan tugas untuk membuat desain poster dan brosur untuk kegiatan sekolah yang sesungguhnya, seperti acara cek kesehatan gratis. Dalam simulasi ini, siswa akan belajar bagaimana menerapkan teknologi Canva Mobile dalam situasi nyata.
- b. **Implementasi Desain dalam Kegiatan Sekolah:** Desain-desain yang dihasilkan oleh siswa akan digunakan dalam kegiatan sekolah yang sebenarnya, memberikan mereka pengalaman langsung dalam melihat dampak dari karya mereka.

Pihak sekolah akan menyediakan kebutuhan teknis seperti perangkat dan akses internet, serta mendukung siswa dalam menerapkan hasil desain mereka. Guru-guru akan membantu mengarahkan siswa selama proses penerapan dan memastikan bahwa desain yang dihasilkan memenuhi standar sekolah.

4. Pendampingan dan Evaluasi

Pendampingan dan evaluasi (5) merupakan tahap penting untuk memastikan bahwa program berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan:

- a. **Pendampingan Berkelanjutan:** Selama satu bulan setelah pelatihan, siswa akan didampingi oleh tim pengabdian dan guru untuk membantu mereka menyelesaikan desain dan mengatasi kendala yang mungkin dihadapi.
- b. **Evaluasi Hasil Pelatihan:** Evaluasi akan dilakukan melalui penilaian terhadap hasil desain siswa. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman dan keterampilan yang telah diperoleh siswa selama program.
- c. **Umpan Balik dari Mitra:** Tim pengabdian akan mengumpulkan umpan balik dari siswa, guru, dan pihak sekolah untuk mengetahui efektivitas program dan area yang perlu diperbaiki.

Pihak sekolah akan berkolaborasi dengan tim pengabdian dalam memberikan pendampingan kepada siswa dan melaksanakan evaluasi (6). Guru akan mengawasi proses pendampingan dan memberikan laporan kemajuan siswa(7).

5. Peran dan Tugas Anggota Tim

Berikut merupakan peran dan tugas anggota tim:

- a. Ketua Tim: Bertanggung jawab atas keseluruhan koordinasi program, memastikan setiap tahapan berjalan sesuai rencana, dan menjalin komunikasi dengan mitra. Ketua tim juga akan memimpin sosialisasi dan evaluasi program.
- b. Anggota Tim: Mengurus penyusunan modul pembelajaran dan materi pelatihan. Juga akan berperan sebagai instruktur utama selama pelatihan dan workshop. Mengelola aspek teknis, termasuk penerapan teknologi Canva Mobile. Bertanggung jawab atas pendampingan teknis kepada siswa selama simulasi dan penerapan desain.
- c. Mahasiswa: Berperan sebagai asisten instruktur selama pelatihan dan workshop. Mahasiswa juga akan membantu dalam pendampingan dan monitoring siswa selama penerapan teknologi serta membantu mengumpulkan data untuk evaluasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMK Al-Ikhlas Cisarua Bogor dengan tema "Peningkatan Kemampuan Siswa dalam Pembuatan Desain Kreatif Menggunakan Canva Mobile" telah berjalan dengan baik sesuai dengan rencana yang disusun dalam proposal. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dalam beberapa tahapan, yaitu sosialisasi, pelatihan, penerapan teknologi, serta pendampingan dan evaluasi. Berikut adalah rincian hasil dari setiap tahapan pelaksanaan kegiatan:

1. Sosialisasi

Kegiatan sosialisasi dilakukan sebagai langkah awal untuk memperkenalkan program pelatihan kepada siswa dan pihak sekolah. Sosialisasi dilakukan dengan melibatkan kepala sekolah, guru, dan siswa sebagai peserta utama. Pada tahap ini, dijelaskan tujuan dari pelatihan Canva Mobile serta manfaat yang diharapkan, baik bagi siswa maupun sekolah. Antusiasme siswa dalam mengikuti program ini cukup tinggi, terutama karena Canva Mobile dianggap sebagai aplikasi yang mudah digunakan dan relevan dengan kebutuhan kegiatan sekolah.



Gambar 1. Foto Bersama Tim Dosen dengan Guru

2. Pelatihan Penggunaan Canva Mobile

Pelatihan dilaksanakan dalam bentuk workshop yang dihadiri oleh siswa-siswa SMK Al-Ikhlas. Pelatihan dibagi menjadi dua sesi, yaitu teori dan praktik. Pada sesi teori, peserta dikenalkan dengan dasar-dasar aplikasi Canva Mobile, fitur-fitur yang tersedia, serta tips dalam membuat desain yang menarik dan informatif.

Sesi praktik dilakukan dengan melibatkan siswa dalam membuat desain poster dan brosur sederhana yang relevan dengan acara cek kesehatan gratis yang diselenggarakan oleh sekolah. Setiap siswa diberi kesempatan untuk menggunakan aplikasi secara langsung, membuat desain sesuai dengan panduan yang diberikan oleh tim pelatih. Selama sesi ini, para siswa menunjukkan minat yang besar dan kreativitas yang tinggi dalam memanfaatkan fitur-fitur Canva Mobile.



Gambar 2. Workshop Canva Mobile



Gambar 3. Workshop Canva Mobile



Gambar 4. Foto Bersama Tim Pengabdian dengan Siswa

DAFTAR SESI KEGIATAN
Peningkatan Kompetensi & Kegiatan P5 (Kebekerjaan)
Jurusan : Akuntansi & Bisnis Digital

| NO | NAMA SISWA | L/P | JURUSAN | SESI | PARAF |
|----|--------------------------------|-----|----------------|------|-------|
| 1 | Anissa Ayudia Putri | P | Akuntansi | 1 | |
| 2 | Arfina Larasati | P | Akuntansi | 1 | |
| 3 | Aqila Nufus Ramadhani S | P | Akuntansi | 1 | |
| 4 | Falko Aditya Purnomo | L | Akuntansi | 1 | |
| 5 | Kesya Apriyani Davina Kawuwung | P | Akuntansi | 1 | |
| 6 | M. Dziki Fathurrohman | L | Akuntansi | 1 | |
| 7 | Meydiana Putri | P | Akuntansi | 1 | |
| 8 | Muhamad Ramdi Ardian | L | Akuntansi | 1 | |
| 9 | Muhamad Wildan Alfin Faizar | L | Akuntansi | 1 | |
| 10 | Muhamad Yazid Bustami | L | Akuntansi | 1 | |
| 11 | Muhammad Haikal Ramadhan | L | Akuntansi | 1 | |
| 12 | Muhammad Rizky Maulana | L | Akuntansi | 1 | |
| 13 | Muhammad Supriyatna | L | Akuntansi | 1 | |
| 14 | Muhammad Syalwan Ardiansyah | L | Akuntansi | 1 | |
| 15 | Nabilah Saputri Lessy | P | Akuntansi | 1 | |
| 16 | Nabilah Wulandari | P | Akuntansi | 1 | |
| 17 | Prishila Apriliana | P | Akuntansi | 1 | |
| 18 | Sahid Saputra | L | Akuntansi | 1 | |
| 19 | Siti Syafira | P | Akuntansi | 1 | |
| 20 | Suci Ayla Siti M. | P | Akuntansi | 1 | |
| 21 | Fadilah Harahap | P | Bisnis Digital | 1 | |
| 22 | M. Fachri Salam | L | Bisnis Digital | 1 | |
| 23 | M. Fahri Alhabsy H. | L | Bisnis Digital | 1 | |
| 24 | M. Kaliyal Azis | L | Bisnis Digital | 1 | |
| 25 | M. Nurul Faizan | L | Bisnis Digital | 1 | |
| 26 | M. Ramdani | L | Bisnis Digital | 1 | |
| 27 | M. Wandi Maulana | L | Bisnis Digital | 1 | |
| 28 | Muhamad Albari | L | Bisnis Digital | 1 | |
| 29 | Muhamad Ripan Ripansyah | L | Bisnis Digital | 1 | |
| 30 | Muhamad Yudi Pratama | L | Bisnis Digital | 1 | |
| 31 | Nuni Nurjanah | P | Bisnis Digital | 1 | |
| 32 | Riyas Nas Zaharun Akbar | L | Bisnis Digital | 1 | |
| 33 | Dadi superman | L | Bisnis digital | 1 | |

Gambar 5. Daftar Hadir Peserta

3. Penerapan Teknologi dalam Pembuatan Desain

Setelah pelatihan, siswa diberikan tugas untuk membuat desain poster dan brosur secara mandiri dengan tema yang berkaitan dengan acara cek kesehatan gratis. Hasil desain siswa kemudian dievaluasi oleh tim pelatih dan guru terkait. Beberapa siswa mampu menghasilkan desain yang kreatif dan memenuhi kriteria yang ditetapkan, baik dari segi estetika maupun fungsi. 2 siswa dengan desain terbaik, telah diberikan bingkisan dari tim pengabdian.



Gambar 6. Hasil Desain Brosur “Cek Kesehatan Gratis”



Gambar 7. Pemberian bingkisan kepada peserta terbaik



Gambar 8. Pemberian bingkisan kepada peserta terbaik

4. Pendampingan dan Evaluasi

Setelah tahap pelatihan dan penerapan teknologi, dilakukan pendampingan secara berkala untuk memastikan bahwa siswa mampu menerapkan keterampilan yang telah dipelajari secara mandiri. Tim pengabdian memberikan saran dan masukan terhadap hasil desain siswa, serta membantu memecahkan masalah teknis yang dihadapi selama proses pembuatan desain.

Evaluasi akhir menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu membuat desain yang lebih baik dari segi komposisi, warna, dan penggunaan elemen desain. Rata-rata siswa menunjukkan peningkatan keterampilan dalam memanfaatkan Canva Mobile, terutama dalam pembuatan poster dan brosur yang sesuai dengan kebutuhan sekolah.

5. Keberlanjutan Program

Untuk memastikan keberlanjutan program, sekolah didorong untuk memasukkan keterampilan desain grafis sebagai bagian dari kurikulum ekstrakurikuler atau kegiatan tambahan. Selain itu, siswa yang menunjukkan kemampuan lebih dalam desain grafis didorong untuk aktif dalam berbagai kegiatan promosi sekolah. Dengan adanya pemahaman yang lebih baik tentang Canva Mobile, diharapkan keterampilan ini dapat terus berkembang dan bermanfaat dalam jangka panjang.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SMK Al-Ikhlas Cisarua Bogor dengan tema "Pemanfaatan Canva Mobile Dalam Memudahkan Pembuatan Desain Poster Dan Brosur" telah berjalan dengan baik dan mencapai hasil yang diharapkan. Beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari kegiatan ini adalah sebagai berikut:

- a. Peningkatan keterampilan desain grafis siswa melalui pelatihan Canva Mobile menunjukkan hasil yang signifikan. Sebagian besar siswa mampu memanfaatkan aplikasi tersebut untuk menghasilkan desain yang kreatif dan relevan dengan kebutuhan sekolah.
- b. Luaran berupa poster dan brosur yang dihasilkan oleh siswa dapat digunakan sebagai materi promosi kegiatan sekolah, seperti acara cek kesehatan gratis. Ini membuktikan bahwa keterampilan desain yang diajarkan dapat langsung diterapkan dalam kegiatan praktis.
- c. Pendampingan dan evaluasi berkala berhasil memastikan bahwa siswa memahami dan dapat memanfaatkan keterampilan baru mereka secara efektif. Keterlibatan aktif siswa dalam setiap tahap kegiatan juga menunjukkan antusiasme yang tinggi.
- d. Keberlanjutan program diharapkan dapat terwujud melalui rencana pembentukan ekstrakurikuler desain grafis di sekolah, sehingga siswa dapat terus mengembangkan keterampilan mereka.
- e. Secara keseluruhan, program ini berhasil memberdayakan siswa untuk memanfaatkan teknologi desain grafis yang sederhana namun efektif, serta memberikan kontribusi positif bagi promosi kegiatan sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih merupakan bagian dalam artikel ini yang sifatnya bisa ada bisa juga tidak ada, ucapan terima kasih berisikan ucapan rasa terima kasih kepada objek atau *stake holder* (9) yang terkait dalam kegiatan pengabdian Masyarakat yang dilaksanakan (10).

Dengan penuh rasa syukur, kami menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berperan serta dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Secara khusus, kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kepala Sekolah dan Dewan Guru SMK Al-Ikhlas Cisarua Bogor yang telah memberikan kesempatan dan dukungan penuh dalam pelaksanaan program ini, serta memberikan fasilitas yang diperlukan demi kelancaran kegiatan.
2. Para siswa SMK Al-Ikhlas Cisarua Bogor yang telah berpartisipasi dengan antusias dan menunjukkan semangat belajar yang tinggi selama kegiatan berlangsung. Partisipasi aktif mereka merupakan kunci utama keberhasilan program ini.
3. Tim Pengabdian Masyarakat yang telah bekerja keras dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan ini dengan penuh dedikasi. Kolaborasi dan kerja sama yang solid antara semua anggota tim sangat berkontribusi pada kelancaran setiap tahapan kegiatan.
4. Kepala LP3M dan Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu namun telah memberikan bantuan, dukungan, dan kontribusi baik secara langsung maupun tidak langsung. Bantuan dan partisipasi Anda sangat berarti bagi kelancaran dan kesuksesan program ini.

Kami berharap kegiatan ini tidak hanya berhenti pada tahap pelaksanaan, tetapi juga menjadi fondasi bagi kegiatan serupa di masa mendatang. Semoga hasil dari program ini dapat memberikan manfaat jangka panjang bagi siswa dan pihak sekolah, serta memperkuat peran teknologi dalam dunia pendidikan.

Sekali lagi, kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan Anda dengan berlipat ganda.

DAFTAR PUSTAKA

1. Canva. <https://www.canva.com/mobile/>. Canva Mobile: Create stunning designs on the go. Canva.
2. Creswell, Plano Clark. *Designing and conducting mixed methods research*. 3rd ed. SAGE Publications; 2017.
3. Johnson. *Enhancing learning efficiency through practical guides in digital design education*. *International Journal of Educational Technology*. 2021;9(4):315–28.
4. Selwyn. *Education and technology: Key issues and debates*. 2nd ed. Bloomsbury Publishing; 2016.
5. Rossi, Lipsey, Henry. *Evaluation: A systematic approach*. 8th ed. SAGE Publications; 2019.
6. Knowles, Holton, Swanson. *The adult learner: The definitive classic in adult education and human resource development*. 8th ed. Routledge; 2015.
7. Smith, Jones. *The impact of design competitions on creativity in high school students: A comparative study*. *Journal of Creative Education*. 2022;15(3):245–60.