



Journal of Human And Education

Volume 5, No. 1, Tahun 2025, pp 31-40

E-ISSN 2776-5857, P-ISSN 2776-7876

Website: <https://jahe.or.id/index.php/jahe/index>

Pengembangan Usaha Desain Mandiri Berbasis Teknologi Di Dusun Durensari, Desa Kembangkuning, Kecamatan Cepogo Kabupaten Boyolali

**Meilita Aulia¹, Muhammad Hanafi², Mentari Dwi Prastiwi³, Muhammad
Ghofardhan⁴, Arrin Sulistiyowati⁵**

^{1,2,3,4,5}Universitas Boyolali

Email : muhammadhanafi171004@gmail.com, meilitaauliaaaa@gmail.com
mmentarix@gmail.com, ghofardhan25@gmail.com, arrinsulistiyowati@gmail.com

Abstrak

Pelatihan desain grafis berbasis teknologi pada aplikasi Canva yang dilaksanakan di Dusun Durensari bertujuan untuk meningkatkan keterampilan masyarakat, terutama pemuda dan pelaku UMKM, dalam memanfaatkan teknologi desain untuk mendukung promosi produk lokal. Kegiatan ini mencakup sosialisasi, diskusi, tanya jawab dan pelatihan yang dapat memberikan pemahaman dasar tentang kewirausahaan serta penggunaan aplikasi desain grafis secara praktis. Peserta diajarkan membuat karya seperti poster, logo usaha, brosur, dan pricelist untuk memperkuat strategi pemasaran mereka. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan keterampilan peserta dalam menggunakan aplikasi Canva sebagai alat desain sederhana yang efektif. Pelatihan ini juga membuka peluang baru bagi peserta untuk mengembangkan usaha jasa desain grafis, sehingga mampu mendukung pengembangan UMKM lokal. Selain itu, kegiatan ini berhasil memperkenalkan teknologi berbasis desain grafis kepada masyarakat yang sebelumnya kurang familiar, sehingga mampu mengurangi kesenjangan teknologi. Dengan semangat dan antusiasme peserta, pelatihan ini diharapkan menjadi langkah awal dalam meningkatkan kemandirian masyarakat melalui kewirausahaan berbasis digital. Untuk hasil yang lebih maksimal, pendampingan lanjutan diperlukan agar peserta dapat terus mengembangkan keterampilan mereka.

Kata Kunci: Desain Grafis, Canva, Kewirausahaan Digital, UMKM, Promosi Produk, Kesenjangan Teknologi, Pelatihan Keterampilan, Pemberdayaan Masyarakat.

Abstract

The technology-based graphic design training on the Canva application carried out in Durensari Hamlet aims to improve the skills of the community, especially youth and MSME players, in utilising design technology to support the promotion of local products. This activity includes socialisation, discussion, questions and answers and training that can provide a basic understanding of entrepreneurship and the practical use of graphic design applications. Participants were taught to create works such as posters, business logos, brochures, and pricelists to strengthen their marketing strategies. The results of the training showed an increase in participants' skills in using the Canva application as an effective simple design tool. This training also opened up new opportunities for participants to develop a graphic design service business, thus supporting the development of local MSMEs. In addition, this activity succeeded in introducing graphic design-based technology to people who were previously unfamiliar, thus reducing the technology gap. With the enthusiasm of the participants, this training is expected to be the first step in increasing community independence through digital-based entrepreneurship. For maximum results, further assistance is needed so that participants can continue to develop their skills.

Copyright : Meilita Aulia, Muhammad Hanafi, Mentari Dwi Prastiwi, Muhammad Ghofardhan,
Arrin Sulistiyowati

Keywords: *Graphic Design, Canva, Digital Entrepreneurship, MSMEs, Product Promotion, Technology Gap, Skill Training, Community Empowerment.*

PENDAHULUAN

Peningkatan kemandirian masyarakat merupakan salah satu faktor penting dalam pembangunan ekonomi lokal yang berkelanjutan, seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dari waktu ke waktu, teknologi baru terus berkembang memasuki era digital, sehingga kewirausahaan berbasis teknologi menjadi salah satu solusi yang efektif untuk meningkatkan kemandirian masyarakat (Poerna Wardhanie dkk., 2021). Teknologi digital belum banyak dilibatkan karena pengetahuan, kemampuan, dan pemahaman masyarakat terhadap teknologi-teknologi digital tersebut masih kurang (Waskito & Setiadi, 2019). Oleh karena itu, pelatihan dan sosialisasi tentang pengembangan usaha desain dapat menciptakan peluang usaha baru bagi masyarakat (Pertiwi dkk., 2023).

Keterbatasan pelatihan profesional dan modal besar sering kali menjadi hambatan, meskipun sebagian besar masyarakat di Dusun Durensari memiliki perangkat teknologi dasar seperti *gadget* yang bisa dijadikan modal awal dalam mengembangkan usaha kreatif. Namun, akses terhadap pelatihan formal dan infrastruktur digital masih kurang memadai. Dengan dukungan pelatihan dan bimbingan yang tepat, diharapkan masyarakat di Dusun Durensari dapat membangun usaha yang tidak hanya menguntungkan tetapi juga berkontribusi pada pertumbuhan ekonomi lokal. Oleh karena itu, *project* kami ini juga berencana untuk mendorong terbukanya usaha desain mandiri yang kreatif dan inovatif yang hanya memerlukan *gadget* sebagai alat pembuatan desain dan tidak memerlukan modal yang besar. Hal ini memungkinkan UMKM untuk mengakses layanan jasa desain yang membantu memasarkan produk, sehingga dapat meningkatkan kualitas produk dan memperluas jangkauan pasar, serta menciptakan identitas merek yang kuat dan menarik perhatian konsumen (Yunizar dkk., 2023).

Program ini tidak hanya berorientasi pada penciptaan lapangan pekerjaan baru, tetapi juga memiliki peran penting dalam meningkatkan keterampilan digital masyarakat. Melalui sosialisasi dan pelatihan yang diberikan, masyarakat akan lebih siap menghadapi tantangan di era digital, yang semakin krusial di berbagai sektor. Peningkatan keterampilan ini diharapkan dapat membuka peluang baru bagi individu untuk memberikan kontribusi yang lebih besar dalam dunia kerja (Poerna Wardhanie dkk., 2021).

METODE

Waktu dan Lokasi

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dalam *project* mata kuliah wajib kurikulum ini dilaksanakan pada hari Minggu, 17 November 2024. Sosialisasi dan pelatihan ini dilaksanakan di Dusun Durensari, Desa Kembangkuning, Kecamatan Cepogo, Kabupaten Boyolali.

Prosedur Pelaksanaan

Dalam kegiatan pengabdian ini tahap awal kami adalah menentukan tempat yang akan kami lakukan kegiatan. Selanjutnya kami melakukan survei ke tempat kegiatan untuk menganalisis permasalahan yang ada disana. Dengan adanya analisis tersebut, kami berharap dapat membantu permasalahan disana dengan melaksanakan kegiatan sosialisasi dan pelatihan. Setelah melaksanakan kegiatan, kami melakukan evaluasi untuk memastikan peserta dapat memahami apa yang telah disampaikan pada kegiatan ini. Karena evaluasi adalah alat ukur atau proses untuk mengetahui tingkat pencapaian yang telah dicapai pada materi yang disampaikan (Magdalena dkk., 2020).

Metode adalah langkah-langkah atau tata cara yang digunakan sebelum melaksanakan suatu kegiatan untuk mencapai hasil tujuan yang maksimal (Wirabumi, 2020). Adapun beberapa metode tahapan yang kami gunakan dalam kegiatan kami adalah sebagai berikut:

1. Sosialisasi

Menurut Vander Zande, Sosialisasi adalah proses interaksi sosial melalui bagaimana kita mengenal cara-cara berpikir, berperasaan dan berperilaku, sehingga dapat berperan serta secara efektif dalam masyarakat (Sotya Partiwidiwijoyo dkk., 2020).

2. Diskusi dan Tanya Jawab

Diskusi adalah proses interaksi verbal antara dua orang atau lebih yang bertujuan untuk bertukar informasi, pandangan, dan argumen mengenai suatu topik tertentu, di mana setiap orang berkontribusi dengan ide dan pendapatnya untuk mencapai pemahaman yang lebih baik atau solusi terhadap masalah yang dihadapi (Zuhri, 2021).

Metode tanya jawab antara narasumber dan pendengar dapat dimulai dengan *ice breaking* untuk menciptakan suasana yang lebih santai dan akrab, misalnya dengan berbagi cerita ringan atau pertanyaan pembuka yang menyenangkan, lalu narasumber memberikan penjelasan singkat tentang topik yang dibahas, setelah itu mengajak pendengar untuk mengajukan pertanyaan atau memberikan pendapat terkait materi tersebut (Juliangkary & Pujilestari, 2022).

3. Pelatihan

pelatihan adalah suatu kegiatan untuk meningkatkan kompetensi seseorang dan dapat melatih kemampuan, keterampilan, keahlian dan pengetahuan guna mencapai tujuan suatu kegiatan (Wahyuningsih, 2019).

Pelatihan desain ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan pemuda dalam menggunakan *software* desain grafis, khususnya pada aplikasi *Canva*. Pertama, persiapan akan dilakukan dengan mengidentifikasi peserta yang terdiri dari pemuda dan pelaku usaha di Dusun Durensari yang berminat dalam desain grafis. Materi pelatihan akan mencakup dasar-dasar desain dalam penggunaan aplikasi *Canva* (Maesaroh dkk., 2023).

Dengan adanya kegiatan pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan masyarakat Dusun Durensari dalam bidang desain terkhusus aplikasi *Canva*, mendorong kewirausahaan mandiri di bidang desain grafis, menciptakan peluang usaha, serta mengurangi kesenjangan teknologi dan keterampilan di kalangan masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan desain grafis di Dusun Durensari berhasil mencapai sebagian besar target yang direncanakan. Dari total 35 peserta yang diundang, 30 peserta hadir, mencerminkan tingkat partisipasi yang tinggi (85,7%). Selama pelatihan, peserta mampu menghasilkan karya desain grafis seperti desain poster, brosur digital, logo usaha dan *pricelist*. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta telah memahami dasar-dasar desain menggunakan *Canva*. Selain itu, 80% peserta mengaku lebih percaya diri untuk memanfaatkan desain grafis dalam mempromosikan produk mereka. Dampak lain yang dapat dirasakan oleh masyarakat adalah peningkatan wawasan mengenai pentingnya teknologi desain dalam mendukung pengembangan UMKM lokal seperti catring, penjahit, pengrajin grabah, kerajinan dari aluminium, dan lain-lain.

Tahapan sosialisasi dimulai dengan pembukaan dan sambutan oleh panitia serta penyampaian materi awal tentang dasar-dasar desain grafis. Peserta, yang terdiri dari pelajar, pemuda dan pelaku UMKM, mendapatkan wawasan mengenai pentingnya desain untuk memperkuat identitas merek dan mendukung pemasaran produk. Tahapan pelatihan berfokus pada praktik penggunaan *Canva* untuk membuat desain seperti poster, logo usaha, brosur, dan *pricelist*. Pelatihan ini dilakukan secara bertahap, dipandu oleh panitia dan narasumber dari Universitas Boyolali dan UIN Salatiga, sehingga peserta dapat langsung menerapkan keterampilan yang diperoleh. Tahapan tanya jawab dan diskusi memberikan kesempatan bagi peserta untuk mendalami materi yang telah disampaikan, sekaligus mengeksplorasi lebih lanjut penerapan desain grafis dalam usaha mereka. Suasana santai dan interaktif diciptakan melalui *ice breaking* dan diskusi aktif. Penutup menandai akhir kegiatan, di mana peserta berbagi pengalaman, dan panitia mengevaluasi jalannya program. Secara keseluruhan, kegiatan ini sukses membangun keterampilan digital peserta, membuka peluang usaha baru, serta memperkecil kesenjangan teknologi di masyarakat.

Berikut adalah rangkain acara kegiatan yang telah kami laksanakan :



Gambar 1 Registrasi

Kegiatan dimulai dengan registrasi yang dikoordinasikan oleh Kak Meilita di pintu masuk. Setiap peserta mengisi daftar hadir, lalu diarahkan ke tempat duduk yang telah ditentukan. Dari 35 peserta yang diundang, sebanyak 30 orang hadir, mencerminkan tingkat partisipasi yang tinggi sebesar 85,7%. Antusiasme ini menunjukkan minat yang besar dari masyarakat Dusun Durensari terhadap pelatihan yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam desain grafis.



Gambar 2 Pembukaan

Kak Mifta selaku pembawa acara, membuka acara dengan sambutan hangat dan memaparkan susunan agenda secara singkat. Pembukaan ini menciptakan suasana antusias di antara peserta dan memperjelas tujuan kegiatan, yaitu membekali mereka dengan keterampilan desain grafis untuk mendukung promosi usaha. Sambutan tersebut berhasil memotivasi peserta untuk mengikuti semua sesi dengan aktif.



Gambar 3 Menyanyikan Lagu Indonesia Raya dan Mars Universitas Boyolali

Seluruh peserta dan panitia menyanyikan Lagu Indonesia Raya dan Mars Universitas Boyolali yang dipandu oleh Kak Imah. Dalam sesi ini dapat menanamkan semangat nasionalisme dan rasa persatuan di antara peserta, sekaligus memberikan suasana khidmat.



Gambar 4 Sambutan Ketua Panitia Penyelenggara

Kak Hanafi selaku ketua panitia penyelenggara, memberikan sambutan yang dipandu oleh Kak Mifta. Dalam sambutannya, beliau mengucapkan terima kasih kepada seluruh peserta yang telah meluangkan waktu untuk hadir dan berpartisipasi dalam kegiatan ini. Kak Hanafi juga menjelaskan secara singkat bahwa pelatihan ini dirancang untuk membantu peserta memahami dasar-dasar desain grafis dan kewirausahaan.



Gambar 5 Materi I

Materi pertama disampaikan oleh Kak Meilita dan Kak Haydar mahasiswa Teknik Informatika Universitas Boyolali, yang dipandu oleh Kak Mentari. Peserta diajarkan tentang konsep dasar kewirausahaan dan bagaimana desain grafis dapat menjadi elemen penting dalam promosi produk usaha. Dari sesi ini, peserta mulai menyadari betapa pentingnya desain sebagai elemen kunci dalam strategi pemasaran yang efektif.



Gambar 6 Materi II

Pada sesi ini, Kak Saefudin mahasiswa Teknik Informatika Universitas Boyolali memperkenalkan aplikasi *CorelDraw* untuk desain grafis didampingi Kak Haydar. Peserta diberikan penjelasan tentang fitur-fitur dasar yang dapat digunakan untuk membuat desain, seperti poster dan logo. Sosialisasi ini memberikan gambaran kepada peserta mengenai potensi penggunaan aplikasi *CorelDraw* dalam mendukung kebutuhan desain mereka. Informasi yang

Copyright : Meilita Aulia, Muhammad Hanafi, Mentari Dwi Prastiwi, Muhammad Ghofardhan, Arrin Sulistiyowati

diberikan membantu peserta memahami peran aplikasi ini dalam menciptakan karya karya yang kreatif.



Gambar 7 Diskusi dan Tanya Jawab

Kak Mifta selaku moderator, membuka sesi diskusi interaktif yang memberikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya langsung kepada pemateri. Peserta mengajukan pertanyaan seputar materi Pengetahuan Dasar Kewirausahaan dan Desain Grafis, serta penggunaan aplikasi *CorelDraw*. Sesi ini membantu peserta memperjelas pemahaman mereka terhadap konsep-konsep yang telah disampaikan, seperti pentingnya desain dalam promosi dan cara memanfaatkan aplikasi desain untuk kebutuhan mereka. Diskusi ini berhasil mendorong peserta untuk lebih memahami materi secara mendalam dan memberikan solusi atas berbagai pertanyaan yang mereka miliki.



Gambar 8 Materi III

Materi ketiga yang di sampaikan oleh Kak Dika selaku pengusaha yang bergerak dibidang percetakan dan desain grafis, peserta diperkenalkan dengan aplikasi *Canva* dan melihat contoh-contoh desain seperti poster, brosur, dan pricelist yang dibuat menggunakan aplikasi tersebut. Aplikasi *Canva* dipilih karena kemudahannya, sehingga peserta yang tidak memiliki latar belakang teknologi dapat memahami cara penggunaannya dengan lebih mudah. Melalui sesi ini, peserta mendapatkan gambaran tentang berbagai kemungkinan desain menarik yang dapat dihasilkan dengan aplikasi *Canva*, sekaligus menyadari potensinya untuk mendukung berbagai keperluan mereka.



Gambar 9 Pelatihan Desain

Copyright : Meilita Aulia, Muhammad Hanafi, Mentari Dwi Prastiwi, Muhammad Ghofardhan, Arrin Sulistiyowati

Pada sesi ini, seluruh peserta diajarkan untuk mempraktikkan pembuatan desain menggunakan aplikasi Canva. Peserta menghasilkan berbagai karya seperti poster digital, brosur promosi, logo usaha, dan pricelist. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa peserta tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mengaplikasikan keterampilan desain grafis untuk menciptakan karya yang relevan dan menarik. Selain itu, peserta mulai memahami bagaimana desain grafis dapat dimanfaatkan untuk berbagai keperluan, seperti membuat presentasi, materi promosi, atau sekadar mengembangkan kreativitas mereka dalam bidang desain. Hal ini mencerminkan keberhasilan kegiatan dalam meningkatkan wawasan peserta mengenai aplikasi desain grafis.

Berikut ini adalah beberapa hasil desain yang telah dibuat oleh peserta selama sesi pelatihan:



Gambar 10



Gambar 11



Gambar 12



Gambar 13

Desain gambar 10 adalah poster dokumentasi kegiatan yang dibuat oleh Riana, selanjutnya gambar 11 pricelist menu makanan dan minuman yang dibuat oleh Angga. Untuk gambar 12 poster hari kemerdekaan yang dibuat oleh Olive, dan gambar 13 pricelist menu makanan dan minuman yang dibuat oleh Thoriq.



Gambar 14 Penutup

Acara ditutup oleh Kak Mifta selaku pembawa acara, yang mengucapkan terima kasih kepada seluruh peserta, pemateri, dan panitia atas partisipasi dan kontribusinya dalam kegiatan ini. Penutupan ini menjadi akhir dari rangkaian kegiatan yang telah memberikan wawasan dan inspirasi bagi peserta tentang pentingnya desain grafis sebagai keterampilan yang relevan di era digital. Kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman peserta tentang desain grafis dan membuka peluang untuk memanfaatkannya dalam berbagai keperluan.

Melalui kegiatan sosialisasi dan pelatihan ini, peserta termotivasi untuk memanfaatkan teknologi modern dalam berwirausaha. Sebagian peserta menyampaikan rencana untuk membuka jasa desain sederhana. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan yang diberikan mampu mendorong lahirnya usaha mandiri di bidang desain grafis dari peserta yang mengikuti sosialisasi dan pelatihan.

Dengan adanya kegiatan ini juga berhasil mengurangi kesenjangan teknologi di kalangan masyarakat dengan memperkenalkan aplikasi desain berbasis teknologi yang mudah diakses. Peserta yang mengikuti kegiatan sosialisasi dan pelatihan ini, yang sebelumnya kurang familiar dengan penggunaan teknologi dalam berbisnis, kini mampu memanfaatkan perangkat mereka untuk menciptakan karya desain. Sebagian besar peserta menyatakan bahwa pelatihan ini membantu mereka mengejar ketertinggalan di bidang teknologi dan keterampilan digital.

Pelatihan desain grafis di Dusun Durensari ini dapat memberikan hasil yang memuaskan. Peserta dapat membuat karya desain seperti poster, brosur digital, logo usaha dan *pricelist*. Hasil karya ini menunjukkan bahwa peserta mampu memahami dasar-dasar desain grafis menggunakan aplikasi *Canva*. Selain itu, sebagian besar peserta juga lebih percaya diri untuk memanfaatkan desain grafis dalam promosi produk mereka. Hasil dari kegiatan project ini dapat menciptakan inspirasi baru bagi peserta untuk memulai usaha jasa desain, yang diharapkan dapat mendukung perkembangan UMKM lokal. Program ini juga berhasil meningkatkan wawasan peserta mengenai pentingnya teknologi desain grafis dalam mendukung kewirausahaan dan memperluas pasar produk secara digital.

Hasil kegiatan ini sesuai dengan tujuan yang ditetapkan, serta berhasil meningkatkan keterampilan desain grafis, yang terlihat dari kemampuan mereka menghasilkan karya yang kreatif. Selain itu, sebagian peserta menyatakan keinginan untuk memulai jasa desain sebagai usaha baru, sehingga tujuan mendorong kewirausahaan mandiri juga tercapai. Karya yang dihasilkan, seperti brosur dan katalog produk, memberikan nilai tambah bagi UMKM lokal, sejalan dengan target menciptakan peluang usaha baru. Kegiatan ini juga membantu peserta mengurangi kesenjangan teknologi dengan memperkenalkan aplikasi desain yang mudah diakses. Meskipun demikian, masih terdapat kebutuhan pendampingan lanjutan agar hasil pelatihan lebih maksimal.

SIMPULAN

Pelatihan desain grafis menggunakan *Canva* di Dusun Durensari berhasil memberikan pengetahuan dan keterampilan baru kepada peserta, terutama pemuda dan pelaku UMKM. Peserta mampu membuat berbagai desain seperti poster, logo usaha, brosur, dan *pricelist* yang mendukung pemasaran produk lokal. Kegiatan ini menunjukkan bahwa teknologi sederhana dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kemandirian masyarakat tanpa memerlukan modal besar.

Selain itu, pelatihan ini berkontribusi pada pengurangan kesenjangan teknologi di masyarakat dan mendorong pertumbuhan ekonomi lokal melalui kewirausahaan berbasis digital. Dengan semangat dan antusiasme peserta, kegiatan serupa diharapkan dapat dilaksanakan secara berkelanjutan untuk memperluas manfaat dan memperkuat dampak positif pada berbagai sektor di masyarakat.

Kreativitas memainkan peran penting dalam membangun produk dan layanan yang inovatif, terutama di era ekonomi kreatif. Dalam konteks desain grafis, kreativitas menjadi elemen inti yang memungkinkan wirausahawan untuk menciptakan solusi inovatif dan menarik, yang mendukung pengembangan produk dan strategi pemasaran, serta membantu mereka bersaing di pasar yang terus berkembang, terutama di bidang industri kreatif seperti desain grafis (Novita Mega Angel Virdianasari, 2021). Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menciptakan dan menerapkan ide-ide baru yang dapat membawa perubahan atau memberikan nilai tambah dalam berbagai aspek kehidupan (Wiyono, 2020).

Desain grafis berfungsi sebagai alat komunikasi visual yang efektif, memungkinkan pesan disampaikan secara langsung melalui elemen-elemen visual seperti gambar, teks, warna, dan bentuk. Dalam konteks promosi, desain grafis memainkan peran penting dalam menarik perhatian audiens dan menyampaikan informasi secara jelas dan menarik. Hal ini sejalan dengan temuan bahwa desain grafis memiliki dampak signifikan terhadap keterlibatan publik dan retensi pesan dalam kampanye pemerintah, menunjukkan bahwa elemen desain yang tepat dapat memperkuat pesan yang ingin disampaikan (Amirullah & Aestetika, 2024).

Selain itu, desain grafis tidak hanya sebagai bentuk estetika, tetapi juga sebagai medium yang mampu mengkomunikasikan pesan secara efektif. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan gambar atau foto yang relevan dapat meningkatkan kesadaran dan ketertarikan masyarakat terhadap pesan yang disampaikan (Sugiarto, 2024). Dengan menggunakan prinsip-prinsip desain yang tepat, desain grafis dapat memperkuat pesan yang ingin disampaikan dan meningkatkan daya tarik visual produk atau layanan yang dipromosikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Amirullah, F., & Aestetika, N. M. (2024). Analisis Resepsi Masyarakat Terhadap Desain Grafis pada Billboard Kampanye Program Pemerintah Daerah. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 1(1), 12. <https://doi.org/10.47134/dkv.v1i1.2621>
- Juliangkary, E., & Pujilestari, P. (2022). Kajian literatur metode tanya jawab pada pembelajaran matematika. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3). <https://doi.org/10.58258/jime.v8i3.3839>
- Maesaroh, S., Fauzi, W. M., Sumiarsih, m., & yanti, y. (2023). Pelatihan desain kemasan produk menggunakan canva bagi ikatan pemuda pemudi kampung babakan cihaur. *Kreatif: Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains dan Teknologi*, 1(1), 13–18. <https://doi.org/10.35706/kreatif.v1i1.8632>
- Magdalena, I., Ridwanita, A., & Aulia, B. (t.t.). *Evaluasi belajar peserta didik*.
- Novita Mega Angel Virdianasari. (2021). Analisis pengaruh kreatif dan inovatif di dunia bisnis kewirausahaan dalam perspektif ekonomi islam. *Niqosiya: Journal of Economics and Business Research*, 1(1), 37–47. <https://doi.org/10.21154/niqosiya.v1i1.81>
- Pertiwi, A. B., Rinaldi, M., Farid, R., & Benyamin, M. F. (2023). *Peningkatan Promosi UMKM Desa Karyawan Kecamatan Parongpong Bandung Barat Melalui Pelatihan Desain Poster "Canva."*
- Poerna Wardhanie, A., Fahminnansih, F., & Rahmawati, E. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan. *Society: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 51–58. <https://doi.org/10.37802/society.v2i1.170>
- Sotya Partiwidiwijoyo, Wakhid Yuliyanto, & Ari Waluyo. (2020). Meningkatkan pelayanan publik Di Desa Padureso Kec. Padureso Kebumen dengan Sosialisasi dan PenyuluhanTata Kelola Administrasi Desa. *JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(3), 354–363. <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v1i3.412>
- Sugiarto, L., Felix Evan. (2024). Analisis strategi komunikasi visual infografis kemnaker melalui media sosial instagram. *Tuturrupa*, 6(2), 81–85. <https://doi.org/10.24167/tuturrupa.v6i2.11286>
- Wahyuningsih, S. (2019). *PENGARUH pelatihan dalam meningkatkan produktivitas kerja karyawan*.
- Waskito, M., & Setiadi, E. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Sebagai Usaha Meningkatkan Kemampuan Kreatif Pekerja Desain Di Ikm Alas Kaki Melalui Kegiatan Perancangan Ragam Hias Upper Sepatu. *Jurnal Desain Indonesia*, 15–23. <https://doi.org/10.52265/jdi.v1i1.5>
- Wirabumi, R. (2020). *METODE pembelajaran ceramah. 2020*.
- Wiyono, H. D. (2020). Kreativitas dan inovasi dalam berwirausaha. *Jurnal USAHA*, 1(2), 19–25. <https://doi.org/10.30998/juuk.v1i2.503>
- Yunizar, Z., Daud, M., Anshari, S. F., Ardian, Z., & Suwanda, R. (2023). Peningkatan kreatifitas penggunaan software sebagai peluang usaha mandiri pemuda desa banda masen melalui pelatihan desain grafis. *Rambideun : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3), 264–272. <https://doi.org/10.51179/pkm.v6i3.2322>

Zuhri, Z. (2021). METODE DISKUSI dalam pembelajaran pai. *Muhafadzah*, 1(1), 51–67.
<https://doi.org/10.53888/muhafadzah.v1i1.339>