

Keterampilan Membuat Baner dengan Canva untuk Guru SMAN 3 Tangerang

Prihantoro Syahdu Sutopo¹⁾, Lianny Wydiastuty Kusuma²⁾, Suwitno³⁾, Aditiya Hermawan⁴⁾, Amin Suyitno⁵⁾

¹²³⁴⁵Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Buddhi Dharma

Email: prihantoro.syahdu@ubd.ac.id, lianny.wydiastuty@ubd.ac.id, suwitno@ubd.ac.id,
aditiya.hermawan@ubd.ac.id, amin.suyitno@ubd.ac.id

ABSTRAK

Dalam era digital, pembuatan konten visual yang menarik memiliki peran penting dalam berbagai bidang. Pengabdian kepada Masyarakat ini membahas pelatihan pembuatan banner dengan Canva untuk para guru di SMAN 3 Tangerang. Pelatihan ini memiliki beragam materi yang mencakup langkah-langkah pembuatan banner mulai dari pemilihan template, penyesuaian layout, penambahan elemen visual, penyusunan teks, hingga penambahan gambar yang relevan. Dalam dunia pendidikan, pelatihan ini memiliki dampak positif yang signifikan. Para guru yang berpartisipasi dalam pelatihan ini dapat memperluas wawasan mereka tentang cara menciptakan konten visual yang efektif dalam mendukung pembelajaran dan komunikasi dengan siswa. Mereka juga dapat memahami bahwa dengan adanya alat seperti Canva, proses desain grafis telah menjadi lebih mudah dan lebih interaktif daripada sebelumnya. Hasil dari pelatihan ini bukan hanya peningkatan keterampilan teknis dalam menggunakan Canva, tetapi juga mencakup pengembangan kemampuan kreatifitas peserta dalam merancang banner yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Dengan demikian, pelatihan ini menciptakan kesempatan berharga bagi para guru untuk memperkaya metode pengajaran mereka dengan elemen visual yang menarik. Sebagai hasil akhir dari pelatihan ini, peserta menghasilkan desain-desain banner yang mencerminkan penerapan keterampilan yang mereka pelajari selama pelatihan. Dengan adanya pengabdian kepada masyarakat semacam ini, kita dapat melihat bagaimana pendidikan dan pelatihan yang berfokus pada pengembangan keterampilan praktis dapat memberikan manfaat nyata kepada para peserta dan komunitas mereka. Semoga pelatihan ini menjadi landasan untuk terus mendorong inovasi dan kemajuan dalam pendidikan dan pengembangan keterampilan di masa depan.

Kata Kunci: Canva, Banner, Konten Visual, Pelatihan, Guru-Guru

Banner Making Skills with Canva for Teachers at SMAN 3 Tangerang

ABSTRACT

In today's digital era, the creation of engaging and informative visual content plays an increasingly crucial role in various fields. This Community Engagement initiative discusses a training program for creating banners using Canva for teachers at SMAN 3 Tangerang. The training covers a wide range of topics, including the steps involved in banner creation, from template selection and layout adjustment to adding visual elements, organizing text, and incorporating relevant images. In the realm of education, this training has a significant positive impact. Participating teachers have the opportunity to broaden their understanding of how to create effective visual content to support learning and communication with students. They also come to realize that tools like Canva have made the graphic design process easier and more interactive than ever before. The outcomes of this training extend beyond technical skills in using Canva. They encompass the development of participants' creative abilities in designing banners tailored to their specific needs. Consequently, this training provides valuable opportunities for teachers to enrich their teaching methods with visually appealing elements. As a result of this training, participants produce banners that reflect the application of the skills they acquired during the program. Initiatives like this community engagement effort demonstrate how education and training focused on practical skill development can deliver tangible benefits to participants and their communities. May this training serve as a foundation for continued innovation and progress in education and skill development in the future.

Keywords: Canva, Banners, Visual Content, Training, Teachers

PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, pembuatan konten visual yang menarik memainkan peran yang sangat penting dalam berbagai bidang, termasuk promosi produk, acara, atau layanan. Keberhasilan komunikasi dan pemasaran sering kali bergantung pada sejauh mana pesan dapat disampaikan secara visual dan menarik.

Di tengah kompleksitas tuntutan desain grafis modern, alat-alat seperti Canva telah muncul sebagai penyelamat. Canva adalah platform desain grafis berbasis web yang telah meraih popularitas besar karena menyediakan solusi yang memudahkan siapa saja, bahkan yang tidak memiliki latar belakang desain, untuk membuat konten visual yang menakjubkan.

Dengan beragam fitur, template, dan alat desain yang mudah digunakan, Canva memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis materi visual, seperti banner, poster, infografis, kartu ucapan, media sosial, dan banyak lagi. Ini membuka peluang kreatif yang tak terbatas bagi individu, bisnis, sekolah, dan organisasi untuk menyampaikan pesan mereka dengan daya tarik visual yang kuat. (Indriani & Syahputri, 2021)

Dengan kata lain, Canva telah mengubah cara kita berinteraksi dengan desain grafis dan memungkinkan siapa saja untuk menjadi desainer visual dalam era digital yang semakin visual ini.

Studi literatur telah memberikan perhatian khusus terhadap pemanfaatan aplikasi Canva dalam berbagai konteks. Penelitian oleh (Adrian et al., 2022) berfokus pada pengenalan aplikasi Canva kepada siswa/siswi SMKN 1 Tanjung Sari, Lampung Selatan, sebagai langkah untuk memperkenalkan keterampilan desain grafis kepada generasi muda. (Nur Isnaini et al., 2021) melaporkan tentang pelatihan desain menggunakan aplikasi Canva, yang telah memberikan wawasan dan keterampilan baru kepada peserta terkait penggunaan alat desain tersebut.

(Maranto et al., 2022) menjelaskan pelatihan yang diberikan kepada peserta mengenai pembuatan poster menggunakan Canva, menunjukkan potensi aplikasi ini dalam memberikan kreativitas dalam rangka penyampaian informasi visual. Artikel ini bertujuan untuk mengeksplorasi berbagai aspek penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan baner kreatif.

Pelatihan merupakan upaya yang sistematis dan terencana untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan sikap karyawan melalui pengalaman belajar dalam rangka meningkatkan efektivitas kinerja (Bariqi, 2018).

Dibuatlah Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan tema “Keterampilan Membuat Baner Dengan Canva untuk Guru SMAN 3 Tangerang”. Dilain sisi, penelitian oleh (Junaedi et al., 2022) menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pelatihan desain slide memiliki potensi untuk memberikan manfaat signifikan dalam memperkuat komunikasi visual, merangsang kreativitas, dan memberikan akses ke alat desain modern yang lebih mudah diakses oleh berbagai kalangan. Informasi ini memberikan pandangan yang berguna dalam pemahaman tentang manfaat penggunaan Canva dalam konteks pembelajaran dan praktik desain. Demikian juga penggunaan Canva untuk tujuan pembuatan baner. (Simbolon et al., 2022)

Desain umumnya digunakan sebagai konteks seni, teknik bangunan, arsitektur, dan lain sebagainya, baik sebagai kata benda ataupun kerja. Desain sebagai kata kerja dapat berarti mendesain, menunjukkan proses pengembangan rencana untuk produk struktur, atau komponen. Desain sebagai kata benda seperti sebuah desain, digunakan untuk final, (solusi) rencana (missal proposal, menggambar, model, deskripsi) atau hasil dari implementasi suatu rencana (missal menciptakanobyek, hasil dari proses). Menurut definisi American Heritage, desain adalah:

“Menyusun atau gagasan; menciptakan,” dan “merumuskan suatu rencana”. (Watkins, 2000)

Canva adalah sebuah platform desain grafis yang populer dan sangat user-friendly yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis konten visual dengan mudah. Beberapa hal yang dapat dijelaskan mengenai Canva adalah:

1. Kemudahan Penggunaan: Canva dirancang untuk digunakan oleh orang-orang dengan berbagai tingkat keahlian desain, termasuk pemula. Antarmuka yang intuitif dan alat-alat yang mudah digunakan membuatnya mudah dipahami dan diakses oleh siapa saja.
2. Beragam Template: Canva menyediakan berbagai macam template yang siap pakai untuk berbagai jenis proyek, seperti poster, banner, presentasi, media sosial, dan banyak lagi. Template ini membantu pengguna untuk memulai desain mereka tanpa perlu membuat semuanya dari awal.
3. Element Visual: Canva menyediakan berbagai elemen visual seperti gambar, ikon, bentuk, dan latar belakang yang dapat digunakan dan disesuaikan dalam desain. Ini memungkinkan pengguna untuk dengan mudah menambahkan elemen-elemen ini ke proyek mereka.
4. Editor Teks: Dalam Canva, Anda dapat dengan mudah menambahkan dan mengedit teks, memilih dari berbagai jenis huruf, ukuran, dan gaya teks yang berbeda. Ini memungkinkan Anda untuk menciptakan teks yang menarik dan sesuai dengan desain Anda.
5. Kolaborasi: Canva juga menyediakan fitur kolaborasi, yang memungkinkan beberapa pengguna bekerja bersama pada proyek yang sama secara online. Ini sangat berguna untuk tim atau kelompok yang ingin berkolaborasi dalam proses desain.
6. Media Sosial dan Publikasi: Canva memiliki fitur-fitur khusus yang memungkinkan Anda dengan mudah

memformat desain Anda untuk berbagai platform media sosial, seperti Instagram, Facebook, atau Twitter. Selain itu, Anda dapat mencetak atau mempublikasikan desain Anda secara online.

7. Versi Gratis dan Berbayar: Canva memiliki versi gratis yang sudah sangat berguna, dan juga menawarkan langganan berbayar yang memberikan akses ke fitur-fitur tambahan, seperti koleksi gambar premium dan alat-alat desain lanjutan.

(Canva, n.d.) Dengan semua fitur ini, Canva telah menjadi salah satu alat desain grafis yang paling populer dan diakses oleh berbagai kalangan, mulai dari individu hingga bisnis besar, untuk membuat konten visual yang menarik dan berkualitas.

METODE PENELITIAN

Masyarakat dalam istilah bahasa Inggris adalah *society* yang berasal dari kata Latin *socius* yang berarti (kawan). Istilah masyarakat berasal dari kata bahasa Arab *syaraka* yang berarti (ikut serta dan berpartisipasi). Masyarakat adalah sekumpulan manusia yang saling bergaul, dalam istilah ilmiah adalah saling berinteraksi. Suatu kesatuan manusia dapat mempunyai prasarana melalui warga-warganya dapat saling berinteraksi. Definisi lain, masyarakat adalah kesatuan hidup manusia yang berinteraksi menurut suatu sistem adat istiadat tertentu yang bersifat kontinyu, dan yang terikat oleh suatu rasa identitas bersama. Kontinuitas merupakan kesatuan masyarakat yang memiliki keempat ciri yaitu:

- Interaksi antar warga-warganya,
- Adat istiadat,
- Kontinuitas waktu,
- Rasa identitas kuat yang mengikat semua warga. (Koentjaraningrat, 2009)

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini menggunakan metode Desain Partisipatif (*Participatory Design*): Melibatkan pengguna akhir dalam

merancang atau mengembangkan produk, layanan, atau lingkungan dengan mempertimbangkan kebutuhan, preferensi, dan pandangan mereka. Beberapa cara yang dapat digunakan dalam penyampaian Desain Partisipatif antara lain:

- a. **Pendahuluan dan Konteks:**
Mulailah dengan memberikan gambaran umum tentang apa itu desain partisipatif dan mengapa metode ini penting. Jelaskan bagaimana partisipasi pengguna dapat meningkatkan kualitas solusi yang dihasilkan dan mengapa pendekatan ini relevan untuk proyek yang akan dilakukan.
- b. **Kasus Studi atau Contoh:**
Sertakan contoh nyata atau studi kasus yang menunjukkan bagaimana desain partisipatif telah berhasil diterapkan dalam berbagai proyek. Ceritakan tentang pengalaman sukses yang melibatkan pengguna dalam proses perancangan, dan bagaimana hal tersebut mempengaruhi hasil akhir.
- c. **Prinsip Desain Partisipatif:**
Jelaskan prinsip-prinsip inti dalam desain partisipatif, seperti keterlibatan awal, kolaborasi, prototip dan pengujian iteratif, inklusivitas, empati, dan pengambilan keputusan bersama. Tinjau setiap prinsip dengan memberikan contoh konkret yang menjelaskan bagaimana prinsip tersebut diimplementasikan dalam praktik.

Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) merupakan sebuah kegiatan yang memiliki tujuan mulia dalam mendukung dan memajukan masyarakat setempat. Kegiatan ini dijadwalkan untuk dilaksanakan pada tanggal 12 Mei 2023, dengan waktu pelaksanaan mulai pukul 12.00 hingga 16.00 WIB. Tempat pelaksanaan yang telah ditentukan adalah di SMAN 3 Tangerang, sebuah lembaga pendidikan yang memiliki peran sentral dalam membentuk generasi penerus yang berkualitas.

Kegiatan PkM ini mencerminkan komitmen para pelaksana, yang mungkin terdiri dari dosen atau tenaga pendidik, untuk berbagi pengetahuan, keterampilan, dan sumber daya dengan masyarakat. Pilihan waktu yang dimulai pada tengah hari hingga sore memungkinkan partisipasi yang lebih luas dari masyarakat, termasuk siswa-siswa yang mungkin terlibat dalam kegiatan ekstrakurikuler.

SMAN 3 Tangerang dipilih sebagai tempat pelaksanaan karena peran pentingnya dalam pendidikan lokal dan sebagai pusat pertemuan yang cocok untuk aktivitas PkM. Di harapkan kegiatan ini akan memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi masyarakat dan memperkuat ikatan antara lembaga pendidikan dan komunitas setempat. Dengan demikian, PkM di tanggal dan lokasi yang telah ditentukan ini merupakan langkah positif dalam upaya memajukan dan memberdayakan masyarakat melalui kolaborasi antara pendidikan dan komunitas.



**Gambar 1 Lab Komputer SMAN 3
Tangerang**

Panitia pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat terdiri dari:

Ketua Amin Suyitno
Sekrestaris Lianny Wydiastuty Kusum
Anggota Suwitno
Aditiya Hermawan

Narasumber Prianoro Syahdu Sutopo

Peserta yang turut serta dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini merupakan bagian integral dari kesuksesan program ini. Peserta berasal dari kalangan guru-guru yang berdedikasi di SMAN 3 Tangerang, yang berperan penting dalam

membentuk dan membimbing generasi muda.

Secara keseluruhan, jumlah peserta yang telah berpartisipasi dalam pelatihan ini berkisar antara 25 hingga 30 orang. Keberagaman dan pengalaman peserta membawa beragam perspektif dan pengetahuan yang dapat berkontribusi positif dalam pengembangan keterampilan dan peningkatan kualitas pembelajaran.

Peserta yang berjumlah signifikan ini mencerminkan tingginya minat dan komitmen dari guru-guru SMAN 3 Tangerang dalam meningkatkan keterampilan mereka dalam bidang desain visual menggunakan Canva. Mereka adalah para pendidik yang terbuka untuk terus belajar dan mengembangkan diri agar dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih baik bagi siswa-siswa mereka. Kegiatan PkM ini adalah bukti kolaborasi yang sukses antara pendidikan dan masyarakat, di mana guru-guru adalah agen perubahan yang siap memperoleh wawasan dan keterampilan baru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemberdayaan siswa. Semangat mereka dalam mengikuti pelatihan ini memberikan dorongan positif dalam mencapai tujuan PkM yang lebih luas, yaitu meningkatkan mutu pendidikan dan kontribusi positif terhadap masyarakat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Materi diberikan dalam pembahasan mengenai baner, dengan sebelumnya mendaftarkan lewat aplikasi Canva secara online. Aplikasi Canva merupakan platform desain yang dapat diakses melalui web browser maupun aplikasi mobile. Aplikasi ini menyediakan berbagai template siap pakai untuk berbagai keperluan desain, termasuk pembuatan baner. Fitur drag-and-drop serta antarmuka yang intuitif membuatnya mudah digunakan oleh pengguna yang tidak memiliki latar belakang desain grafis.

Langkah-langkah Pembuatan Baner: dalam pelatihan ini mengulas langkah-langkah umum dalam pembuatan baner

menggunakan aplikasi Canva. Langkah-langkah ini meliputi:

- a. Memilih Template: Canva menyediakan berbagai template baner dengan berbagai ukuran dan gaya yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan.
- b. Menyesuaikan Layout: Pengguna dapat mengubah tata letak, mengatur lapisan elemen, dan mengganti warna sesuai preferensi.
- c. Menambahkan Elemen Visual: Canva menyediakan berbagai elemen visual seperti gambar, ikon, teks, dan bentuk geometris yang dapat ditambahkan ke baner.
- d. Menyusun Teks: Pengguna dapat menambahkan teks dengan berbagai gaya font, ukuran, dan warna. Efek seperti bayangan dan efek teks juga dapat diaplikasikan.
- e. Menambahkan Gambar: Canva memungkinkan pengguna mengunggah gambar sendiri atau memilih dari koleksi gambar yang disediakan.
- f. Menyempurnakan Detail: Pengguna dapat menyesuaikan detail seperti transparansi, rotasi, dan efek lainnya untuk elemen-elemen di baner.
- g. Pratinjau dan Ekspor: Sebelum menyelesaikan desain, pengguna dapat melihat pratinjau dan mengunduh hasil akhir dalam berbagai format.

Pelatihan yang telah diadakan ini merupakan sebuah upaya berharga dalam mengajak para guru dari SMAN 3 Tangerang untuk memperoleh keterampilan desain banner yang bermanfaat. Peserta yang terdiri dari guru-guru yang berpengalaman ini diberikan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan mereka dalam menciptakan desain banner yang menarik dan informatif.

Pentingnya kegiatan ini tidak bisa diabaikan, mengingat peran visualisasi yang semakin dominan dalam menyampaikan pesan dan informasi di era digital saat ini. Dalam pelatihan ini, peserta dibimbing oleh tim dari Universitas Buddhi Dharma yang telah

memiliki keahlian dan pengalaman dalam desain grafis.

Hasil dari Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah berupa sejumlah Desain Banner yang diciptakan oleh peserta. Gambar-gambar yang diambil dari kegiatan "Keterampilan Membuat Banner dengan Canva untuk Guru SMAN 3 Tangerang" mencerminkan semangat dan dedikasi para peserta dalam mengasah keterampilan baru mereka. Banner-banner ini kemungkinan akan digunakan dalam berbagai konteks, seperti promosi acara sekolah, kegiatan ekstrakurikuler, atau kampanye pendidikan.

Dengan demikian, kegiatan pelatihan pembuatan banner menggunakan Canva ini tidak hanya memberikan manfaat langsung bagi para peserta, yaitu para guru SMAN 3 Tangerang. Namun, potensinya untuk memberikan dampak positif yang lebih luas sangat signifikan. Banner-banner yang telah mereka hasilkan melalui pelatihan ini memiliki potensi untuk menghasilkan pengaruh yang lebih besar dalam berbagai aspek pendidikan dan komunikasi di sekolah dan masyarakat setempat.

Pertama-tama, banner-banner ini dapat meningkatkan kualitas materi pembelajaran yang disampaikan oleh para guru. Dengan kemampuan baru dalam menciptakan konten visual yang menarik, para guru dapat menghadirkan materi pelajaran dengan cara yang lebih memikat bagi siswa. Ini dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan dengan lebih baik dan membuat pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Selain itu, banner-banner ini juga dapat digunakan untuk mempromosikan berbagai kegiatan sekolah, seperti acara olahraga, seni, atau kegiatan ekstrakurikuler. Dengan desain yang menarik, promosi ini dapat menarik perhatian siswa, orang tua, dan masyarakat umum, yang dapat berkontribusi pada partisipasi yang lebih besar dalam kegiatan sekolah dan menciptakan semangat komunitas yang positif.

Selain lingkup sekolah, banner-banner ini juga dapat digunakan dalam berbagai inisiatif komunitas yang lebih luas. Masyarakat setempat dapat memanfaatkan desain visual yang menarik ini untuk menyampaikan pesan-pesan penting, seperti kampanye sosial, informasi kesehatan, atau promosi kegiatan budaya. Ini dapat memperluas dampak positif pelatihan Canva ke seluruh komunitas.



Gambar 2 Desain Banner pada Pelatihan

Gambar 2 adalah contoh dari hasil pembuatan banner dalam pelatihan penggunaan Canva. Banner ini dibuat oleh peserta pelatihan.

Banner ini mungkin merupakan salah satu dari sejumlah karya yang dihasilkan selama pelatihan, yang bertujuan untuk memberikan peserta pengalaman praktis dalam menciptakan materi visual yang menarik dan informatif. Melalui proses pembuatan banner ini, peserta dapat memilih template yang sesuai, mengatur layout, menambahkan elemen visual, serta menyusun teks sehingga pesan yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan efektif.



Gambar 3 Narasumber (Prihantoro Syahdu Sutopo, ST., MT.) memaparkan Materi

Gambar 3 adalah sebuah bukti visual yang luar biasa, yang mampu menangkap momen penting dalam pelatihan ini. Pada gambar ini, kita dapat melihat narasumber yang dengan penuh semangat sedang

memberikan pemaparan materi kepada para peserta pelatihan. Ekspresi semangat dan dedikasi narasumber tercermin dalam setiap gerakan dan kata yang diucapkan, menciptakan atmosfer yang inspiratif dalam pelatihan tersebut.

Momen seperti ini memperlihatkan betapa berharganya pengalaman yang diberikan oleh narasumber kepada peserta. Mereka tidak hanya membagikan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga memberikan motivasi dan semangat dalam mengasah kemampuan baru. Interaksi antara narasumber dan peserta dalam pelatihan semacam ini merupakan fondasi yang kuat dalam pengembangan kompetensi desain grafis.

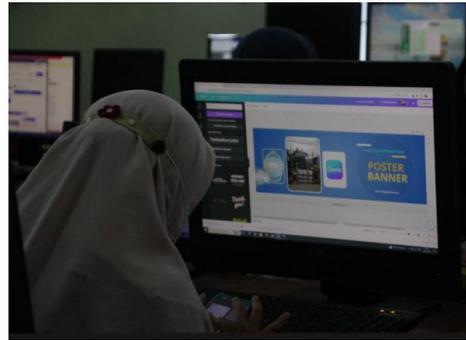


Gambar 4 Mou UBD dengan SMAN 3 Tangerang (Dr. Eng, Ir. Amin Suyitno, M.Eng. dengan Ruruh Wuryani, MM., MSi.)

Gambar 4 menjadi saksi visual dari momen bersejarah di mana Universitas Buddhi Dharma (UBD) dan SMAN 3 Tangerang melakukan pemberian pelakat, piagam, dan menandatangani perjanjian kerjasama yang kuat dan berkelanjutan. Momen ini bukan sekadar sebuah seremoni formal, tetapi sebuah peristiwa penting yang menandai komitmen mendalam kedua belah pihak untuk berkolaborasi dalam berbagai bidang.

Pemberian pelakat dan piagam merupakan simbol pengakuan atas kerja keras dan dedikasi yang telah diberikan oleh kedua institusi. Ini adalah tanda penghargaan atas upaya bersama dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan memberikan manfaat yang lebih besar bagi masyarakat. Dengan tangan yang berjabat, mereka mengukuhkan kesepakatan untuk berbagi pengetahuan, sumber daya, dan

pengalaman guna mencapai tujuan bersama..



Gambar 5 Peserta Mengerjakan Desain Banner

Gambar 5 menghadirkan gambaran yang sangat berharga tentang momen yang penuh dedikasi dan konsentrasi dari peserta pelatihan. Dalam gambar ini, kita dapat melihat bagaimana peserta pelatihan, yang merupakan para guru dari SMAN 3 Tangerang, dengan penuh semangat dan perhatian sepenuhnya, sedang aktif mengikuti pelatihan untuk menciptakan banner.

Momen seperti ini adalah saat-saat berharga dalam pembelajaran, di mana peserta tenggelam dalam pembelajaran yang mendalam dan menerapkan keterampilan baru yang mereka pelajari. Selain menjadi bukti semangat belajar yang kuat, gambar ini juga mencerminkan kolaborasi yang berharga antara penyelenggara pendidikan dalam upaya untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan dalam dunia desain grafis.

KESIMPULAN

Pelatihan keterampilan membuat Banner dengan Canva untuk Guru SMAN 3 Tangerang, kiranya dapat memberikan wawasan baru untuk guru-guru bahwa desain sudah semakin mudah dan interaktif. Keterampilan dapat diasah dengan pelatihan mandiri yang terus-menerus dan belajar pada hal baru. Memulai memilih template yang sesuai atau membuat sendiri kemudian menyesuaikan layout dan menambahkan elemen visual. Penyusunan teks dan menambahkan gambar sampai

menyempurnakan detail dari baner yang akhirnya bisa diunduh untuk dicetak atau disebarakan lewat media sosial. Diharapkan pelatihan ini mampu memberikan Peningkatan Keterampilan Guru: Para guru di SMAN 3 Tangerang telah menerima pelatihan dalam membuat banner menggunakan Canva. Ini telah memberikan mereka keterampilan baru dalam desain yang lebih mudah dan interaktif, yang dapat diterapkan dalam pembelajaran mereka. Peningkatan Kreativitas: Para peserta pelatihan belajar untuk memilih template yang sesuai atau membuat desain mereka sendiri, menyesuaikan layout, dan menambahkan elemen visual. Hal ini dapat merangsang kreativitas mereka dalam pembuatan materi pembelajaran yang menarik. Peningkatan Kemampuan Pengajaran: Guru-guru yang telah mengikuti pelatihan ini dapat menerapkan keterampilan yang mereka pelajari dalam menyusun materi pembelajaran yang lebih baik dan menarik bagi siswa. Ini dapat meningkatkan efektivitas pengajaran di SMAN 3 Tangerang. Kemungkinan Penyebaran Lebih Luas: Banner yang dihasilkan dapat digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk cetakan dan media sosial. Hal ini dapat membantu guru untuk lebih efektif dalam menyebarkan informasi kepada siswa, orang tua, dan masyarakat luas. Manfaat bagi Guru-Guru dan Sekolah: Kegiatan ini diharapkan memberikan wawasan dan manfaat bagi guru-guru SMAN 3 Tangerang, yang pada gilirannya dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah mereka.

REFERENSI

Adrian, Q. J., Putri, N. U., Jayadi, A., Sembiring, J. P., Sudana, I. W., Darmawan, O. A., Nugroho, F. A., & Ardiantoro, N. F. (2022). PENGENALAN APLIKASI CANVA KEPADA SISWA/SISWI

SMKN 1 TANJUNG SARI, LAMPUNG SELATAN. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 187–191.

<https://doi.org/10.33365/JSSTCS.V3I2.2020>

Bariqi, M. D. (2018). Pelatihan Dan Pengembangan Sumber Daya Manusia. *Jurnal Studi Manajemen Dan Bisnis*, 5(2), 64–69. <https://doi.org/10.21107/JSMB.V5I2.6654>

Canva. (n.d.). Retrieved September 15, 2023, from <https://www.canva.com/>

Indriani, U., & Syahputri, N. (2021). Pelatihan Pembuatan Banner dan Curriculum Vitae yang Menarik dengan Aplikasi Canva di SMK PAB 8 Sampali. *Prioritas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(02), 1–6. <https://doi.org/10.35447/PRIORITAS.V3I02.386>

Junaedi, Kusuma, L. W., Giap, Y. C., Suwitno, Hermawan, A., Rino, Daniawan, B., & Riki. (2022). Pelatihan Desain Slide dengan Canva. *Abdi Dharma*, 2(2), 109–114. <https://doi.org/10.31253/AD.V2I2.1737>

Koentjaraningrat. (2009). Pengantar Ilmu Antropologi. In *Jakarta: RinekaCipta* (pp. 115–118). Jakarta: RinekaCipta.

Maranto, A. R. K., Kusuma, E. D., Wijaya, H., Kurnia, Y., Oprasto, R. R., & Margita, S. (2022). Pelatihan Desain Poster dengan Canva. *Abdi Dharma*, 2(2), 115–120. <https://doi.org/10.31253/AD.V2I2.1738>

Nur Isnaini, K., Sulistiyani, D. F., Ramadhany, Z., & Putri, K. (2021). PELATIHAN DESAIN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291–295. <https://doi.org/10.31764/JPMB.V5I1.6434>

- Simbolon, R. W., Siallagan, S., Munte, E. D., & Barus, B. (2022). DESAIN POSTER MENARIK MEMANFAATKAN CANVA. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 448–456. <https://doi.org/10.31949/JB.V3I3.2904>
- Watkins, C. (2000). The American heritage dictionary of Indo-European roots. *HOUGHTON MIFFLIN COMPANY*, 149. https://books.google.com/books/about/The_American_Heritage_Dictionary_of_Indo.html?id=4IHbQgz1nZYC