

Strategi dalam Meningkatkan Skill Desain Siswa-Siswi SDN Trowulan dengan Menggunakan Aplikasi Canva

¹Diva Yunieq Prakusya, ²Isna Masmira Dwijayanti, ³Ike Jihan Nabila, ⁴Haidar Fari Aditya, ⁵Zainal Abidin Achmad

^{1,2,3,4,5}Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur; Jalan Raya Rungkut Madya, Gunung Anyar, telp (031) 8706369
e-mail: haidar.fari.agrotek@upnjatim.ac.id

Abstrak

Pengembangan keterampilan desain grafis di kalangan siswa sekolah dasar merupakan salah satu upaya penting dalam meningkatkan literasi digital dan kreativitas anak sejak dini. Di era digital, kemampuan untuk menguasai alat desain menjadi semakin relevan, tidak hanya dalam konteks pendidikan, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari. SDN Trowulan, seperti banyak sekolah dasar lainnya, menghadapi tantangan dalam memperkenalkan keterampilan desain grafis kepada siswa-siswinya karena keterbatasan sumber daya dan pengenalan teknologi yang masih minim. Melihat kebutuhan ini, kegiatan ini bertujuan untuk memberikan solusi melalui pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva, sebuah platform desain yang dirancang dengan antarmuka yang intuitif dan ramah pengguna. Program pelatihan ini melibatkan serangkaian kegiatan yang dimulai dengan pengenalan dasar-dasar desain grafis, diikuti dengan latihan intensif menggunakan Canva untuk membuat berbagai macam desain, seperti poster, brosur, dan presentasi. Pelatihan ini disusun dalam beberapa sesi yang terstruktur, dimulai dari pemahaman konsep dasar hingga penerapan langsung dalam pembuatan desain yang kreatif. Setiap sesi pelatihan dirancang untuk mendorong siswa agar aktif berpartisipasi dan mengeksplorasi fitur-fitur Canva secara mandiri, dengan bimbingan dari fasilitator yang berpengalaman. Selain pelatihan, kegiatan ini juga mencakup sesi pendampingan, di mana siswa-siswi diberikan kesempatan untuk mengerjakan proyek desain secara mandiri dengan tema tertentu yang telah ditentukan. Sesi ini bertujuan untuk mengasah kreativitas dan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan Canva, sekaligus memberikan ruang bagi mereka untuk mengekspresikan ide-ide mereka dalam bentuk visual. Hasil dari proyek ini kemudian dievaluasi berdasarkan kriteria desain yang telah disepakati, seperti penggunaan warna, tata letak, dan kesesuaian tema.

Kata Kunci: Desain Grafis, Pelatihan, Canva, Digitalisasi, *Editing*

Abstract

Developing graphic design skills among elementary school students is an important effort to increase children's digital literacy and creativity from an early age. In the digital era, the ability to master design tools is becoming increasingly relevant, not only in educational contexts, but also in everyday life. Trowulan Elementary School, like many other elementary schools, faces challenges in introducing graphic design skills to its students due to limited resources and minimal introduction to technology. Seeing this need, this activity aims to provide a solution through graphic design training using the Canva application, a design platform designed with an intuitive and user-friendly interface. This training program involves a series of activities starting with an introduction to the basics of graphic design, followed by intensive practice using Canva to create a variety of designs, such as posters, brochures and presentations. This training is organized into several structured sessions, starting from understanding basic concepts to direct application in making creative designs. Each training session is designed to encourage students to actively participate and explore Canva features independently, with guidance from an experienced facilitator. Apart from training, this activity also includes mentoring sessions, where students are given the opportunity to work on design projects independently with certain predetermined themes. This session aims to hone students' creativity and confidence in using Canva, while providing space for them to express their ideas in visual form. The results of this project are then evaluated based on agreed design criteria, such as the use of color, layout, and suitability of the theme.

Keywords : *Graphic Design, Training, Canva, Digitalization, Editing*

PENDAHULUAN

Di era globalisasi, penguasaan teknologi informasi dan komunikasi menjadi salah satu aspek krusial dalam pendidikan. Desain grafis, sebagai bagian dari literasi digital, bukan hanya alat untuk mengekspresikan kreativitas, tetapi juga sebagai sarana untuk menyampaikan informasi secara efektif. Banyak penelitian menunjukkan bahwa kemampuan untuk mendesain grafis yang menarik dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan keterampilan pemecahan masalah siswa. Hal ini karena desain grafis menuntut siswa untuk menggabungkan elemen-elemen visual, seperti warna, tipografi, dan tata letak, dengan konsep-konsep yang mereka pelajari dalam mata pelajaran lain. Namun, meskipun penting, pengenalan terhadap desain grafis di tingkat pendidikan dasar masih sangat terbatas, terutama di sekolah-sekolah yang berada di daerah dengan akses terbatas terhadap teknologi, seperti SDN Trowulan.

Program pelatihan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis siswa, tetapi juga untuk mengatasi kesenjangan digital yang ada di lingkungan sekolah dasar. Penggunaan aplikasi Canva dipilih karena kesederhanaannya yang memungkinkan siswa dari berbagai latar belakang untuk mengakses dan memahami konsep desain tanpa memerlukan perangkat keras atau lunak yang canggih. Lebih dari itu, pelatihan ini juga berfokus pada pemberdayaan guru sebagai fasilitator yang dapat terus mengajarkan keterampilan ini kepada siswa di masa mendatang. Dengan memberikan guru pelatihan tambahan mengenai penggunaan Canva dan prinsip-prinsip dasar desain grafis, diharapkan mereka dapat memainkan peran aktif dalam mengintegrasikan keterampilan ini ke dalam kurikulum harian mereka.

Selain itu, program ini juga mempertimbangkan dampak jangka panjang dari keterampilan desain grafis terhadap perkembangan siswa. Keterampilan ini dapat menjadi fondasi yang kuat bagi siswa yang tertarik untuk mengejar karier di bidang kreatif di masa depan. Dengan mengenalkan siswa pada alat-alat desain sejak dini, mereka akan memiliki lebih banyak waktu untuk mengasah keterampilan mereka dan mengeksplorasi berbagai aspek dari desain grafis. Ini juga sejalan dengan visi pemerintah untuk meningkatkan keterampilan digital di kalangan generasi muda, yang dianggap sebagai salah satu pilar utama dalam membangun masyarakat yang siap menghadapi tantangan global.

Secara keseluruhan, program ini diharapkan tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek dalam bentuk peningkatan keterampilan desain siswa, tetapi juga dampak jangka panjang dalam mengembangkan ekosistem pendidikan yang lebih kreatif dan inovatif. Kegiatan ini juga sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang menekankan pentingnya pengembangan keterampilan abad ke-21, termasuk kreativitas, inovasi, dan kemampuan digital (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013). Dengan demikian, program pelatihan ini tidak hanya berfokus pada peningkatan keterampilan desain grafis, tetapi juga berkontribusi pada pembentukan karakter dan kompetensi siswa yang dibutuhkan di masa depan. Diharapkan, melalui program ini, siswa-siswi SDN Trowulan dapat lebih siap menghadapi tantangan di dunia digital dan mengembangkan potensi kreatif mereka secara optimal. Dengan dukungan dari berbagai pihak, termasuk pemerintah, lembaga pendidikan, dan komunitas, inisiatif seperti ini dapat direplikasi dan disesuaikan dengan kebutuhan lokal, sehingga memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini terbagi menjadi empat bagian, yaitu :

1. perencanaan, yang dimulai dengan survei awal untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa serta mengukur tingkat pengetahuan dan keterampilan mereka terkait desain grafis. Hasil survei ini kemudian dijadikan dasar untuk menyusun pelatihan yang sesuai dengan tingkat kemampuan siswa, sekaligus menentukan pendekatan dan strategi pembelajaran yang paling efektif.

2. pelatihan, yang merupakan inti dari program ini. Pelatihan ini dilakukan melalui beberapa sesi yang disusun secara bertahap, dimulai dari pengenalan Canva dan dasar-dasar desain grafis hingga penerapan lanjutan dalam pembuatan berbagai macam desain. Setiap sesi pelatihan didesain agar interaktif dan praktis, menggunakan metode demonstrasi langsung yang diikuti dengan latihan individu dan kelompok. Dengan memberikan contoh penggunaan fitur-fitur utama Canva, seperti pemilihan template, penggunaan alat desain, dan penyesuaian elemen-elemen grafis, sebelum mengajak siswa untuk mencoba sendiri di perangkat yang tersedia. Untuk memastikan pemahaman siswa, setiap sesi diakhiri dengan diskusi dan tanya jawab, di mana siswa dapat mengajukan pertanyaan dan berbagi pengalaman mereka selama latihan.
3. pendampingan, di mana siswa diberikan tugas untuk mengerjakan proyek desain secara berkelompok dengan tema tertentu yang telah ditentukan. Sesi pendampingan ini bertujuan untuk memberikan bimbingan langsung kepada siswa saat mereka mengaplikasikan apa yang telah dipelajari selama pelatihan ke dalam proyek nyata. Pendampingan dilakukan secara kelompok kecil, di mana memberikan umpan balik secara langsung mengenai hasil kerja siswa, serta membantu mereka mengatasi kesulitan yang mungkin timbul. Pendampingan ini penting untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya memahami teori dan teknik desain, tetapi juga mampu menerapkannya dalam konteks praktis, dengan hasil yang sesuai dengan standar desain yang baik.
4. evaluasi, yang dilakukan untuk mengukur efektivitas program pelatihan dan pendampingan ini. Evaluasi dilakukan dengan dua cara utama: penilaian hasil karya siswa. Penilaian karya siswa dilakukan berdasarkan rubrik penilaian yang mencakup beberapa aspek desain, seperti kreativitas, tata letak, pemilihan warna, dan kesesuaian dengan tema yang diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan program pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva di SDN Trowulan menunjukkan beberapa hasil yang signifikan:

1. Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Siswa
Setelah mengikuti pelatihan yang diselenggarakan, sebagian besar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan mereka menggunakan aplikasi Canva. Sebelumnya, banyak di antara mereka yang hanya memiliki pengetahuan dasar atau bahkan tidak familiar sama sekali dengan platform desain grafis ini. Namun, setelah mendapatkan bimbingan dan latihan intensif, kemampuan mereka berkembang pesat. Penguasaan fitur-fitur dasar Canva juga meningkat secara signifikan. Sebelumnya, banyak siswa yang merasa kesulitan atau bingung ketika harus menyesuaikan elemen grafis di dalam template. Namun, setelah pelatihan, mereka menjadi lebih percaya diri dalam menavigasi antarmuka Canva, memilih dan mengedit template, serta mengatur tata letak desain agar sesuai dengan konsep yang mereka inginkan. Selain itu, kemampuan mereka dalam menerapkan prinsip-prinsip desain seperti keseimbangan, kontras, dan konsistensi visual juga mengalami peningkatan yang cukup berarti. Hal ini terlihat dari hasil karya mereka yang tampak lebih menarik secara estetika. Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil membantu para siswa untuk memanfaatkan potensi penuh dari aplikasi Canva, memungkinkan mereka untuk menciptakan desain yang lebih efektif dan komunikatif sesuai dengan kebutuhan mereka.
2. Kreativitas dan Kepercayaan Diri
Setelah mengikuti pelatihan, siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hal kreativitas pada proyek-proyek desain yang mereka kerjakan. Mereka menjadi lebih percaya diri dalam mengekspresikan ide-ide mereka secara visual, memanfaatkan berbagai fitur dan alat yang tersedia di Canva dengan lebih baik. Kepercayaan diri ini

tercermin dalam kemampuan mereka untuk mengolah konsep dan gagasan abstrak menjadi karya desain yang nyata dan menarik. Siswa juga mampu menyelesaikan proyek-proyek dengan tema yang telah ditentukan, menunjukkan bahwa mereka tidak hanya memahami arahan yang diberikan, tetapi juga mampu beradaptasi dengan baik terhadap batasan dan tantangan yang ada. Dalam setiap proyek, hasil desain mereka memperlihatkan pemahaman yang mendalam mengenai konsep-konsep dasar desain grafis. Misalnya, mereka semakin mahir dalam menggunakan warna untuk menciptakan suasana dan pesan yang tepat, serta dalam mengatur tata letak elemen-elemen grafis untuk memastikan desain mereka mudah dipahami dan menarik secara visual. Peningkatan dalam penggunaan warna dan tata letak juga menunjukkan bahwa mereka semakin memahami pentingnya keseimbangan visual dan harmoni dalam desain. Selain itu, siswa mampu mengidentifikasi elemen-elemen yang perlu ditekankan dan bagaimana membuatnya menonjol tanpa mengorbankan keselarasan keseluruhan desain. Dengan kata lain, mereka telah menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menerapkan teori desain ke dalam praktik, menghasilkan karya yang tidak hanya menarik secara estetis tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan atau informasi.

3. Partisipasi Aktif dan Keterlibatan

Tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa selama sesi pelatihan dan pendampingan sangat tinggi, mencerminkan antusiasme mereka dalam belajar menggunakan Canva. Mereka tidak hanya hadir secara fisik, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam setiap diskusi dan latihan yang diberikan. Para siswa tampak sangat bersemangat untuk terlibat dalam pembelajaran, dengan banyak dari mereka yang secara aktif mengajukan pertanyaan, berbagi ide, dan saling memberikan masukan selama proses pelatihan. Minat yang besar terhadap penggunaan Canva terlihat dari keinginan mereka untuk terus belajar dan berlatih, bahkan di luar sesi yang dijadwalkan. Banyak siswa yang secara mandiri mengeksplorasi fitur-fitur aplikasi, mencoba berbagai template dan alat desain yang baru mereka pelajari, serta bereksperimen dengan teknik-teknik yang lebih kompleks. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya memberikan mereka keterampilan dasar, tetapi juga memicu rasa ingin tahu dan motivasi untuk terus mengembangkan kemampuan mereka dalam desain grafis. Selain itu, keterlibatan siswa yang tinggi ini juga berdampak positif pada hasil akhir dari setiap proyek yang mereka kerjakan. Dengan adanya partisipasi aktif dan keinginan untuk belajar, mereka mampu menghasilkan desain yang lebih kreatif dan berkualitas. Tidak hanya itu, interaksi yang terjadi selama pelatihan juga membantu mereka membangun kepercayaan diri dalam menggunakan Canva, serta memperdalam pemahaman mereka tentang prinsip-prinsip desain yang baik. Ini semua menjadi bukti bahwa pelatihan yang diberikan berhasil meningkatkan kompetensi dan minat siswa dalam bidang desain grafis, khususnya dalam penggunaan aplikasi Canva.

4. Evaluasi Hasil Karya

Berdasarkan rubrik penilaian yang telah ditetapkan, mayoritas karya desain siswa memenuhi standar desain yang baik. Penilaian ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mampu memahami konsep-konsep dasar desain grafis, tetapi juga berhasil menerapkannya secara efektif dalam karya mereka. Setiap desain yang dihasilkan mencerminkan kemampuan siswa dalam menggunakan elemen-elemen desain, seperti warna, bentuk, dan tipografi, dengan tepat dan sesuai dengan tema yang diberikan. Aspek-aspek utama dalam desain, seperti kreativitas, tata letak, dan kesesuaian tema, dinilai sangat baik oleh fasilitator. Dalam hal kreativitas, siswa menunjukkan kemampuan untuk berpikir out-of-the-box, menghasilkan karya yang unik dan menarik. Mereka tidak hanya mengikuti aturan dasar desain, tetapi juga berani bereksperimen dengan kombinasi warna, gaya visual, dan penempatan elemen, yang menghasilkan desain yang segar dan orisinal. Tata letak, yang merupakan salah satu aspek krusial dalam desain, juga dikuasai

dengan baik oleh para siswa. Mereka mampu mengatur elemen-elemen grafis dengan keseimbangan dan proporsi yang tepat, memastikan bahwa setiap bagian dari desain memiliki fokus yang jelas dan tidak berlebihan. Hasilnya, desain yang dihasilkan tidak hanya enak dipandang, tetapi juga fungsional dan mudah dipahami oleh audiens. Kesesuaian tema menjadi indikator lain dari kesuksesan siswa dalam menerapkan pelajaran yang mereka dapatkan selama pelatihan. Setiap karya menunjukkan pemahaman yang baik tentang bagaimana mengintegrasikan tema yang telah ditentukan ke dalam desain, tanpa kehilangan kreativitas atau orisinalitas. Fasilitator menilai bahwa siswa mampu menangkap esensi dari tema yang diberikan dan menerjemahkannya ke dalam visual yang relevan dan efektif. Secara keseluruhan, penilaian ini menunjukkan bahwa pelatihan yang diberikan berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam berbagai aspek desain grafis. Mereka tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dengan baik, menghasilkan karya yang memenuhi standar desain profesional.

5. Umpan Balik dari Guru dan Fasilitator

Guru dan fasilitator melaporkan bahwa pelatihan ini sangat berhasil dalam meningkatkan keterampilan desain grafis siswa. Mereka mencatat adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan siswa untuk menerapkan teori desain ke dalam praktik nyata. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa dalam mengintegrasikan konsep-konsep dasar desain, seperti keseimbangan, proporsi, dan penggunaan warna, ke dalam karya-karya mereka dengan lebih percaya diri dan terampil. Selain itu, pelatihan ini juga dianggap sangat berguna dalam memperkenalkan teknologi desain kepada siswa, terutama bagi mereka yang sebelumnya belum familiar dengan aplikasi seperti Canva. Melalui pelatihan ini, siswa tidak hanya belajar tentang teknik-teknik desain, tetapi juga mendapatkan wawasan baru mengenai bagaimana teknologi dapat digunakan untuk mengekspresikan ide-ide kreatif mereka. Fasilitator menilai bahwa pelatihan ini berhasil memperluas wawasan siswa, membuka peluang baru dalam bidang desain grafis, dan memberikan dasar yang kuat bagi mereka untuk mengembangkan keterampilan ini lebih lanjut di masa depan. Pelatihan ini juga membantu siswa untuk lebih memahami pentingnya desain grafis dalam berbagai konteks, baik itu untuk keperluan akademik, profesional, maupun personal. Dengan demikian, para guru dan fasilitator merasa bahwa pelatihan ini tidak hanya memberikan manfaat jangka pendek dalam hal peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga memberikan dampak jangka panjang dengan memperkaya pengetahuan dan pemahaman siswa tentang dunia desain grafis. Secara keseluruhan, hasil dari program pelatihan menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil dalam mencapai tujuannya, yaitu meningkatkan keterampilan desain grafis siswa, memperkuat kreativitas, dan mempersiapkan mereka dengan keterampilan digital yang berguna untuk masa depan. Program ini juga mendapatkan tanggapan positif dari siswa dan guru, yang menunjukkan potensi untuk diterapkan di sekolah-sekolah lain dengan penyesuaian sesuai kebutuhan lokal.

Program pelatihan yang dilaksanakan di SDN Trowulan bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain siswa-siswi menggunakan aplikasi Canva. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan siswa dalam membuat desain grafis sederhana, seperti poster, undangan, dan presentasi.

Sebelum pelatihan, sebagian besar siswa tidak memiliki pengalaman menggunakan aplikasi desain. Namun, setelah mengikuti beberapa sesi pelatihan, siswa-siswi mampu menghasilkan desain dengan komposisi warna yang baik, tata letak yang rapi, dan elemen grafis yang sesuai. Hal ini menunjukkan bahwa Canva sebagai aplikasi berbasis *drag-and-drop* sangat efektif dalam memperkenalkan konsep dasar desain grafis kepada anak-anak.

Strategi pengajaran yang diterapkan, seperti pendekatan belajar sambil bermain dan penggunaan contoh-contoh desain yang menarik bagi anak-anak, terbukti efektif dalam mempertahankan minat dan motivasi siswa selama pelatihan. Selain itu, pelatihan yang bersifat praktis dengan porsi latihan langsung lebih besar dibandingkan teori juga membantu siswa untuk lebih cepat menguasai teknik-teknik dasar desain.

Namun, ada beberapa tantangan yang muncul selama pelatihan. Salah satunya adalah variasi tingkat pemahaman teknologi di antara siswa. Beberapa siswa yang kurang terbiasa dengan penggunaan komputer memerlukan bimbingan lebih intensif, sementara siswa yang lebih mahir mampu mengikuti materi dengan cepat. Untuk mengatasi hal ini, pembagian kelompok belajar berdasarkan tingkat kemampuan sangat membantu dalam memastikan semua siswa dapat mengikuti pelatihan dengan baik.

Selain itu, keterbatasan akses perangkat komputer dan koneksi internet juga menjadi hambatan dalam pelaksanaan pelatihan. Beberapa siswa harus berbagi perangkat, yang mengurangi waktu belajar individu. Ke depan, perlu dipertimbangkan kerjasama dengan pihak lain untuk menyediakan fasilitas yang memadai, atau menggunakan strategi pembelajaran yang lebih fleksibel, seperti tugas mandiri yang dapat dikerjakan di rumah.

Program ini juga memberikan dampak positif lainnya, yaitu meningkatnya kreativitas siswa dan keberanian mereka untuk mengekspresikan ide-ide melalui desain grafis. Beberapa siswa bahkan mulai menunjukkan minat untuk mempelajari aplikasi desain lain yang lebih kompleks, yang menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil menumbuhkan minat dalam bidang desain.

Secara keseluruhan, strategi yang digunakan dalam pelatihan ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan desain siswa. Namun, untuk pengembangan lebih lanjut, diperlukan penyesuaian metode pelatihan agar dapat mengakomodasi berbagai tingkat kemampuan siswa, serta peningkatan akses terhadap sarana dan prasarana yang memadai.

KESIMPULAN

Pelaksanaan program pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva di SDN Trowulan berhasil meningkatkan keterampilan desain siswa-siswi secara signifikan. Melalui pendekatan pembelajaran yang interaktif dan praktis, siswa dapat memahami dan mengaplikasikan konsep dasar desain grafis dengan baik. Canva, dengan antarmuka yang ramah pengguna, terbukti menjadi alat yang efektif dalam memperkenalkan desain grafis kepada siswa tingkat dasar. Keberhasilan program ini terlihat dari kemampuan siswa dalam menghasilkan karya desain yang kreatif dan menarik. Selain itu, program ini juga berhasil menumbuhkan minat siswa terhadap desain grafis, yang terlihat dari antusiasme mereka untuk belajar lebih lanjut di bidang ini. Meskipun demikian, beberapa tantangan yang dihadapi, seperti perbedaan tingkat kemampuan siswa dalam penggunaan teknologi dan keterbatasan fasilitas, mengindikasikan perlunya penyesuaian strategi pengajaran dan peningkatan dukungan infrastruktur di masa depan. Secara keseluruhan, strategi yang diterapkan dalam pelatihan ini telah berhasil mencapai tujuan utama yaitu meningkatkan keterampilan desain siswa. Untuk pengembangan program di masa mendatang, diperlukan evaluasi berkala dan penyesuaian metode pelatihan untuk memastikan seluruh siswa dapat memperoleh manfaat yang maksimal.

SARAN

Kami sebagai penulis menyadari bahwa masih terdapat kekurangan dalam jurnal ini, sehingga kami sangat terbuka terhadap kritik dan saran yang konstruktif. Saran-saran tersebut akan sangat membantu dalam meningkatkan kualitas penelitian kami di masa mendatang. Dengan adanya masukan dari berbagai pihak, kami berharap penelitian ini dapat terus disempurnakan dan memberikan kontribusi yang lebih baik bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan praktik di bidang terkait.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya yang memungkinkan penulis menyelesaikan penyusunan artikel ini tepat pada jadwal yang ditentukan. Penulisan artikel ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan tugas akhir magang dalam program Kampus Merdeka.

Penulis juga ingin menyampaikan penghargaan kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara moril maupun materiil, sehingga laporan ini dapat diselesaikan. Esensi terima kasih ini ditujukan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Akhmad Fauzi, MMT., IPU, selaku rector Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
2. Bapak Haidar Fari Aditya, S.P, M.P, selaku dosen pembimbing lapangan penulis dalam menulis laporan magang.
3. Bapak Zainul Anwar, S.Pd, selaku kepala desa Trowulan yang telah memberikan dukungan atas program yang kami laksanakan
4. Teman-teman KKNT kelompok 9, gelombang 2 yang telah membantu dalam pelaksanaan program kerja selama KKN berlangsung

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, M. (2021). Strategi Inovasi Pendidikan di Era Digital. Bandung: Penerbit Andi.
- Bator, R. J., Bryan, A. D., & Schultz, P. W. (2011). Who Gives a Hoot?: Intercept Surveys of Litterers and Disposers. *Environment and Behavior*, 43(3), 295–315. <https://doi.org/10.1177/0013916509356884>.
- Hidayati, S.N. (2016). Pengaruh Pendekatan Keras dan Lunak Pemimpin Organisasi terhadap Kepuasan Kerja dan Potensi Mogok Kerja Karyawan. *Jurnal Maksipreneur: Manajemen, Koperasi, dan Entrepreneurship*, 5(2), 57-66. <http://dx.doi.org/10.30588/SOSHUMDIK.v5i2.164>.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2013). *Kurikulum 2013: Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kemdikbud.
- Risdwiyanto, A. & Kurniyati, Y. (2015). Strategi Pemasaran Perguruan Tinggi Swasta di Kabupaten Sleman Yogyakarta Berbasis Rangsangan Pemasaran. *Jurnal Maksipreneur: Manajemen, Koperasi, dan Entrepreneurship*, 5(1), 1-23. <http://dx.doi.org/10.30588/SOSHUMDIK.v5i1.142>.