

Pelatihan Menggunakan Canva Untuk Meningkatkan Kreatifitas Design Grafis Pada Madrasah Ibtidaiyah Al-Khoiriyah.

Ismasari Nawangsih¹, Pupung Purnamasari², Annisa Maulana Majid³, Eko Budiarto⁴, Gatot Tri Pranoto⁵

^{1,2,3,4,5}Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pelita Bangsa, Universitas Trilogi

ismasari.n@pelitabangsa.ac.id, pupungpurnamasari@pelitabangsa.ac.id,
annisa.maulanamajid@pelitabangsa.ac.id, eko.budiarto@pelitabangsa.ac.id, gatot.pranoto@trilogi.ac.id

Diterima: 22-06-2024

Direvisi: 24-06-2024

Dipublikasikan: 05-07-2024

Abstrak

Perkembangan kreasi dan kreatifitas Belajar mengajar untuk siswa dan guru di dalam dunia pendidikan terus berkembang seiring dengan perkembangan zaman. Era digital di dukung dengan berbagai perangkat aplikasi dan keberadaan internet saat ini membantu proses belajar mengajar. Pelatihan Canva di perlukan siswa sebagai media promosi dan informasi kegiatan sekolah. Kegunaan yang dilakukan siswa membuat poster, presentasi kelas dan sebagainya. Sedangkan untuk guru sebagai presentasi mengajar. Pelatihan ini di bantu dan di dukung oleh Tim Dosen sebagai turtor karena Kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebagian bagian tri dharma dosen yang harus dijalankan bentuk pengabdian dan kepedulian terhadap masyarakat sekitar. Kegiatan berupa penyuluhan dan pelatihan design menggunakan canva yang dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Al Khoiriyah. Sasaran pada kegiatan PKM ini adalah para siswa berjumlah 20 dan guru sebanyak 2. Kegiatan ini dilaksanakan secara tatap muka (*On the spot training*) yang dimulai dengan observasi dan koordinasi dan perizinan dengan kepala Sekolah setempat mengenai rencana kegiatan yang akan dilakukan di lingkungan tersebut mengenai ketersediaan tempat, waktu, dan peserta. Kegiatan pengabdian dilaksanakan menggunakan beberapa tahapan: Tahap persiapan; Tahap pelaksanaan sosialisasi mengenai konten digital untuk siswa sekolah. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan PKM adalah sosialisasi dengan teknik penyuluhan dalam bentuk ceramah atau memaparkan materi berupa teori dan video yang berhubungan dengan tema yang kita ambil, tanya jawab, kreasi, dan permainan. Hasil kegiatan menunjukkan meningkatnya cara belajar yang kreatif untuk siswa

Kata Kunci: Pelatihan, Canva, Pendidikan, Kreatifitas, Belajar

Abstract

*The development of creativity and teaching and learning activities for students and teachers in the world of education continues to develop along with the times. The digital era is supported by various application devices and the existence of the internet currently helps the teaching and learning process. Students need Canva training as a promotional media and information on school activities. The uses for students are making posters, class presentations and so on. Meanwhile, for teachers, it is a teaching presentation. This training is assisted and supported by the Lecturer Team as tutors because community service activities are part of the tri dharma of lecturers which must be carried out as a form of service and concern for the surrounding community. Activities in the form of counseling and design training using Canva were carried out at Madrasah Ibtidaiyah Al Khoiriyah. The target group for this PKM activity is 20 students and 2 teachers. This activity is carried out face to face (*On the spot training*) which begins with observation and coordination and permission with the local school principal regarding planned activities to be carried out in that environment regarding availability, place, time and participants. Service activities are carried out using several stages: Preparation stage; Stage of implementing socialization regarding digital content for school students. The method used in implementing PKM activities is socialization using counseling techniques in the form of lectures or presenting material in the form of theory and videos related to the theme we are taking, questions and answers, creations and games. The results of the activity show an increase in creative ways of learning for students*

Keywords: Training, Canva, Education, Creativity, Learning

PENDAHULUAN

Pembelajaran digital menggunakan teknologi dan metode baru untuk membantu siswa belajar dengan cara yang berbeda. Bentuk pendidikan baru ini dengan cepat menggantikan bentuk pelajaran dalam kreatifitas pembuatan media promosi dan informasi untuk kegiatan sekolah.

Permasalahan utama Yayasan Pendidikan MI Khoiriyah antara lain belum dimanfaatkannya aplikasi Canva secara optimal oleh Siswa sebagai media untuk promosi atau informasi kegiatan sekolah. Pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk membantu para siswa dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan tentang penggunaan Canva. agar aktivitas promosi dan informasi kegiatan yang dilaksanakan dapat berjalan dengan lancar dan bisa dilakukan baik. Solusi yang ingin dicapai dalam menyelesaikan permasalahan melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu dengan melaksanakan pelatihan kepada siswa dalam penggunaan Canva sebagai media promosi dan informasi kegiatan sekolah yang mudah, cepat, dan efisien.

Canva adalah platform desain grafis yang memungkinkan pengguna membuat grafik, presentasi, poster, logo, dokumen, dan konten visual media sosial lainnya. platform ini tersedia di web dan seluler, dan mengintegrasikan jutaan gambar, font, template, dan ilustrasi (Famukhit, 2020). Desain grafis merupakan suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. (Idris & Amalia, 2020). Peserta pelatihan di lakukan secara langsung mengenai Canva maka tim dosen bertujuan untuk memberikan penyuluhan mengenai pelatihan Canva di Madrasah Ibtidaiyah Al Khoiriyah.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, maka perlu adanya pelatihan dan sosialisasi secara optimal. Sehingga pengguna diharapkan dapat membantu siswa dan guru di Madrasah Ibtidaiyah Al Khoiriyah dalam belajar mengajar.

Manfaat Pelatihan Canva

Pelatihan Canva dapat memberikan berbagai manfaat, terutama bagi individu atau organisasi yang ingin meningkatkan keterampilan desain grafis mereka:

1. **Keterampilan Desain Grafis:** Pelatihan Canva membantu dalam mengembangkan keterampilan desain grafis, baik bagi pemula maupun mereka yang sudah memiliki dasar dalam desain.
2. **Penggunaan Alat:** Peserta akan mempelajari cara menggunakan alat-alat yang tersedia di platform Canva untuk membuat desain yang menarik dan profesional.
3. **Efisiensi:** Pelatihan Canva dapat membantu meningkatkan efisiensi dalam pembuatan desain, karena peserta akan belajar cara menggunakan fitur-fitur dan alat-alat Canva dengan lebih baik.
4. **Peningkatan Kreativitas:** Dengan mengenal lebih dalam tentang fitur-fitur Canva dan teknik desain, peserta akan dapat meningkatkan kreativitas mereka dalam menciptakan desain yang unik dan menarik.
5. **Kemampuan Pemasaran:** Desain yang dibuat menggunakan Canva dapat digunakan untuk keperluan pemasaran, seperti pembuatan poster, spanduk, atau media sosial yang menarik perhatian target audiens.

6. **Kolaborasi Tim:** Pelatihan Canva juga dapat memungkinkan tim untuk bekerja sama secara lebih efektif, karena platform ini mendukung kolaborasi dalam pembuatan desain.
7. **Kemampuan Mendesain Konten Digital:** Dengan Canva, peserta dapat belajar membuat berbagai jenis konten digital, seperti presentasi, infografis, dan materi promosi lainnya.
8. **Keterampilan Berbasis Teknologi:** Mengingat Canva merupakan platform berbasis teknologi, pelatihan ini juga dapat membantu meningkatkan keterampilan teknologi peserta, terutama dalam hal penggunaan alat-alat desain online.

Tujuan Pelatihan Canva

Memberdayakan semua pengguna dapat membuat desain apapun dan mempublikasikan dimanapun. Membantu pengguna untuk membuat desain mendapatkan fitur-fitur yang lengkap dan menarik seperti font, warna, template, hingga logo pilihan pengguna, akan muncul secara otomatis.

METODE

A. Tahapan Metode Pengabdian kepada Masyarakat



Gambar 1. Tahapan Pengabdian kepada masyarakat

Tahap pengabdian masyarakat :

1. Tim dosen membuat pengajuan proposal
2. Survey tempat dan mengidentifikasi masalah di tempat Madrasah Ibtidaiyah Al Khoiriyah
3. Menganalisa masalah dan solusi
4. Membuat materi dan mempersiapkan aplikasi canva
5. Mengimplementasikan pelatihan (memberi pengajaran)
6. Laporan hasil pengabdian masyarakat tentang pelatihan Canva

B. Persiapan

1. Peserta

Dalam pelatihan yang diadakan 8 Mei 2024 yang bertempat di Madrasah Ibtidaiyah Al

Khoiriyah di peruntukkan untuk 22 orang peserta ruang lab praktek komputer yang terdiri dari para siswa dan guru.

2. Peralatan

Untuk menunjang pelatihan yang dilakukan tersebut maka dapat disebutkan beberapa peralatan yang antara lain adalah sebagai berikut:

- a. Laptop dan PC
- b. HP
- c. LCD Proyektor.
- d. Slide Materi (Canva)
- e. Alat tulis dan Modul
- f. Aplikasi

3. Susunan Acara

Untuk kelancaran acara pelatihan bagi para peserta, perlu dilakukan penyusunan acara seperti yang ditampilkan. Susunan acara:

Tabel 1. Kegiatan Pelatihan Konten Digital

No	Hari/Tgl	Waktu	Keterangan
1	08 Mei 2024	08.00-08.20	Pembukaan dan Sambutan-sambutan
2		08.20-11.00	Pelatihan Canva berisi design animasi, teks , suara, dll
3		11.00-11.30	Istirahat
4		13.00-14.30	Ramah tamah dan Penutupan

C. Metode Pelaksanaan

Kegiatan pelatihan yang diselenggarakan menggunakan metode praktek pelatihan dan diskusi-konsultasi. Penguasaan ketrampilan komputer dikategorikan dalam pendukung proses pembelajaran. Secara rinci metode pelaksanaan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Penjelasan diberikan kepada peserta pentingnya pengetahuan tentang pelatihan canva terutama dalam pemanfaatan untuk belajar dan mengajar antara siswa dan guru.
2. Penjelasan disertai langsung dengan praktek pelatihan cara membuat canva.
3. Selama pelatihan peserta difasilitasi dalam melakukan diskusi-konsultasi untuk membahas permasalahan yang timbul dalam pelatihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pelatihan Penggunaan Canva

Pelatihan ini memberikan arahan dan pengetahuan kepada siswa cara menggunakan Canva. Aplikasi Canva berisi materi pelajaran sekolah yang diterapkan pada aplikasi dengan menggunakan suara, gambar, animasi, video dan sebagainya. yang mempermudah dan membantu siswa dan guru dalam mengerti pembelajaran tersebut.



Gambar 2. Slide Modul Canva

B. Dokumentasi Pelaksanaan pelatihan

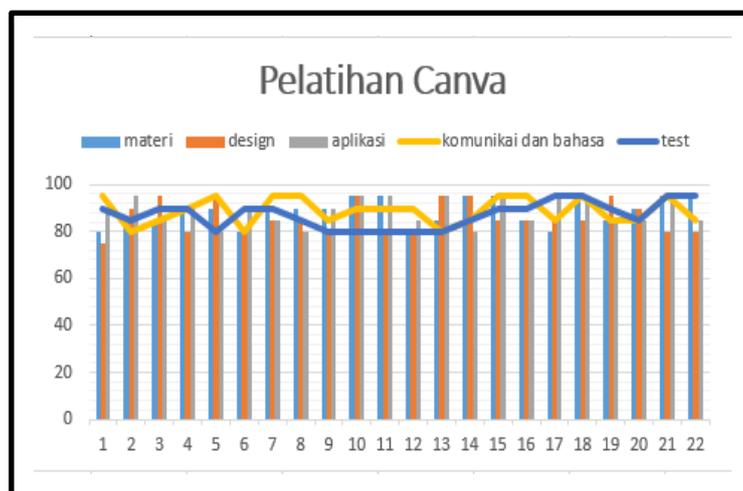
Berisi foto mengenai pelaksanaan pegabdian kepada masyarakat dari survei tempat lapangan sampai belajar pelatihan.



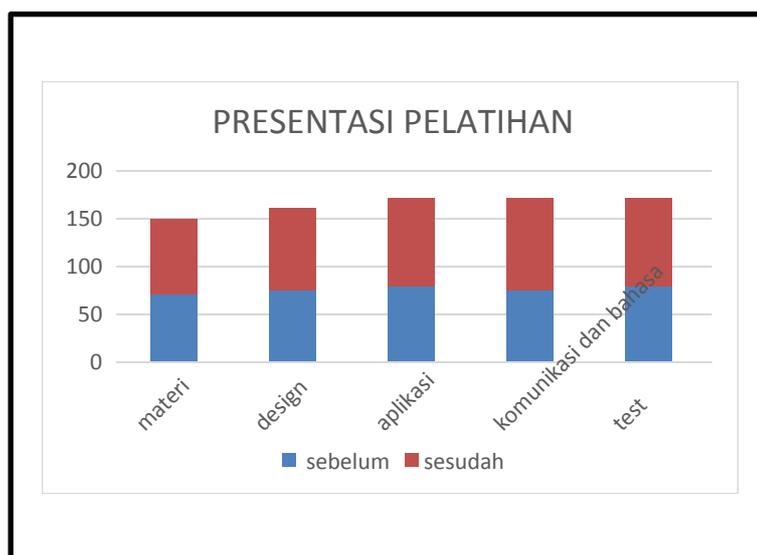
Gambar 3. Foto Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat

C. Hasil Pembelajar pelatihan canva

Tujuan pelatihan Canva dapat bervariasi tergantung pada kebutuhan individu atau organisasi yang mengikuti pelatihan tersebut.



Gambar 4. Grafik Penilaian Pelatihan Canva



Gambar 5. Grafik Perbandingan Sebelum Dan Sesudah Pelatihan Pembelajaran Canva

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat sebagai bagian tridharma dosen untuk melaksanakan tugas dosen mengabdikan pelayanan kepada masyarakat berupa pengajaran, penyuluhan dan bantuan sosial untuk masyarakat. Pelatihan Canva sebagai segala bentuk informasi yang disampaikan melalui media digital. Canva ini bisa berupa teks, gambar, audio, video, info grafis, dan format lainnya. Kegiatan dilakukan di madrasah ibtidaiyah untuk siswa sekolah dasar guna memberi pelatihan dan pengetahuan tentang Canva yang berguna untuk membantu dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dengan metode pembelajaran teknologi. Saran yang diharapkan dalam Kegiatan Tim Dosen untuk Pengabdian Masyarakatnya berkembang dan berkelanjutan. Ilmu pengetahuan yang di bagikan kepada masyarakat bermanfaat serta berguna.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada Universitas Pelita Bangsa yang mendukung pengabdian kepada masyarakat, Kepala Sekolah, Guru dan Siswa Madrasah Ibtidaiyah Al Khoiriyah serta Dosen Pelita bangsa sehingga pengabdian masyarakat ini terlaksana.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Agustiani, R. (2015). Profil pengetahuan pedagogik konten mahasiswa calon guru matematika dalam melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan PMRI. *Jurnal Pendidikan Matematika RAFA*, 1(2), 288-305.
- [2] Ainiyah, L. A. A. L. A., & Sugiyono, S. (2016). Identifikasi miskonsepsi siswa dalam materi geometri pada pembelajaran matematika siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Punggelan. *Jurnal Pendidikan Matematika, SI*, 5(1).
- [3] Allen, M. J., & Yen, W. M. (1979). *Introduction to Measurement Theory*. Monterey, California: A Division of Wadsworth.
- [4] Astuti, T. A. (2017). Kontribusi kompetensi guru matematika pada prestasi belajar dan sikap siswa terhadap matematika jenjang SMP di Kabupaten Sleman. Tesis, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- [5] Azwar, S. (2012). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [6] Ball, D.L., Thames, M.H., & Phelps, G. (2008). Content knowledge for teaching: What makes it special? *Journal of Teacher Education*, 59 (5), 389-407. DOI: 10.1177/0022487108324554.
- [7] Cut Devi Maulidasari, D. (2021). Dampak Promosi Produk Pada Pemasaran Online. *Jurnal Bisnis dan Kajian Strategi Manajemen*, 137 – 142.
- [8] Teachers' mathematical knowledge, cognitive activation in the classroom, and student progress. *American Educational Research Journal*. 47(1), 133-180. DOI: 10.3102/0002831209345157.
- [9] Baxter, J. A., & Lederman, N. G. (1999). Assessment and measurement of pedagogical content knowledge. In J. Gess-Newsome & N. G. Lederman (Eds.), *Examining pedagogical content knowledge* (pp.147–161). Dordrecht, Netherlands: Kluwer.
- [10] Biber, C., Tuna, A., & Korkmaz, S. (2013). The mistakes and the misconception of the eight grade students on the subject of angles. *European Journal of Science and Mathematics Education*, 1(2), 50-59.
- [11] Bromme, R. (1994). Beyond subject matter: A psychological topology of teachers' professional knowledge. *Didactics of mathematics as a scientific discipline*, 73-88.
- [12] British Council. (2014). *British council teaching skills: Inspiring teaching excellence*. Retrieved from <http://www.britishcouncil.org.tw/sites/britishcouncil.tw/files/career-201411-teaching-skills-global-standard.pdf>.
- [13] Famukhit, M. L. (2020). Pelatihan Desain Promosi Usaha Menggunakan Canva Pada SMK Diponegoro Tulakan Kabupaten Pacitan. *Journal of Social Empowerment*, 5(1), 1-5.
- [14] Idris, S., & Amalia, L. (2020). Peningkatan Keterampilan Penggunaan Desain Grafis Coreldraw Dikelurahan Wajo Baru Makassar. *Jurnal Ilmiah Ecosystem*, 94-97.
- [15] <https://www.twitchspeed.com/10-manfaat-utama-pembelajaran-berbasis-digital>