

Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Siswa di SD N 3 Jatilawang

Janan Mauludhi¹, Desty Rakhmawati²

¹Sistem Informasi, ²Teknik Infomatika
Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Amikom Purwokerto
Email : jananmauludhi24@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi merupakan suatu faktor penting sebagai pendorong pertumbuhan dan kemajuan suatu negara. Teknologi saat ini memegang peranan yang sangat penting, khususnya dalam bidang pendidikan. Salah satu cara untuk menyikapi hal tersebut adalah dengan melakukan adaptasi teknologi yang dapat dilakukan dengan mulai mengenalkan teknologi kepada para siswa sejak dini melalui desain grafis menggunakan aplikasi Canva. Dalam lingkungan SD N 3 Jatilawang penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar belum dilakukan dengan efektif. Kegiatan pembelajaran masih dilakukan dengan biasa tanpa sering menggunakan teknologi. Dengan demikian diperlukan adanya pelatihan Canva sebagai bentuk adaptasi teknologi dan sarana untuk menyalurkan kreatifitas para siswa SD N 3 Jatilawang. Metode yang digunakan adalah metode pelatihan yang meliputi, penyampaian materi, praktik, dan evaluasi. Kegiatan pelatihan berjalan dengan lancar. Setiap siswa dapat mengikuti seluruh rangkaian kegiatan dari awal hingga akhir dan setiap siswa dapat membuat satu desain grafis secara mandiri.

Kata Kunci: Adaptasi teknologi, desain grafis, canva

ABSTRACT

Technological development is an important factor as a driver of growth and progress in a country. Technology today plays a very important role, especially in the field of education. One way to deal with this is utilizing technology, which can be done by starting to introduce technology to students at an early age through graphic design using the Canva app. In the environment of SD N 3 Jatilawang, the use of technology in teaching activities has not been done effectively. Learning activities are still done normally without frequently using technology, so it is necessary to have Canva training as a form of technology adaptation and a means to channel the creativity of the students. The methods used are training methods that include material delivery, practice, and evaluation. Training

activities run smoothly; each student can follow a whole range of activities from start to finish, and each student may create one graphic design independently.

Keywords: Technology adaptation, graphic design, canva

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi merupakan suatu faktor penting sebagai pendorong pertumbuhan dan kemajuan suatu negara. Di era digital saat ini, teknologi telah menjadi tulang punggung banyak aspek masyarakat, termasuk bisnis, pendidikan, kesehatan, dan manajemen. Kemajuan teknologi akhir-akhir ini membawa dampak positif terhadap aksesibilitas, kualitas pembelajaran dan keadilan sosial (Hidayatullah dkk., 2023). Dengan adanya teknologi, dapat memudahkan berbagai macam aktivitas yang dapat dilakukan dari mana saja, kapan saja, dan dimana saja dengan sangat cepat (Aspi & Syahrani, 2022).

Perkembangan teknologi memberikan banyak dampak positif terutama dalam dunia Pendidikan. Teknologi saat ini memegang peranan yang sangat penting, khususnya dalam bidang pendidikan. Salah satu penerapan teknologi dalam pendidikan adalah pemanfaatan layanan multimedia dan media online dalam proses pembelajaran (Akbar & Noviani, 2019). Akan tetapi, meskipun dunia pendidikan telah berkembang dengan sangat baik dari waktu ke waktu, kemajuan tersebut tidak didukung oleh kemajuan sumber daya manusia (SDM) yang dapat menyesuaikan perubahan teknologi dalam dunia Pendidikan (Akbar & Noviani, 2019). Untuk menyikapi hal tersebut dibutuhkan adanya peran aktif setiap pihak yang terlibat dalam bidang Pendidikan, termasuk siswa juga harus dapat menyiapkan diri dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi tersebut. Adaptasi teknologi dapat dilakukan dengan mulai mengenalkan teknologi kepada para siswa sejak dini melalui desain grafis. Desain grafis juga dapat mengajarkan keterampilan komunikasi visual melalui media teks dan gambar untuk menyampaikan informasi dan pesan dengan menggunakan aplikasi desain grafis (Prasetyo dkk., 2023).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), desain grafis merupakan proses komunikasi yang menggunakan elemen visual, seperti tulisan, bentuk, dan

gambar yang dimaksudkan untuk menciptakan persepsi akan suatu pesan yang akan disampaikan. Dalam bukunya, (Migotuwio, 2020) mengatakan bahwa seni desain mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual, termasuk tipografi, ilustrasi, fotografi dan lainnya. Pada saat ini, siswa harus memiliki keterampilan desain grafis. Desain sangat diperlukan, hampir dalam semua teknik periklanan menggunakan disiplin desain grafis. Selain untuk membuat iklan, desain grafis juga dapat dimanfaatkan dalam pembuatan poster. Poster adalah media periklanan yang dimaksudkan untuk menyampaikan informasi, edukasi, atau hiburan kepada masyarakat dengan cara yang persuasif atau menarik (Pertiwi dkk., 2023). Pembuatan poster tersebut dapat dijadikan sebagai sebuah bentuk adaptasi teknologi yang dapat di terapkan dalam lingkungan sekolah dasar sebagai sarana para siswa untuk menyalurkan kereatifitasnya. Terdapat berbagai media yang dapat digunakan untuk pembuatan desain grafis. Diantaranya adalah aplikasi Canva.

Canva adalah aplikasi desain grafis online yang dapat digunakan untuk mendesain berbagai jenis desain, termasuk presentasi, resume, poster, brosur, buklet, grafik, infografis, spanduk, penanda, buletin, dan banyak lagi (Solihah & Zakiah, 2022). Aplikasi Canva dapat dioperasikan menggunakan perangkat Android ataupun IOS. Canva juga dapat dioperasikan menggunakan laptop secara langsung melalui situs web. Keunggulan aplikasi Canva adalah menyediakan berbagai desain yang menarik, memiliki banyak fitur yang tersedia, menghemat waktu dalam pembuatan media (Tanjung & Faiza, 2019). Ketersediaan berbagai template tema yang menarik menjadikan Canva sangat populer, terutama di kalangan pemula (Wibowo dkk., 2023). Canva menyediakan berbagai macam template untuk desain yang dapat digunakan secara langsung oleh penggunanya (Wijaya dkk., 2022). Hal tersebut memungkinkan penggunanya untuk dapat langsung mendesain sesuai dengan keinginannya tanpa harus membuat desain dari awal terlebih dahulu.

Dalam lingkungan SD N 3 Jatilawang penggunaan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar belum dilakukan dengan efektif. Kegiatan pembelajaran masih dilakukan dengan biasa tanpa sering menggunakan teknologi. Dengan demikian,

diperlukan adanya pelatihan Canva sebagai bentuk adaptasi teknologi dan sarana untuk menyalurkan kreatifitas para siswa SD N 3 Jatilawang.

TARGET LUARAN YANG DICAPAI

Khalayak yang menjadi sasaran adalah siswa-siswi kelas 4 dan 5 SD N 3 Jatilawang. Tujuan dari kegiatan pelatihan ini adalah untuk melakukan adaptasi teknologi sejak dini dengan menggunakan aplikasi Canva untuk membuat desain grafis dan diharapkan melalui kegiatan ini dapat dijadikan sebagai sarana untuk menyalurkan kreatifitas para siswa.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode pelatihan. Kegiatan ini meliputi, penyampaian materi, praktik pembuatan desain grafis, dan evaluasi. Kegiatan penyampaian materi dilakukan melalui demonstrasi menggunakan proyektor. Siswa diberikan penjelasan mengenai pengenalan aplikasi Canva dan fitur-fitur yang ada. Kegiatan praktikum dilaksanakan secara bersama-sama. Siswa mengikuti langkah-langkah yang disampaikan oleh instruktur dalam pembuatan desain grafis. Evaluasi dilakukan dengan cara siswa melakukan praktik pembuatan desain grafis secara mandiri tanpa bantuan dari instruktur.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva untuk siswa dilaksanakan pada hari selasa, 9 Mei 2023 di SD N 3 Jatilawang yang berlangsung dari pukul 09.00 – 12.00 WIB. Kegiatan pelatihan ditujukan untuk kelas 4 dan 5 SD N 3 Jatilawang dan dihadiri oleh 25 siswa.

Kegiatan pertama yang dilakukan pada saat pelatihan adalah persiapan media-media yang dibutuhkan untuk pelaksanaan pelatihan, seperti laptop, proyektor, stop kontak, dll. Setelah media yang dibutuhkan sudah siap, kegiatan dilanjutkan dengan menginstruksikan para peserta pelatihan untuk menginstal aplikasi Canva terlebih dahulu di perangkat android masing-masing. Kemudian,

setelah aplikasi Canva sudah terpasang di perangkat masing-masing, kegiatan dilanjutkan dengan pendaftaran akun terlebih dahulu sebelum dilanjutkan dengan penyampaian materi singkat mengenai aplikasi Canva.



Gambar 1. Penyampaian Materi

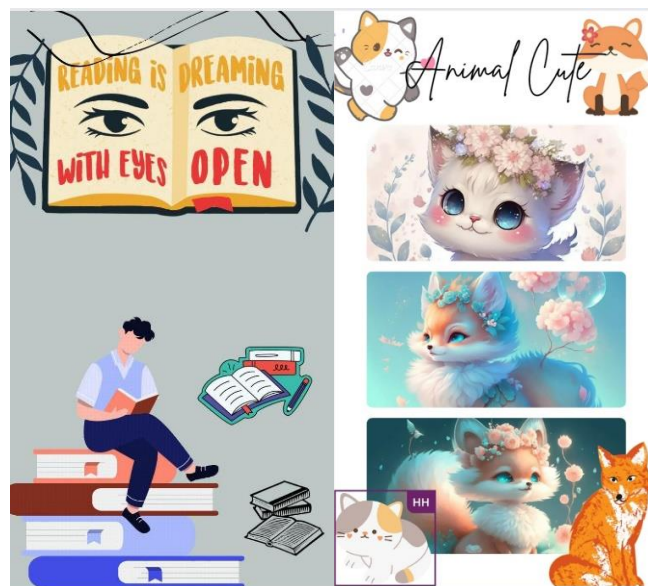
Pada gambar 1. Penyampaian materi meliputi penjelasan mengenai fungsi fitur-fitur yang terdapat di dalam aplikasi serta jenis-jenis desain yang dapat dibuat dalam aplikasi.

Setelah menyampaikan materi singkat mengenai aplikasi Canva kegiatan dilanjutkan dengan praktik pembuatan desain grafis. Kegiatan praktik dilakukan dengan cara demonstrasi. Siswa mengikuti setiap langkah-langkah pembuatan desain grafis yang disampaikan oleh instruktur. Pada saat melakukan praktik, para siswa dapat bertanya mengenai Langkah-langkah yang masih belum dipahami dan akan mendapat arahan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Pada saat praktik, siswa diajarkan cara membuat satu halaman desain baru dan memilih beberapa template desain yang sudah tersedia di aplikasi untuk kemudian diedit kembali sesuai dengan keinginan. Selain itu, para siswa juga diajarkan bagaimana cara mengganti elemen-elemen desain yang ada seperti, warna, font, gambar, dll. Para siswa juga diajarkan cara mengunggah foto dari perangkat masing-masing untuk ditambahkan ke dalam desain yang sedang dibuat. Setelah pembuatan desain selesai, kemudian siswa juga diajarkan langkah-langkah untuk menyimpan desain yang sudah dibuat ke perangkat masing-masing.

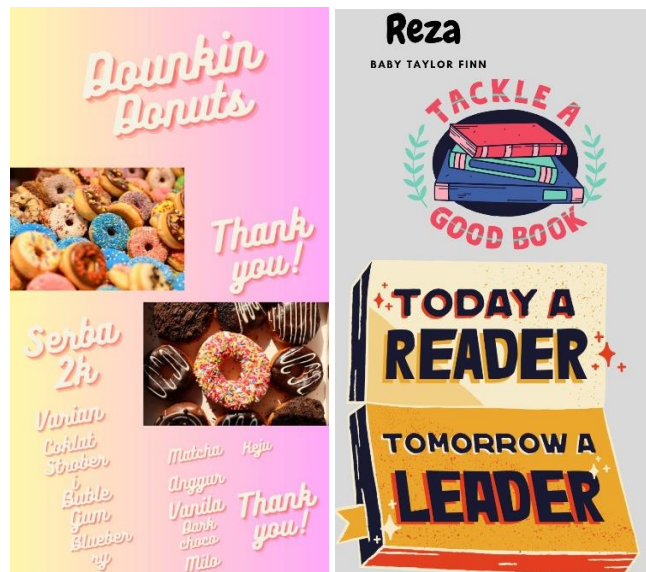


Gambar 2. Praktik pembuatan desain grafis

Setelah melakukan kegiatan praktik secara langsung, kegiatan selanjutnya adalah evaluasi. Kegiatan evaluasi dilakukan dengan cara para siswa diminta untuk membuat poster dengan tema bebas secara mandiri dan tidak diberi arahan pada saat proses pembuatan desain yang kemudian desain tersebut dikumpulkan untuk dipilih beberapa desain terbaik.



Gambar 3. Hasil poster siswa



Gambar 4. Hasil poster siswa

Gambar 3 dan gambar 4 merupakan dua dari beberapa hasil poster yang dibuat oleh para siswa pada saat kegiatan pelatihan Canva. Kegiatan evaluasi ini bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman para siswa dalam menyerap materi mengenai cara membuat desain grafis melalui aplikasi Canva.

Berdasarkan rangkaian kegiatan yang sudah dilakukan, kegiatan pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva untuk siswa di SD N 3 Jatilawang memperoleh hasil sebagai berikut:

- Kegiatan pelatihan berjalan dengan lancar dari awal hingga akhir tanpa ada kendala dan diikuti oleh semua siswa kelas 4 dan 5 SD N 3 Jatilawang dengan jumlah total 25 siswa sebagai peserta.
- Para siswa dapat mengikuti langkah-langkah pembuatan desain grafis yang dipraktikkan oleh instruktur dan dapat membuat sebuah desain grafis berdasarkan praktik tersebut.
- Para siswa sudah dapat membuat desain grafis berupa poster secara mandiri tanpa mendapat arahan.
- Melalui pelatihan ini, pengetahuan dan pemahaman para siswa mengenai desain grafis dan cara pembuatannya menggunakan aplikasi Canva menjadi bertambah.

- e. Pelatihan ini dapat dijadikan sebagai sarana untuk menyalurkan kreatifitas para siswa di SD N 3 Jatilawang sekaligus sebagai bentuk adaptasi teknologi sejak dini.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva untuk siswa di SD N 3 Jatilawang berjalan dengan lancar dari awal hingga akhir tanpa ada kendala yang dialami. Kegiatan pelatihan diikuti oleh semua siswa kelas 4 dan 5 SD N 3 Jatilawang dengan jumlah total 25 siswa sebagai peserta. Para siswa merasa antusias pada saat kegiatan berlangsung dan secara aktif mengikuti tiap rangkaian kegiatan yang dilaksanakan.

Setiap peserta mampu mengikuti setiap langkah-langkah yang disampaikan dan dapat membuat satu poster dengan tema bebas secara individu tanpa mendapatkan arahan. Kemudian, melalui kegiatan pelatihan ini, pengetahuan dan pemahaman para siswa mengenai desain grafis dan cara pembuatannya menggunakan aplikasi Canva menjadi bertambah.

Dengan adanya pelatihan ini diharapkan pihak sekolah dapat mengadakan pelatihan desain grafis secara rutin untuk memfasilitasi para siswa untuk menyalurkan kreatifitasnya dan melakukan adaptasi terhadap teknologi sejak dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, A., & Noviani, N. (2019). Tantangan dan solusi dalam perkembangan teknologi pendidikan di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas Pgri Palembang*.
- Aspi, M., & Syahrani, S. (2022). Profesional Guru Dalam Menghadapi Tantangan Perkembangan Teknologi Pendidikan. *Adiba: Journal of Education*, 2(1), 64–73.
- Hidayatullah, M. T., Asbari, M., Ibrahim, M. I., & Faidz, A. H. H. (2023). Urgensi Aplikasi Teknologi dalam Pendidikan di Indonesia. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 2(6), 70–73.
- Migotuwio, N. (2020). *Desain Grafis: Kemarin, Kini, dan Nanti*. Alinea Media Dipantara.

- Pertiwi, A. B., Rinaldi, M., Budiman, B., Farid, R., & Benyamin, M. F. (2023). A Peningkatan Promosi UMKM Desa Karyawangi Kecamatan Parongpong Bandung Barat melalui Pelatihan Desain Poster “Canva.” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 4(3), 2548–2557.
- Prasetyo, A., Yoani, A. A. P., Pradikta, A. Y., Oktavia, H., Fadalwa, K., Taena, M. E., Syifa, S. R., Sihombing, Y. M., Azmi, Z. M., & Saputri, G. (2023). PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN COREL DRAW PADA SMPN 32 KOTA TANGERANG. *Abdi Jurnal Publikasi*, 2(2), 52–56.
- Solihah, S., & Zakiah, N. E. (2022). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva untuk Mengembangkan Kreativitas dalam Pemasaran Produk UMKM Makanan Khas Daerah Ciamis. *Abdimas Galuh*, 4(2), 1041–1050.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79–85.
- Wibowo, G. W. N., Cahya, A. D. F., & Sofiyati, A. (2023). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru dalam memanfaatkan PMM (Platform Merdeka Mengajar). *Jurnal Pengabdian Harapan Bangsa*, 1(2), 76–80.
- Wijaya, N., Irsyad, H., & Taqwiym, A. (2022). Pelatihan pemanfaatan canva dalam mendesain poster. *FORDICATE*, 1(2), 192–199.