

Pelatihan Pembuatan Design Poster Menggunakan Canva Pada Anak Sekolah Dasar

Rahmat Tullah¹, Fiqih Hana Saputri², Aang Kurniawan³, Adinda Ayu Maharani⁴, Ahmad Afifil Gina⁵, Muhamad Luthfi Nurmansyah⁶

^{1,2,3,4,5,6} Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global, Tangerang, Indonesia, 15141

E-mail: ¹rahmattullah@global.ac.id

ARTICLE HISTORY

Received : 26 Januari 2024

Revised : 11 Februari 2024

Accepted : 25 Februari 2024

KEYWORDS

Dasar Komputer
Pembelajaran
Microsoft Office
Pengabdian Masyarakat



ABSTRACT

Penelitian ini merupakan sebuah upaya pengabdian kepada masyarakat dengan fokus pada pelatihan pembuatan desain poster menggunakan platform Canva bagi anak-anak sekolah dasar. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan literasi visual dan keterampilan desain grafis anak-anak dalam rangka memberikan kontribusi positif pada perkembangan kreativitas mereka. Metode pelatihan yang diusulkan dirancang dengan mempertimbangkan aspek-aspek pendidikan dan pengembangan keterampilan, sekaligus memanfaatkan teknologi Canva yang user-friendly. Evaluasi efektivitas pelatihan melibatkan penilaian terhadap kemajuan keterampilan desain, kreativitas, dan kepercayaan diri peserta. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mendukung peningkatan keterampilan individu, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan masyarakat melalui pemberdayaan anak-anak sekolah dasar dalam bidang desain grafis.

1. Pendahuluan

Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) merupakan bagian integral dari tridarma perguruan tinggi yang wajib dilaksanakan oleh mahasiswa. PKM bukan hanya mata kuliah wajib, tetapi juga syarat utama untuk mencapai predikat sarjana. Fokus PKM ini adalah pada peningkatan kualitas pendidikan di SDN Pete Tigaraksa, sebuah sekolah di Tegalsari, Kecamatan Tigaraksa, Kabupaten Tangerang.

Dalam era kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), pendidikan mengalami transformasi signifikan. Interaksi antara pendidik dan peserta didik tidak lagi terbatas pada tatap muka, melainkan juga dapat dilakukan secara daring. Dengan demikian, pentingnya pemanfaatan TIK dalam meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi suatu keharusan.

SDN Pete Tigaraksa, sebagai tempat pelaksanaan PKM, memiliki jumlah murid yang terbatas dan kekurangan dalam pemahaman penggunaan komputer. Dalam konteks ini, kegiatan PKM bertujuan untuk memberikan kontribusi positif dengan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran di sekolah tersebut. Dengan demikian, pendahuluan ini menjadi landasan untuk menjelaskan latar belakang, kebutuhan, dan tujuan dari kegiatan PKM yang akan dilaksanakan di SDN Pete Tigaraksa.

Adapun rumusan masalah pada kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah siswa/i sudah memahami cara menggunakan Chromebook?
2. Bagaimana cara pengoperasian Canva untuk pemula?
3. Apakah ada peningkatan dari siswa/i setelah melakukan pembelajaran Canva menggunakan Chromebook?

Adapun tujuan dari pelaksanaan Program Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah untuk membagikan ilmu kepada para siswa SDN Pete Tigaraksa khususnya yang dari penggunaan komputer, mengenai bagaimana cara menggunakan komputer dan membuat poster menggunakan canva.

Adapun manfaat dari kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Siswa/i dapat mengetahui cara menggunakan Chromebook
2. Mampu menggunakan Chromebook sebagai alat untuk belajar dan mengasah kemampuan
3. Mampu menggunakan Canva untuk membuat poster

4. Melatih kreativitas siswa SDN Pete Tigaraksa

2. Landasan Teori

Canva, menurut Marsudi (2020:2), merupakan platform desain grafis berbasis online yang memudahkan pengguna, termasuk yang awam dalam desain, untuk menciptakan tampilan visual atau grafis yang menarik. Meskipun tidak sekomprehensif Adobe Photoshop dan Illustrator, kelebihan Canva terletak pada kemudahan penggunaan dan ketersediaan template siap pakai. Dengan puluhan ribu template yang cantik dan siap diedit, Canva memungkinkan pengguna membuat desain tanpa perlu mendesain dari nol, dapat diakses kapan saja dan dari mana saja.

Utami (2021:54) menyoroti Canva sebagai alat yang mempermudah pembuatan desain konten visual untuk website atau blog secara gratis. Fitur gratis Canva dirancang sedemikian rupa sehingga tidak memerlukan kemampuan desain profesional. Proses pembuatan desain dengan Canva menjadi lebih gampang berkat fitur-fitur yang mudah digunakan, menjadikan Canva pilihan yang efektif untuk menciptakan konten visual tanpa memerlukan keahlian desain yang tinggi.

Konsep desain, menurut Utami (2021:11) dan Iyan dkk (2019:12), melibatkan kombinasi elemen-elemen seperti tipografi, ilustrasi, fotografi, dan cetak dengan tujuan persuasif, informatif, atau direktif. Desain tidak hanya tentang estetika visual, tetapi juga tentang menyampaikan pesan secara efektif melalui penggabungan elemen-elemen komunikasi. Poster, sebagai salah satu media pembelajaran (Susi dkk, 2022:37), memanfaatkan konsep desain ini untuk menjelaskan, memahami, dan mengekspresikan konsep, ide, atau pesan-pesan berkaitan dengan ilmu pengetahuan, sains, dan seni.

Dengan merangkum ketiga paragraf ini, dapat dipahami bahwa Canva menjadi alat yang efektif untuk menciptakan desain visual dengan mudah. Konsep desain yang melibatkan kombinasi elemen-elemen komunikasi digunakan dalam pembuatan poster sebagai media pembelajaran. Kedua aspek ini menjadi dasar penting dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang melibatkan penggunaan Canva untuk pembuatan desain poster di SDN Pete Tigaraksa.

3. Metode Pelaksanaan

3.1. Kerangka dan Realisasi Pemecahan Masalah

1. Program Kerja

Untuk dapat meningkatkan pembelajaran dalam penggunaan Chromebook dan Perangkat Lunak (Software) serta pengetahuan tentang dasar Canva, maka diperlukan pemberian materi agar siswa-siswi dapat memahami apa yang disampaikan adalah sebagai berikut:

1. Tahap Sosialisasi.

Pada tahap ini siswa-siswi diberikan tentang tata cara penggunaan Chromebook serta pengenalan singkat tentang Software Canva.

2. Tahap demonstrasi materi.

Setelah tahap sosialisasi selesai, dilanjutkan dengan materi lebih mendalam seputar Software Canva.

3. Tahap praktik.

Setelah tahap demonstrasi materi selesai, lalu Siswa-siswi diberikan arahan dan diajarkan untuk mempraktikkan Software Canva dan membuat poster sesuai dengan kreativitas siswa-siswi.

4. Tahap sesi tanya jawab.

Setelah tahap praktik, dilanjutkan dengan sesi tanya jawab dari materi-materi yang sudah pernah dibahas sebelumnya, kemudian bagi siswa yang menjawab benar maka akan mendapatkan hadiah sebagai tanda apresiasi.

5. Tahap Kreasi

Pada hari terakhir, siswa-siswi menghias poster yang sudah di cetak serta di tempel pada dinding.

2. Jadwal Kegiatan

Tabel 1. Jadwal Kegiatan PKM

No.	Tanggal	Materi	Kegiatan	Keterangan
1.	23 Oktober 2023	-	Pertemuan dengan Kepala Sekolah SDNegeri Pete	Perkenalan sekaligus penjelasan maksud dan tujuan mahasiswa untuk PKM di SD Negeri Pete
2.	3 November 2022	Pengenalan Canva	Perkenalan dan penyampaian Materi Canva	Perkenalan sekaligus penyampaian materi dengan siswa-siswi kelas IV sampai kelas VI
3.	6 November 2023	Pembelajaran pembuatan poster menggunakan Canva	Praktik Kelompok	Mengajarkan tentang <i>tools</i> yang ada pada aplikasi Canva
4.	7 November 2023	-	Tugas akhir	Praktik pembuatan poster menggunakan Canva dengan tema kebersihan lingkungan
6.	13 November 2023	-	Kreasi	Penempelan hasil karyasiswa-siswi menggunakan <i>sticker</i> untuk di pajang pada setiap kelas

3.2 Sasaran Kegiatan

Sasaran kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah siswa-siswi tingkat Sekolah Dasar (SD) di Sekolah SDN Pete Tigaraksa Kabupaten Tangerang.

3.3 Metode Kegiatan

Metode program Pengabdian Kepada Masyarakat yang berupa presentasi, demonstrasi, praktik dan tanya jawab tentang Software Canva di sekolah SDN Pete Tigaraksa Kabupaten Tangerang dengan beberapa metode yaitu :

1. Presentasi
Metode ini dipilih untuk menyampaikan teori dan pengenalan seputar Software Canva sebagai dasar untuk menambah wawasan. Materi yang diberikan meliputi pengertian, dan pengenalan berdasarkan kategori dan fungsinya.
2. Demonstrasi
Pada metode ini pemateri akan memberikan langkah-langkah penggunaan perangkat komputer (Chromebook) dan pengoperasian Software Canva.
3. Praktikum
Pada metode ini Siswa-siswi mempraktikkan penggunaan perangkat komputer (Chromebook) dan pengoperasian Software Canva sesuai langkah-langkah yang sudah diberikan oleh pemateri.
4. Tanya Jawab (Interaktif)
Pada metode ini pemateri akan memberikan pertanyaan yang akan dijawab oleh siswa-siswi mengenai materi yang sudah dijelaskan dan dipraktikkan sebelumnya, bagi siswa/i yang menjawab benar maka akan diberikan hadiah. Dengan tanya jawab (interaktif) diharapkan dapat meningkatkan daya ingat serta keaktifan dan hasil belajar Siswa-siswi

4. Hasil dan Pembahasan

4.1 Hasil Evaluasi

Hasil kegiatan dari Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang telah dilakukan pada tanggal 3, 6, 7 dan 13 November 2023 di Sekolah SDN Pete dengan cara-cara sebagai berikut:

1. Pembukaan dengan memperkenalkan diri serta maksud dan tujuan kegiatan PKM.
2. Sosialisasi pengenalan desain grafis kepada siswa-siswi Sekolah "SDN Pete".
3. Menyampaikan materi tentang tata cara penggunaan Chromebook dan materi Canva.
4. Memberikan ruang dan waktu untuk siswa-siswi mencoba berkreasi dalam pembuatan poster.
5. Melakukan review terhadap materi yang sudah disampaikan serta sesi tanya jawab.

6. Memberikan snack sebagai apresiasi kepada siswa-siswi.

7. Para siswa-siswi membuat poster dengan tema yang telah di tentukan yaitu "Kebersihan Lingkungan" dengan hasil akhir di pajang pada dinding

8. Penutupan dan ramah tamah.

Cara-cara tersebut di atas dilakukan untuk dapat mengetahui sejauh mana pengetahuan mereka tentang multimedia, aplikasi Canva sebelum dan sesudah dilakukan kegiatan PKM ini.

Hasil kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini diharapkan dapat memberikan keterampilan tambahan bagi mereka untuk dapat menggunakan aplikasi Canva dalam kegiatan sehari-hari.

4.2 Pembahasan

Dengan merinci landasan teori yang melibatkan penggunaan Canva sebagai platform desain grafis online yang mudah diakses dan ramah pengguna, serta konsep desain yang melibatkan kombinasi elemen-elemen komunikasi, kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di SDN Pete Tigaraksa menjadi semakin terarah. Penerapan Canva dalam pembuatan desain poster memberikan kemudahan bagi siswa dan guru dalam menciptakan konten visual menarik tanpa memerlukan keterampilan desain yang tinggi. Dengan template siap pakai yang disediakan oleh Canva, proses desain dapat dilakukan dengan efisien dan efektif. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa dapat meningkatkan kreativitas mereka dan guru dapat memanfaatkan desain poster sebagai media pembelajaran yang dapat menjelaskan konsep, ide, atau pesan-pesan terkait ilmu pengetahuan, sains, dan seni secara lebih visual dan menarik. Dengan demikian, PKM ini bertujuan untuk memberikan kontribusi positif pada pengembangan keterampilan desain siswa dan peningkatan kualitas pembelajaran di SDN Pete Tigaraksa.

- A. 23 Oktober 2023 Pertemuan dengan Kepala Sekolah SD Negeri Pete .Perkenalan sekaligus penjelasan maksud dan tujuan mahasiswa untuk PKM di SD Negeri Pete.



Gambar 1. Pertemuan dengan Kepala Sekolah dan Guru

- B. 3 November 2022 Pengenalan Canva Perkenalan dan penyampaian Materi Canva Perkenalan sekaligus penyampaian materi dengan siswa-siswi kelas IV sampai kelas VI.



Gambar 2. Pertemuan dengan Kepala Sekolah dan Guru

- C. 13 November 2023 Kreasi Penempelan hasil karya siswa-siswi menggunakan sterofoam untuk di pajang pada setiap kelas.



5. Kesimpulan

1. Berdasarkan pengalaman dan kondisi lapangan yang kami peroleh selama Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), dapat kami simpulkan antara lain sebagai berikut :
2. 3. Selama melakukan 5 kali pertemuan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), kami

dapat menyimpulkan bahwa pada saat melaksanakan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di Sekolah SD Negeri Pete dapat berjalan sesuai dengan yang sudah di rencanakan.

3. 4. Siswa-siswi dapat mengikuti dan memahami materi yang sudah diberikan.
4. 5. Siswa-siswi di Sekolah SD Negeri Pete mampu mempraktekkan materi yang telah diajarkan.
5. 6. Siswa-siswi dapat termotivasi untuk belajar lebih lanjut lagi tentang Canva.
6. 7. Adanya feedback dari siswa-siswi dengan adanya respon dan tanya jawab serta permintaan untuk mengisi kembali dengan materi yang lain.

Referensi

Aldo, Dasril, dkk. (2020). Pengantar Teknologi Informasi. Sumatra Barat: Insan Cendekia Mandiri.

BIZTECH Academy. (2022). "Sejarah Microsoft dan Pengertian Microsoft Office", <https://biztechacademy.id/sejarah-microsoft-office-dan-pengertian-microsoft-office/>, diakses 28 Oktober 2022 Pukul 11:38.

Iskandar, Yenny. (2018). Buku Ajar Pengantar Aplikasi Komputer. Yogyakarta: Deepublish.

Kusomo, hadi. (2019). Seri Penemuan Komputer. Semarang: Alprin Finishing.

Noviandri, hagi, sarwandi. (2017). Microsoft office 2016 untuk pemula. Jakarta: Elex Media Komputindo.

Sabi. (2022). "Sejarah Komputer", <https://www.taxifabric.org/sejarah-komputer/>, diakses 2 November 2022 pukul 21:00.

Wikipedia. (2022). "Panti Asuhan", https://id.m.wikipedia.org/wiki/Panti_asuhan, diakses 21 November 2022 pukul 12:22.