

Pelatihan Penggunaan Canva Bagi Siswa di Samarinda

by Muhammad Fikry Aransyah

Submission date: 11-Mar-2022 03:48PM (UTC+0700)

Submission ID: 1781810859

File name: 5849-16492-1-PB.pdf (312.9K)

Word count: 1681

Character count: 10565

Pelatihan Penggunaan Canva Bagi Siswa di Samarinda

Lailatul Hijrah¹, Muhammad Fikry Arransyah²,
Khanaya Putri³, Novia Arija⁴, Rini Kurniawati Putri⁵

^{1,2,3,4,5}Administrasi Bisnis, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Mulawarman

email coresponden: lailatul.hijrah1984@gmail.com

Abstrak

Canva adalah aplikasi desain grafis yang menjembatani penggunaannya agar dengan mudah merancang berbagai jenis material kreatif secara *online*. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi. Canva saat ini tersedia dalam beberapa versi, yaitu pada versi *web*, *iPhone*, dan *Android*. Di masa seperti sekarang ini, lembaga pendidikan memberikan pelajaran tentang bagaimana mendesain suatu hal untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah Perguruan Tinggi. Salah satu fungsi dari Perguruan tinggi ialah berperan sebagai wadah dalam menyelenggarakan pendidikan, penelitian dan pengkajian di berbagai bidang ilmu pengetahuan, teknologi, sosial, budaya, ekonomi dan lain-lain serta memberikan pengabdian kepada masyarakat yang bermanfaat bagi manusia yang sesuai dengan kebutuhan pembangunan di berbagai bidang kehidupan. Salah satu contoh pengabdian yang dibuat oleh Perguruan Tinggi ialah memberikan pelatihan kepada masyarakat atau lebih tepatnya adalah para pelajar sebagai bentuk praktik terhadap ilmu yang telah diberikan. Pelatihan yang diselenggarakan ini sekiranya dapat membantu pelajar agar mempersiapkan dan memberi pembekalan terhadap pelajar atau siswa di Samarinda khususnya penggunaan aplikasi Canva. Kegiatan pelatihan ini juga bertujuan agar siswa dapat lebih matang dan siap untuk menuangkan ide karya mereka dan membawa nama baik pribadi, lembaga ataupun sampai ke tingkat Universitas dan siswa yang berkualitas baik dalam menggunakan aplikasi Canva sebagai pendukung kegiatan acara di sekolah.

Kata Kunci: *Canvas, Pelatihan, Perguruan Tinggi*

Abstract:

Canva is a graphic design application that bridges its users to easily design various types of creative materials online. Starting from designing greeting cards, posters, brochures, infographics, to presentations. Canva is currently available in several versions, namely on the web, iPhone and Android versions. In times like today, educational institutions provide lessons on how to design things to support teaching and learning activities, one of which is higher education. One of the functions of higher education is to act as a forum for conducting education, research and study in various fields of science, technology, social, cultural, economic and others as well as providing community service that benefits humans according to development needs in various fields. areas of life. One example of the service made by higher education institutions is to provide training to the community, or more precisely, students as a form of practice for the knowledge that has been given. This training that is held can help students to prepare and provide debriefing to students or students in Samarinda, especially the use of the Canva application. This training activity also aims so that students can be more mature and ready to express their work ideas and bring their personal, institutional or up to the university level and good quality students in using the Canva application to support events at school.

Keywords: *Canvas, Training, College*

Submitted: 1 Mei 2021

Revision: 15 Mei 2021

Accepted: 31 Mei 2021

PENDAHULUAN

Menurut Ihsan (2005: 1) menjelaskan bahwa dalam pengertian yang sederhana dan umum makna pendidikan sebagai “Usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada didalam masyarakat dan kebudayaan”. Pendidikan merupakan sebagian dari kehidupan masyarakat yang tidak lepas dari perkembangan dan perubahan, pendidikan akan terus mengalami perkembangan dan perubahan dari masa ke masa mengikuti perkembangan teknologi yang ada. (John, 2018)

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini telah berkembang sangat pesat dan hampir telah mempengaruhi semua aspek kehidupan manusia. Dalam era teknologi informasi ini ditandai dengan kecepatan dan kemudahan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Perkembangan yang terjadi juga sangat berpengaruh terhadap kegiatan belajar mengajar dalam aspek pendidikan. Semakin maju teknologi maka akan semakin maju pula perkembangan pendidikan. Perkembangan yang terjadi menuntut terciptanya pendidikan yang menghasilkan lulusan yang berkualitas dan memiliki daya saing yang kuat.

Salah satu bagian kesenian yang penerapannya berbentuk dua atau tiga dimensi, dikenal dengan istilah seni rupa. Seni rupa merupakan ungkapan gagasan dan perasaan manusia yang diwujudkan melalui pengolahan media dan penataan elemen (yang meliputi unsur titik, garis, warna, bidang, tekstur, gelap terang) serta prinsip-prinsip desain. Seni rupa merupakan realisasi dari sebuah imajinasi tanpa batas dan tidak ada batasan, sejatinya, dalam berkarya seni tidak akan kehabisan ide dan imajinasi. (Prawiro, 2018)

Seni merupakan salah satu dari bagian pendidikan yang memiliki peran dalam pengembangan kreatifitas dan keterampilan serta pengembangan bakat seni. Seni memberikan kesempatan untuk mengekspresikan diri, imajinasi, daya cipta, dan mampu mengembangkan ide. Sekarang ini seni merupakan salah satu hal yang penting, semua hal mulai bergantung pada keindahan seni. Seni yang sedang di gandrungi oleh masyarakat saat ini adalah mendesain pamflet, template, brosur, dll. Hal itu dilakukan untuk menarik perhatian karena pada masa sekarang ini yang diperhatikan adalah bentuk desainnya. Hal seperti itu seringkali dimanfaatkan dalam membantu para pebisnis kecil ataupun pelajar yang

ingin mendesain tugas mereka agar terlihat menarik.

Menurut Hamalik (2003) pembelajaran merupakan suatu hal yang terdiri dari unsur-unsur yang bersifat manusiawi, fasilitas atau perlengkapan, dan mekanisme proses yang saling terkait dan mempengaruhi satu sama lain guna mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri.

Menurut Rohani dan Ahmadi (1991) pembelajaran adalah suatu kegiatan yang terstruktur yang didalamnya terdapat unsur-unsur dimana masing-masing unsur tersebut, bersifat menyatu dan berjalan secara teratur, saling tergantung, saling melengkapi dan berkelanjutan, sedangkan pembelajaran dapat pula didefinisikan sebagai proses belajar yang mempunyai hal penting yaitu bagaimana mengupayakan agar siswa dapat aktif dalam menjalani proses belajar dari materi pelajaran yang diberikan agar mampu dipahami dan dikuasai dengan baik. Berdasarkan jurnal "Pembelajaran Ramah Anak Berbasis Multiple Intelligence" bahwa pendidikan merupakan hal yang penting bagi anak-anak untuk membantu mengembangkan dirinya. Pendidikan merupakan modal bagi anak agar mampu berhasil dan meraih kesuksesan dalam kehidupannya. (Mukti, Sujoko, Shanty, & Yuniati, 2020)

Maka dari itu dalam rangka meningkatkan pengetahuan dan pengembangan kreatifitas pelajar dalam mendesain dengan menggunakan canva, diperlukan adanya pelatihan yang relevan. Pelatihan ini diselenggarakan secara daring menggunakan aplikasi *Zoom Meeting*.

METODE

Metode yang digunakan ialah dengan penyampaian materi, praktek dan tanya jawab. Materi yang diberikan yaitu penggunaan canva dimulai pembuatan logo, brosur, pamflet, dsb. Tahapan pelaksanaan kegiatan digambarkan dengan langkah-langkah sebagai berikut :



Gambar 1. Langkah Pelaksanaan Kegiatan

Sasaran kegiatan pelatihan ini ialah siswa di Samarinda. Pelatihan yang dihadiri 28 siswa yang dilaksanakan secara daring menggunakan aplikasi Zoom Meeting.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian pada masyarakat bagi siswa di Samarinda dilaksanakan pada hari/tanggal Jumat, 02 April 2021, pukul 09.00 – 11.00 WITA. Pengabdian pada masyarakat ini dilaksanakan secara daring (online) menggunakan aplikasi Zoom Meeting. Hasil yang diperoleh dari pengabdian ini adalah sebagai berikut :

1. Peserta yang hadir dalam kegiatan pengabdian masyarakat sejumlah 28 orang siswa/i.
2. Materi yang disampaikan pada kegiatan ini mengenai canva yang meliputi pengenalan canva, cara mendaftar canva, cara membuat poster, brosur, curriculum vitae (cv), template, pamflet, tips dan trik untuk membuat canva yang menarik.
3. Kegiatan ini ditujukan bagi siswa agar dapat mengenali dan mempelajari desain dengan menggunakan aplikasi Canva.
4. Pada akhir acara kami meminta peserta untuk membuat desain hasil karya sendiri yang nantinya akan kami seleksi untuk mendapatkan hadiah.

Hasil pengabdian menjelaskan tentang dinamika proses pendampingan meliputi: ragam kegiatan yang dilaksanakan, bentuk-bentuk aksi yang bersifat teknis atau aksi program untuk memecahkan masalah di masyarakat.

Sedangkan diskusi hasil pengabdian meliputi diskusi teoritik yang relevan dengan temuan hasil pendampingan.



PELATIHAN
PENGGUNAAN
CANVA BAGI SISWA
DI SAMARINDA

PEMATERI
Muhammad Fikry
Aransyah, MBA., B.BA
Dosen Prodi Administrasi
Bisnis Unmul

MODERATOR
Novia Arija
Mahasiswa Prodi
Administrasi Bisnis Unmul

Free Register +
E-Sertificate!

+628 222 5666 573

Zoom Meeting (link menyusul)

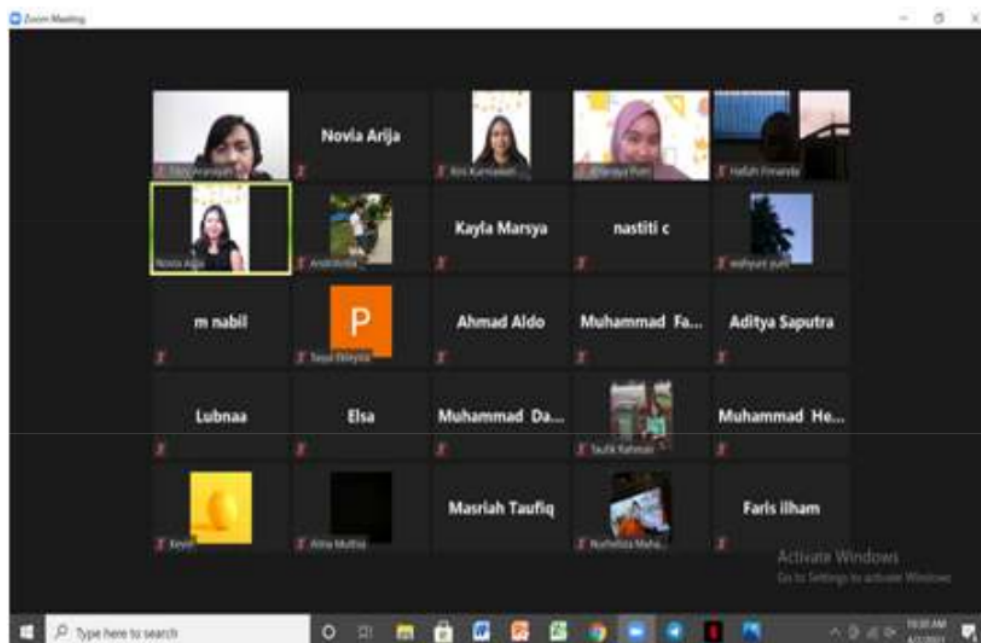
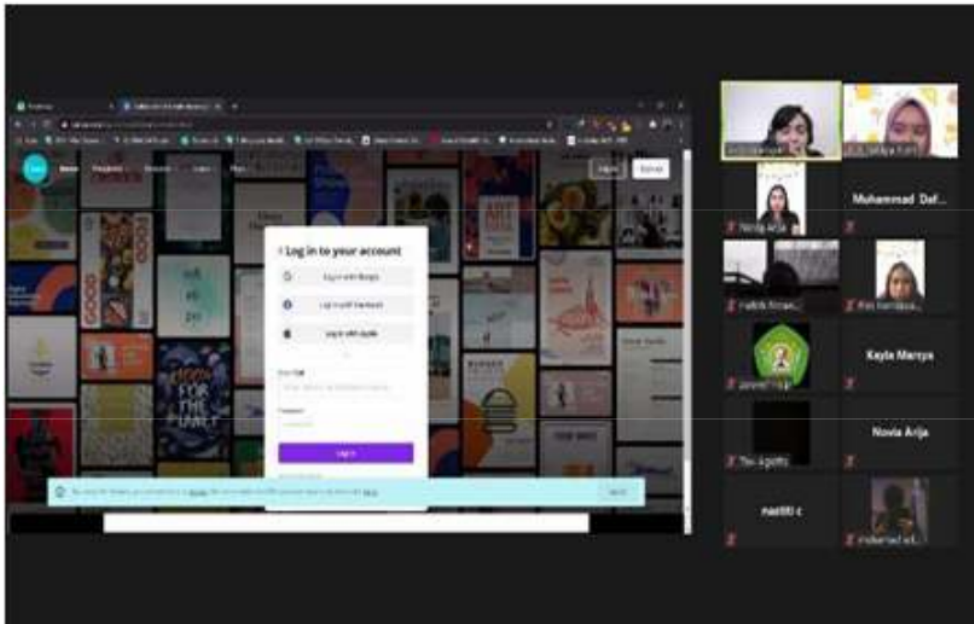
Jumat, 2 April 2021

9.00 — 11.00 am

Akan ada hadiah
menarik 🎁

See you! ❤️

Gambar 2. Pamflet Acara



Gambar 3. Dokumentasi Kegiatan

JURNAL PLAKAT

Jurnal Pelayanan Kepada Masyarakat
ISSN: 2714-5239 (Online); ISSN: 2686-0686 (Print)
Volume 3 No. 1 Juni 2021

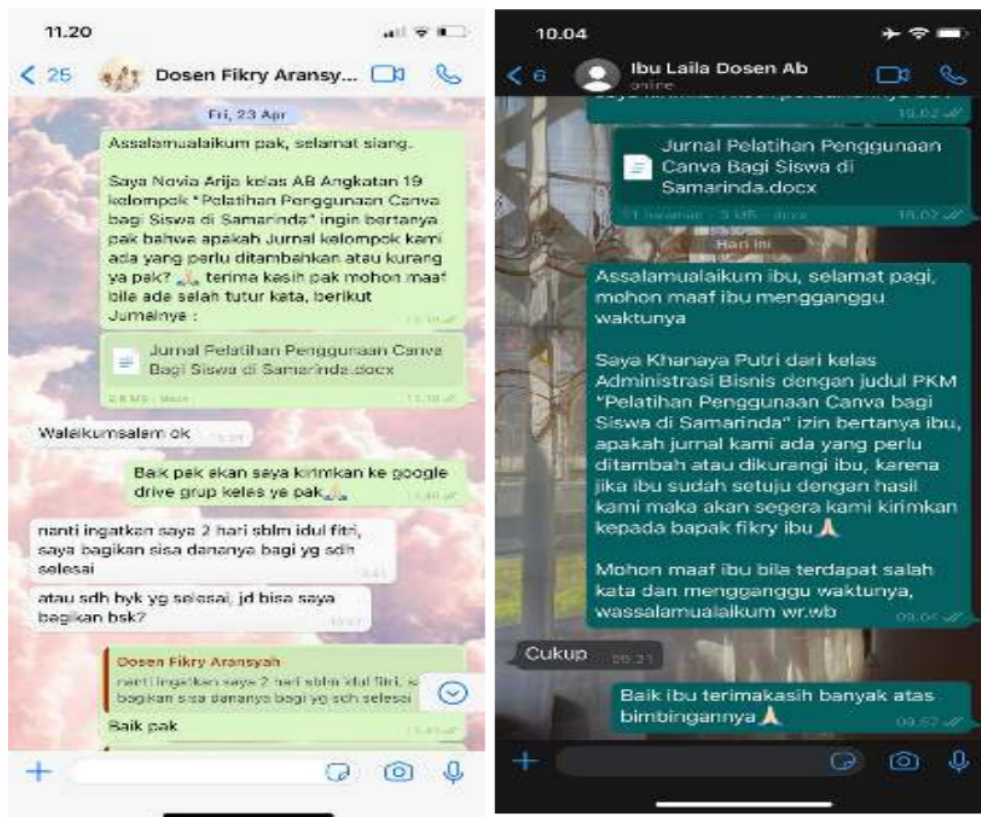


Gambar 4. Hasil Karya Peserta

Secara umum kegiatan ini berjalan dengan lancar dimulai dari penyusunan rencana, pelaksanaan kegiatan hingga dalam penyusunan jurnal ini. Hanya satu kendala yang terjadi yaitu sulitnya mendapatkan dan mengumpulkan siswa yang tertarik untuk mengikuti pelatihan. Namun terlepas dari hal itu, berdasarkan hasil survey yang kami lakukan menghasilkan para peserta merasa puas dengan pelatihan ini dan ada pula yang memberikan saran dalam pelaksanaan pelatihan tersebut akan lebih menarik jika diiringi dengan *ice breaking* atau *games*.

JURNAL PLAKAT

Jurnal Pelayanan Kepada Masyarakat
ISSN: 2714-5239 (Online); ISSN: 2686-0686 (Print)
Volume 3 No. 1 Juni 2021



Gambar 5. Bukti Screenshoots bersama Dosen Pembimbing

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian pelaksanaan pengabdian diatas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kegiatan ini dapat dikategorikan berhasil dengan peserta sejumlah 28 orang siswa/i di Samarinda.
2. Peserta yang hadir merasa puas dan senang atas materi yang disampaikan dan hadiah yang mereka dapatkan.
3. Peserta turut aktif dan tertarik dalam kegiatan ini yang ditunjukkan dari pertanyaan yang mereka berikan pada saat tanya jawab.
4. Peserta turut memberikan saran agar kedepannya dapat melaksanakan kegiatan seperti ini lagi dengan menambahkan *ice breaking* dan *games* agar lebih menarik.

DAFTAR REFERENSI

- Bakri, N. F., Simaremare, E. S., Lingga, I. S., & Susilowaty, R. A. (2021). Pelatihan Pembuatan Materi Presentasi Dan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Kepada Guru di Kota Medan Dan Jayapura Secara Online. *JURNAL ILMIAH PRO GURU* .
- John, D. (2018, April 12). *Pengertian Pendidikan dan Makna Pendidikan Menurut Para Ahli*. Retrieved April 21, 2021, from Silabus: <https://www.silabus.web.id/pengertian-pendidikan-dan-makna-pendidikan/>
- Mukti, P., Sujoko, Shanty, P., & Yuniati, R. (2020). Pembelajaran Rumah Anak Berbasis Multiple Intelligence. *PLAKAT* , 2.
- Prawiro, M. (2018, September 03). *Seni Rupa: Pengertian, Unsur-Unsur, Fungsi, dan Jenisnya*. Retrieved April 21, 2021, from Maxmanroe.com: <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/seni-rupa.html>
- Tiawan, Musawarman, Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat SMK di SMKN 1 Gunung Putri Bogor. *PLAKAT* .

Pelatihan Penggunaan Canva Bagi Siswa di Samarinda

ORIGINALITY REPORT

25%

SIMILARITY INDEX

25%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

10%

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SOURCE PRINTED)

4%

★ smart.stmikplk.ac.id

Internet Source

Exclude quotes On

Exclude matches < 10 words

Exclude bibliography On