

PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK SISWA MTS NURUL HIKAM

GRAPHIC DESIGN TRAINING USING CANVA APPLICATION FOR STUDENTS OF MTS NURUL HIKAM

Nur Azise^{1*}), Nina Sa'idah Fitriyah²⁾, Miftahur Rahman³⁾

¹Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ibrahimy

²Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Abdurrahman Saleh

³Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Jember

¹Email: nuriza3010@gmail.com

Received: December 22, 2024 Accepted: December 22, 2024 Published: December 23, 2024

Abstrak: Perkembangan teknologi saat ini mendominasi di semua bidang, tidak hanya dalam dunia industri, akan tetapi dalam dunia pendidikan juga mempunyai peranan dan pengaruh yang sangat penting. Penggunaan komputer pun sangat mempengaruhi pengetahuan, dan perkembangan *skill* siswa. Oleh kerena itu, untuk mengetahui *skill* dan kemampuan siswa tidak hanya dinilai dari pengetahuan akademik, akan tetapi juga *skill* dan kemampuan siswa dalam meningkatkan kreatifitasnya sebagai bekal siswa setelah selesai menempuh pendidikan dan akan melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya. Salah satu bidang yang mempunyai peranan penting dalam penggunaan komputer yaitu bidang desain grafis. Dimana penggunaan *tools* dalam bidang desain grafis saat ini tidak hanya digunakan secara *offline*, akan tetapi juga digunakan secara *online* sehingga memudahkan para penggunanya untuk mengakses melalui *smartphone* tanpa dibatasi tempat, waktu dan penggunaan PC atau laptop. *Canva* merupakan aplikasi desain grafis yang mampu dan memudahkan penggunanya dalam meningkatkan kemampuan dan kreativitasnya. MTs Nurul Hikam Kapongan memiliki fasilitas laboratorium komputer yang lengkap, akan tetapi penggunaan dan tidak ada materi atau kegiatan yang berfokus pada kegiatan peningkatan keterampilan dan kreatifitas siswa, khususnya pada bidang desain. pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi *Canva* yang bertujuan untuk melatih dan meningkatkan kemampuan keterampilan dan kreativitas pada siswa Madrasah Tsanawiyah Swasta Nurul Hikam. Hasil kegiatan PKM menunjukkan pelatihan desain grafis menggunakan media *Canva* sangat menarik minat siswa dalam belajar dan mendalami tentang desain grafis, khususnya dalam membuat desain logo dan *flayer*.

Kata Kunci: Desain Grafis, Aplikasi *Canva*, Siswa MTs.

Abstract: Technological developments currently dominate in all fields, not only in the industrial world, but in the world of education also has a very important role and influence. The use of computers also greatly affects students' knowledge and skill development. Therefore, to find out the skills and abilities of students are not only assessed from academic knowledge, but also the skills and abilities of students in increasing their creativity as a provision for students after completing their education and will continue to the next level of education. One of the fields that has

an important role in using computers is the field of graphic design. Where the use of tools in the field of graphic design is currently not only used offline, but also used online, making it easier for users to access via smartphones without being limited by place, time and use of a PC or laptop. Canva is a graphic design application that is capable and makes it easier for users to improve their abilities and creativity. MTs Nurul Hikam Kapongan has complete computer laboratory facilities, but the use and there are no materials or activities that focus on activities to improve student skills and creativity, especially in the field of design. graphic design training using the Canva application which aims to train and improve skills and creativity abilities in Nurul Hikam Private Madrasah Tsanawiyah students.

Keywords: Graphic Design, Canva Application, MTs students.

PENDAHULUAN

Teknologi informasi mendominasi semua kegiatan yang dilakukan manusia semakin meningkat, teknologi yang digunakan secara bijak akan mendapatkan dampak yang positif dan mampu meningkatkan kualitas hidup (Purwanto et al. 2024). Era perkembangan teknologi informasi ditandai dengan kecepatan dan kemudahan untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan (Purwati and Perdanawanti 2019). Penyebaran internet yang luas memungkinkan akses informasi dan komunikasi secara instan dan menungkinkan pengguna untuk mengakses berbagai sumber daya dari media online dengan mudah (Rahman 2023) (Rahman and Istikomah 2023).

Saat ini pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan mempunyai peluang yang sangat signifikan dalam meningkatkan kualitas dan kuantitas hasil dan proses (Hidayah, et., al., 2024). Pemanfaatan teknologi informasi dalam proses kegiatan belajar mengajar dilakukan untuk meningkatkan efektifitas, keterampilan dan kreatifitas siswa (Fitria and Khalid 2024). Dalam rangka meningkatkan keterampilan dan kreatifitas siswa dapat dilakukan dengan meningkatkan kemampuan Sumber Daya Manusia (SDM) (Satyaningrat and Hasanah 2024). Salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan keterampilan dan kreatifitas siswa adalah dengan memberikan pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi *Canva* (Suci and Ramdhan 2024). Aplikasi *Canva* merupakan aplikasi desain grafis berbasis website yang bisa diakses dimana saja dan kapan saja (Supriyadi, et., al., 2024). *Canva* juga menyediakan beberapa fitur, template, koleksi gambar, grafik

dan teks yang relevan, sehingga memudahkan pengguna dalam membuat desain dan menyampaikan informasi sesuai dengan tema yang dipilih (Rusi, *et. al.*, 2024). Terutama bagi siswa madrasah Tsanawiyah atau sekolah menengah pertama dalam meningkatkan keterampilan desain grafis, sekaligus mempersiapkan diri dalam menghadapi era digital yang terus berkembang (Arifin and Faizah 2023).

Madrasah Tsanawiyah Swasta (MTsS) Nurul Hikam merupakan salah satu Madrasah Swasta berbasis pesantren yang ada di Kabupaten Situbondo. Dimana pada madrasah ini mempunya fasilitas laboratorium yang lengkap, akan tetapi kegiatan berbasis komputer dan teknologi masih fokus pada kegiatan pada jadwal pelajaran sekolah, dan tidak ada materi atau kegiatan yang berfokus pada kegiatan peningkatan keterampilan dan kreatifitas siswa, khususnya pada bidang desain. Pengetahuan siswa tentang aplikasi desain grafis menggunakan *Canva* juga masih minim. Berdasarkan hasil observasi tersebut, maka diusulkan adanya pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi *Canva* yang bertujuan untuk melatih dan meningkatkan kemampuan keterampilan dan kreativitas pada siswa Madrasah Tsanawiyah Swasta Nurul Hikam.

Pelatihan merupakan kegiatan pembelajaran berbasis praktikum yang dilakukan oleh pelatih secara mandiri maupun kelompok dalam rangka meningkatkan kemampuan diri secara individu maupun kelompok (Suci and Ramdhan 2024). Pelatihan desain grafis menggunakan *Canva* yang dilakukan oleh (Suci and Ramdhan 2024) (Arifin and Faizah 2023) efektif dalam memberikan panduan dan pemahaman bagi siswa dalam meningkatkan kreativitas. Adapun tujuan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan memberikan pelatihan desain grafis menggunakan media *Canva* untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang penggunaan aplikasi *Canva* dan Melatih dan meningkatkan kemampuan keterampilan dan kreativitas siswa dalam bidang desain grafis menggunakan aplikasi *Canva*.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan memberikan pelatihan desain grafis menggunakan media *Canva* memberikan solusi kepada pihak madrasah terkait dengan permasalahan yang ada, sehingga dapat melatih, meningkatkan, dan mengembangkan keterampilan dan kreatifitas siswa MTs Nurul Hikam Kapongan. Beberapa tahapan pelaksanaan yang dilakukan dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat antara lain:



Gambar 1. Tahapan Pengabdian

Persiapan

1. Koordinasi

Koordinasi merupakan langkah pertama yang dilakukan untuk kegiatan pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, yaitu dengan melakukan koordinasi dengan pihak Madrasah. Koordinasi ini dilakukan kepada Kepala Madrasah, wakil kepala bagian kurikulum, serta dewan guru. Pada tahap koordinasi ini juga dijelaskan tentang beberapa sarana dan prasana yang dibutuhkan.

2. Menyiapkan materi pelatihan

Materi pelatihan desain grafis menggunakan media *Canva* ini meliputi membuat soal *pre-test*, pengenalan jenis desain, pengenalan fitur *Canva*, Membuat Logo dengan *Canva*, membuat desain *flyer* dengan *Canva*, membuat soal *post-test*.

3. Sosialisasi

Sosialisasi ini dilakukan dengan memberikan informasi kepada siswa di masing-masing kelas baik secara langsung maupun melalui wakil kepala bagian kurikulum.

Pelaksanaan dan Pendampingan

1. *Pre-test*

Pre-test dilakukan dengan memberikan pertanyaan kepada siswa sebelum kegiatan pelatihan dilaksanakan, dengan tujuan untuk mengetahui pemahaman siswa tentang desain grafis dan aplikasi *Canva*.

2. Presentasi materi

Setelah *pre-test* dilakukan, tahap selanjutnya adalah penyampaian materi tentang jenis desain dan pengenalan fitur dan menu pada aplikasi *Canva*.

3. Praktikum pembuatan akun *Canva*

Pemateri mempraktikkan dan membimbing siswa dalam pembuatan akun *Canva*.

4. Praktikum pembuatan logo

Membimbing peserta dalam praktikum pembuatan logo, dan siswa mengikuti arahan pamateri dengan menggunakan fitur-fitur dan komponen pada *Canva*.

5. Praktikum pembuatan *flyer*

Membimbing peserta dalam praktikum pembuatan *flyer*, dan siswa mengikuti arahan pamateri dengan menggunakan fitur-fitur dan komponen pada *Canva*, termasuk melakukan perpaduan warna dan penggunaan komponen yang sesuai dengan tema *flyer*.

6. *Post-test*

Post-test merupakan tahapan akhir dari kegiatan ini, dimana *post-test* menjadi tolak ukur untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terkait materi yang disampaikan.

Penyelesaian

Tahap penyelesaian ini merupakan tahap akhir dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan melakukan evaluasi selama kegiatan berlangsung, serta mengukur ketercapaian yang dihasilkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan desain grafis dengan media atau aplikasi *Canva* dilaksanakan di MTs Nurul Hikam Kecamatan Kapongan Kabupaten Situbondo pada tanggal 19 Juni sampai dengan 20 Juni 2024. Kegiatan ini awalnya diikuti oleh hampir 30 siswa, karena adanya kendala di jaringan internet, akhirnya kepala bagian kurikulum hanya membatasi peserta pelatihan dengan jumlah 15 siswa, dan kegiatan pelatihan terlaksana dengan baik.

Pengenalan dan pelatihan desain grafis menggunakan media atau aplikasi *Canva* sangat membantu pihak sekolah dalam menumbuhkan minat dan bakat siswa, khususnya dalam bidang desain, dan pada saat pelaksanaan pelatihan, siswa merespon dengan baik tentang materi yang disampaikan.

Sebelum materi disampaikan, tutor atau pemateri memberikan pre-test beberapa beberapa pertanyaan kepada siswa atau peserta tentang pengetahuan dasar desain grafis dan aplikasi *Canva*. Berikut ini merupakan hasil *pre-test* berdasarkan beberapa pertanyaan yang diberikan sebelum penyampaian materi yang ditunjukkan pada tabel 1. di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Presentase *Pre-test*

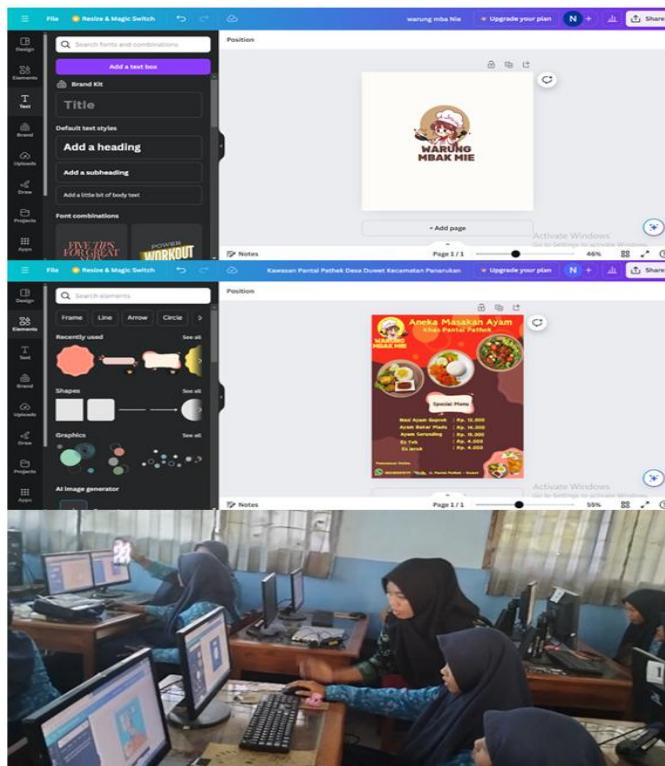
No	Pertanyaan	Presentase	
		Ya	Tidak
1	Apakah anda pernah mendengar istilah desain grafis?	20%	80%
2	Apakah anda pernah mempelajari desain grafis?	0	100%
3	Apakah anda pernah mengetahui macam-macam desain?	0	100%
4	Apakah anda pernah mendengar atau mengetahui aplikasi Canva?	27%	100%
5	Apakah anda pernah meng-install aplikasi Canva di smartphone anda	20%	80%
6	Apakah anda pernah membuat akun pada aplikasi Canva?	13%	87%
7	Apakah anda pernah menggunakan aplikasi Canva	13%	87%
8	Apakah anda memahami komponen pada aplikasi Canva	0	100%
9	Apakah anda pernah membuat desain logo menggunakan Canva?	0	100%
10	Apakah anda pernah membuat desain banner menggunakan aplikasi Canva?	0	100%

Berdasarkan hasil *pre-test* menunjukkan bahwa banyak siswa yang masih belum memahami tentang jenis desain dan menggunakan aplikasi *Canva*. Setelah *pre-test* dilaksanakan, pemateri menyampaikan beberapa materi tentang pengenalan jenis desain, pengenalan fitur pada aplikasi *Canva* dilaksanakan pada hari pertama tanggal 19 Juni 2024 di ruang laboratorium MTs Nurul Hikam Kapongan yang ditunjukkan pada gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan *Canva* Materi Jenis Desain dan Pengenalan Fitur Aplikasi *Canva*

Pembuatan desain logo dan desain *flyer* dilaksanakan pada hari kedua, tanggal 20 Juni 2024 di ruang laboratorium komputer MTs Nurul Hikam. Pelaksanaan kegiatan di hari kedua dengan materi pembuatan desain logo dan *flyer* ditunjukkan pada gambar 3 berikut ini.



Gambar 3. Membuat Desain Logo dan Flyer

Pada kegiatan pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi *Canva* ini, juga dilaksanakan kegiatan *post-test* yang terdapat 10 pertanyaan, hal ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman dan siswa tentang materi yang disampaikan, sekaligus menjadi evaluasi bagi pemateri untuk pelaksanaan pelatihan selanjutnya. Berikut

ini merupakan hasil *post-test* berdasarkan beberapa pertanyaan yang sudah dijawab oleh siswa, dan ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Persentase *Post-test*

No	Pertanyaan	Presentase	
		Ya	Tidak
1	Apakah kegiatan pelatihan ini sangat bermanfaat?	100%	-
2	Apakah dengan pelaksanaan kegiatan ini dapat memberikan pengetahuan tentang desain grafis?	100%	-
3	Setelah mengikuti kegiatan pelatihan, apakah anda bisa membuat akun pada aplikasi Canva	100%	-
4	Setelah mengikuti kegiatan pelatihan, apakah anda bisa menggunakan aplikasi Canva?	100%	-
5	Setelah mengikuti kegiatan pelatihan, apakah anda mengetahui fitur-fitur pada aplikasi Canva?	100%	-
6	Apakah menurut anda, membuat desain logo dengan aplikasi Canva lebih mudah	100%	-
7	Apakah menurut anda, mendesain flayer dengan aplikasi Canva lebih mudah	93	7%
8	Setelah memahami langkah-langkah men-desain dengan Canva, apakah anda tertarik untuk belajar desain grafis lebih lanjut?	100%	-

Berdasarkan hasil *post-test* di atas menunjukkan bahwa pada pertanyaan point 1 hingga point 6, dan 8, 100% peserta dengan jumlah 15 siswa mampu memahami sekaligus mempraktikkan materi pelatihan yang disampaikan. Pada poin 7 ada 93% siswa yang mampu memahami tentang pembuatan *flyer*, sedangkan 7% siswa masih belum sepenuhnya memahami, karena terkendala dengan komputer yang *trouble* pada saat kegiatan pelatihan berlangsung.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat, pelatihan desain grafis menggunakan media *Canva* sangat menarik minat siswa dalam belajar dan mendalami tentang desain grafis, khususnya dalam membuat desain logo dan *flyer*. Berdasarkan hasil *post-test* menunjukkan bahwa 100% peserta terdiri dari 15 siswa yang mengikuti pelatihan ini mampu memahami dan mempraktikkan materi yang disampaikan, karena aplikasi *Canva* memiliki fitur-fitur yang sangat membantu dan memudahkan siswa dalam belajar desain. Selain itu, aplikasi *Canva* juga bisa digunakan pada *smartphone*, sehingga penggunaannya tidak harus menggunakan laptop ataupun PC.

Berdasarkan hasil kegiatan yang dilakukan, maka kegiatan pelatihan desain grafis menggunakan *Canva* bisa dilaksanakan kembali dengan materi membuat desain *banner*, *poster* dan *website* untuk lebih memahami dan meningkatkan minat siswa dalam belajar desain menggunakan aplikasi *Canva*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Ibrahimy Situbondo yang telah memberi dukungan terhadap kegiatan pengabdian ini dan kepada pihak MTs Nurul Hikam Kapongan yang telah bersedia menjadi mitra pada kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Hidayah, Husain, Hasan Muh Hidayatullah, Anin Asnidar, and Nasir Nasir. 2024. “Penggunaan Media Pembelajaran Desain Grafis Melalui Aplikasi *Canva*.” *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan (JKPPK)* 2(2).
- Arifin, S., & Nurfaizah, N. (2024). Pelatihan *Canva* untuk Meningkatkan Keterampilan Desain Grafis di SMP Muhammadiyah Kebasen. *Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat (JPMM)*, 5(2), 97-104.
- Fitria, F., & Khalid, A. (2024). Pelatihan Desain Pamflet Menggunakan Aplikasi *Canva* Bagi Siswa Jurusan Tata Boga SMKN 4 Banjarmasin. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, 5(1), 169-174.
- Hartati, T., Purwanto, H., Raharjo, E. H. B., & Munawar, A. (2024). Workshop Pengenalan Aplikasi *Canva* Untuk Meningkatkan Kreatifitas Desain Grafis Bagi PKBM Yayasan Pembangunan Masyarakat Sejahtera. *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdi Terhadap Masyarakat)*, 4(3), 81-87.
- Purwati, Y., & Perdanawanti, L. (2019). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi *Canva* Untuk Anggota Komunitas Ibu Profesional Banyumas Raya. *Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat (JPMM)*, 1(1), 42-51.
- Rahman, Miftahur. 2023. “Implementasi Web Content Filtering Pada Jaringan RT/RW Net Menggunakan Pi-Hole DNS Server.” *Generation Journal* 7(1): 50–60.
- Rahman, Miftahur, and Istikomah. 2023. “Pelatihan Pengarsipan Dokumen Berbasis Cloud Computing Di PP. Salafiyah Syafi’iyah Sukorejo.” *Community Development Journal* 4(2): 1522–28.

- Rusi, I., Suhardi, R. E., Yustosio, D., Aditya, A. P., Sugiyanto, S., & Sunggu, F. A. D. O. (2024). Pelatihan penggunaan Aplikasi *Canva* dalam pembuatan poster guna mendukung kreativitas siswa. *KACANEGERA Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 7(2), 181-190.
- Satyaninggrat, L. M. W., & Hasanah, P. (2024). Pelatihan Desain Berbasis *Canva* dalam Upaya Pengembangan Kreativitas Pelajar di Kawasan Rt 05 Balikpapan Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 5(1), 103-107.
- Suci, I., P., & Nur A., R. 2024. “Pelatihan Desain Grafis Menggunakan *Canva* Di SDN. Banjarharja 07 Graphic.” 1(1): 7–12.
- Supriyadi, S., Christian, A., Suryani, I., & Rusdi, I. (2024). Pelatihan Desain Grafis Untuk Memaksimalkan Peran Media Sosial Pada JPRMI Menggunakan Aplikasi *Canva*. *Jurnal Altifani Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(3), 210-217.