

PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI CANVA DALAM PEMBUATAN DESIGN POSTER PADA SIWA KELAS XI MAN 1 SIDRAP

Nurul Faradillah¹, Sam Hermansyah², Yusmah³, Muhammad Aksan⁴, Kamal⁵,
Yunan Firdaus Sutarna⁶, Aulia Pramudita Amalia⁷

^{1,2,3,4,5,6,7} Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang
email: nurulfaradillah1401@gmail.com

Abstrak

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. Media grafis atau yang sering disebut sebagai media visual, merupakan salah media yang banyak digemari oleh banyak orang, selain untuk dunia bisnis bahkan untuk dunia pendidikan untuk nilai edukasi, sehingga tujuan dalam pelatihan ini untuk meningkatkan untuk meningkatkan kreativitas siswa MAN 1 Sidrap terutama pada pembuatan design poster edukasi siswa juga bisa, adapun aplikasi yang dipelajari yaitu canva. Pelatihan ini dilaksanakan selama satu hari, dengan melibatkan Kelas XI IPA siswa MAN 1 Sidrap. Selama pelaksanaan kegiatan siswa sangat antusias melaksanakan dan mengikuti kegiatan, karena mereka mendapatkan pengalaman baru dan memahami pemanfaatan aplikasi canva yang sudah diajarkan. Pengetahuan yang didapat saat pelatihan diharapkan dapat berguna bagi siswa dalam jangka pendek maupun jangka panjang, yaitu dalam ruang lingkup kehidupan siswa yang lebih luas kedepannya.

Kata Kunci : Desain Grafis, Poster, Canva, Kreatifitas Siswa

PENDAHULUAN

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-kegiatan yang ada. Salah satu kebutuhan pokok manusia saat ini adalah adanya pendidikan, sehingga tidak heran sebagian manusia rela mengeluarkan uang banyak hanya untuk mendapatkan pendidikan yang baik. Sehingga diyakini bahwa pendidikan diyakini begitu sangat berguna bagi kehidupan manusia. Menurut Sukoco (2014: 216) pendidikan adalah dilakukan oleh orang dewasa termasuk di dalamnya guru, membantu anak didik mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam Undang-Undang Sisdiknas nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Bunyi undang-undang ini berlaku untuk semua jenjang pendidikan baik formal maupun non formal. Termasuk dalam hal pelatihan design grafis berupa poster adalah bagian dari pendidikan non formal yang tujuan utamanya adalah meningkatkan skill dan bagian dari usaha yang dilakukan untuk menunjang peningkatan kualitas sumber daya manusia (SDM) termasuk siswa. Poster merupakan suatu media publikasi yang memadukan antara tulisan, gambar, atau kombinasi keduanya dengan tujuan untuk memberikan informasi kepada khalayak. Poster yang digunakan sebagai media atau perantara dapat digunakan untuk menyampaikan pesan baik secara umum maupun secara khusus dalam pembelajaran. Sebagai generasi milenial siswa juga perlu melatih skill mereka terutama pada bidang desain grafis karena pada zaman sekarang ini desain grafis sangat dibutuhkan seperti pada pembuatan poster yang berguna untuk memberikan suatu informasi. Aplikasi canva adalah sebuah tools untuk desain grafis yang menjembatani penggunaannya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online, dengan aplikasi ini kita dapat membuat kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi. Canva saat ini tersedia dalam beberapa versi, web, iPhone, dan Android. Berdasarkan penjelasan tersebut bahwa yang dipelajari dalam pelatihan penggunaan aplikasi canva dalam pembuatan poster ini, materinya termasuk merubah gambar yang sudah ada atau membuat obyek baru, termasuk yang diterapkan dalam pelaksanaan pelatihan di MAN 1 Sidrap. Pelatihan Canva bagi siswa MAN 1 Sidrap bertujuan untuk menunjang kemampuan desain

yang mungkin diperlukan oleh para siswa saat ini dalam jangka pendek dan diharapkan dapat terus dimanfaatkan untuk berbagai keperluan siswa pada lingkungan yang lebih luas dalam jangka panjang. Berdasarkan target tersebut, siswa MAN 1 Sidrap diberikan pelatihan pembuatan poster menggunakan Canva agar dapat menambah ide atau kreativitas siswa dalam mendesain suatu karya untuk peningkatan kualitas publikasi berbagai produk atau kegiatan siswa di sekolah. Selain itu, kemampuan mendesain poster yang baik dapat juga digunakan untuk promosi bisnis yang mungkin dimiliki oleh siswa (Monitasari, 2021)(Septiarini et al., 2022)(Gunawan & Rachmani, 2022)(Fuadiputra et al., 2022).

METODE

Adapun metode yang digunakan dalam pelatihan ini dengan pendekatan partisipatif dan komunikasi individual, artinya bahwa siswa diajak untuk memahami teori, kemudian dilakukan pendekatan secara person dan diampingi untuk mendukung pelaksanaan praktik. Selain itu adapun tahapan secara umum yang dilakukan mulai dari persiapan, sosialisasi program, pembekalan sampai pada tahapan pelatihan dan terakhir pelaksanaan evaluasi sebagai bagian dari evaluasi untuk mengetahui keberhasilan program. Berikut ini merupakan gambaran teknis pelaksanaan pelatihan yang sudah dilakukan, mulai dengan analisis kebutuhan di lapangan sehingga mendukung pelaksanaan program, untuk itu metode dan tahapan tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. Metode ceramah bervariasi dan persuasif. Kehadiran metode ini sangat bermanfaat dalam meningkatkan pemahaman peserta, ceramah bervariasi dipilih karena merupakan metode yang berguna untuk meningkatkan kemampuan peserta sarasehan (Raden Rizky Amaliah, Abdul Fadhil, 2014).
2. Dengan menggunakan metode demonstrasi, tujuan penggunaan metode ini yaitu untuk mendemonstrasikan hasil karya sebelumnya dan menjadi contoh untuk dilakukan praktik pada peserta.
3. Pelatihan ini untuk meningkatkan skill, pengetahuan, pengalaman, ataupun perubahan sikap perubahan sikap seseorang. Maka dalam pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan pengalaman siswa tentang pemanfaatan aplikasi canva untuk siswa MAN 1 Sidrap.

Berdasarkan gambaran tahapan pelaksanaan di atas maka dilakukan evaluasi sebagai bagian untuk mengetahui sejauh mana kemampuan peserta dalam memahami materi yang sudah dipelajari. sebagai tahapan akhir dilakukan evaluasi, tahap evaluasi dilakukan untuk melihat sejauh mana pemahaman para peserta terhadap penggunaan aplikasi Canva untuk membuat desain. Sedangkan Tahap pelaporan akhir untuk melaporkan bagaimana pelaksanaan dan hasil pelaksanaan kegiatan di lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun tempat pelaksanaan kegiatan pelatihan dilakukan di MAN 1 Sidrap, peserta merupakan sebagian siswa saja, dengan partisipan sebanyak 24 Peserta. Pelaksanaan pelatihan dengan materi pengantar awal tentang pengenalan aplikasi Canva, pengenalan maksud dari poster, kemudian dilanjutkan dengan teori dan praktik penggunaan canva berbasis web secara bertahap. Berdasarkan hasil evaluasi bahwa pelatihan menunjukkan antusias para siswa bahkan sebagian besar siswa langsung ingin menerapkan hasil dari pelatihan ini yaitu dengan membuat poster, sehingga diskusi dan tanya jawab berjalan secara efektif. Dari beberapa hal yang ditanyakan siswa belum sepenuhnya mengetahui dan memanfaatkan aplikasi canva ini sehingga pelaksanaan pelatihan ini sangat bermanfaat bagi siswa. Dari pelaksanaan pelatihan selama kurang lebih satu setengah jam, bahwa tujuan dan target kegiatan pelatihan yaitu untuk meningkatkan kreativitas siswa design grafis, bahwa adanya peningkatan pengetahuan dan pemahaman, siswa mengetahui teknik cara memanfaatkan aplikasi atau web dari canva dengan merancang beberapa obyek terutama dalam pembuatan poster dan lain-lain. Kemudian dilihat dari respon siswa menunjukkan sedikit kepuasan pelaksanaan pelatihan, yaitu dengan hasil dari instrumen non tes berupa angket. Dari keseluruhan jumlah siswa bahwa 100% (sangat bermanfaat), sedangkan respon pihak sekolah yaitu berharap bahwa dosen dapat menjadi mitra untuk melanjutkan program-program yang sama dan lebih baik lagi untuk periode berikutnya.

SIMPULAN

Berdasarkan gambaran dari hasil pembahasan bahwa pelaksanaan kegiatan pelatihan secara umum, mencakup beberapa poin yaitu; (1) keberhasilan menghasilkan output yang bagi bagi peserta pelatihan, (2) keberhasilan dalam partisipasi peserta dengan adanya jumlah peserta dan keaktifan siswa dalam berdiskusi, (3) Tercapainya tujuan pelatihan yang diharapkan, (4) Tercapainya materi sesuai dengan

rencana dan target dan (5) peningkatan kemampuan peserta lebih baik terhadap penguasaan materi. Pelatihan design grafis sudah mencapai target yang diharapkan dengan adanya beberapa model obyek yang sudah dikerjakan siswa sudah mencapai target yang diharapkan, kemudian tujuan ketercapaian tujuan penyampaian materi dapat berjalan dengan maksimal dan dapat dilakukan praktek secara langsung, sehingga dapat disimpulkan bahwa tujuan pelatihan telah dapat tercapai, kemudian kemampuan peserta dilihat dari penguasaan materi sangat bagus dilihat dari kemampuan siswa dalam mengoperasikan aplikasi atau web tersebut. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pelatihan dapat dinyatakan berhasil, karena dapat dilihat dari respon siswa saat proses pelaksanaan pelatihan dan dari feedback instrument yang telah diisi oleh peserta di akhir acara yang menunjukkan kepuasan peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan tersebut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Sebagai penulis dan pelaksana program pelatihan design grafis, mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yaitu kepada sekolah yang telah mengizinkan terlaksananya program pengabdian ini dan kepada Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang yang telah memberikan dukungan terhadap pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Fuadiputra, I. R., Parwati, K. Y., & Fitriyani, M. F. (2022). Pendampingan Metode Pembelajaran Kewirausahaan Dengan Sistem Bisnis Model Canvas Pada SMA Muhammadiyah 1 Malang. *Jurnal Pengabdian Manajemen*, 1(2), 64. <https://doi.org/10.30587/jpmanajemen.v1i2.3413>
- Gunawan, W. Ben, & Rachmani, M. (2022). Pelatihan Soft Skill sebagai Strategi Eskalasi Promosi UMKM di Desa Eko-Eduwisata Kandri dan Jatirejo, Kecamatan Gunungpati, Kota Semarang. *Altruis: Journal of Community Services*, 3(2), 34–38. <https://doi.org/10.22219/altruis.v3i2.21009>
- Monitasari, L. (2021). Pengembangan Model Discovery Learning Berbasis Mobile Untuk Meningkatkan Keterampilan Abad 21 Pada Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Kejuruan*, 101(2), <https://jurnal.uns.ac.id/jptk>.
- Oktaviana Vince Mete, R. A. (2021). Pelatihan Desain Grafis Untuk Menunjang Kreatifitas Siswa Sma Negeri 1 Pemenang Kabupaten Lombok Utara. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Raden Rizky Amaliah, Abdul Fadhil, S. N. (2014). Penerapan Metode Ceramah dan Diskusi dalam Meningkatkan Hasil Belajar PAI di SMA Negeri 44 Jakarta. *Studi Al-Qur'an; Membangun Tradisi Berfikir Qur'an*, 10(2), 119–131. Retrieved from <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jsq/article/view/4441>
- Setya Resmini, I. S. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris . *Abdimas Siliwangi* .
- Sukoco, dkk. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, Vol. 22, No. 2, 215-226.
- Silvia Djonaidi, N. W. (2021). Pengaruh Media Poster Digital Dalam Pembelajaran Daring Di Masa Pandemi Terhadap Kemampuan Berbicara Mahasiswa . *JINOTEP (Jurnal Inovasi Teknologi Pembelajaran)* .
- Yana Adharani, R. L. (2020). Pelatihan Pembuatan Flyer Promosi untuk Menunjang Digital Marketing pada Klinik Kesehatan . *semnaskat*.