



Journal of Human And Education
Volume 4, No. 4, Tahun 2024, pp 8-12
E-ISSN 2776-5857, P-ISSN 2776-7876
Website: <https://jahe.or.id/index.php/jahe/index>

Kreatif dengan Canva : Pelatihan Desain Grafis untuk Anak SDN 32 Kota Bengkulu

Muhammad Dwi Sandi¹, Hafriyuliani², Rekhoardriad³

Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Bengkulu¹

Ilmu Komunikasi, Universitas Muhammadiyah Bengkulu²

Sosiologi, Universitas Muhammadiyah Bengkulu³

Email :sandiproduction41@gmail.com¹, hafriyuliani@umb.ac.id², rekhoardiadi@umb.ac.id³

Abstrak

Pelatihan desain grafis dengan Canva untuk siswa kelas 5 SDN 32 Kota Bengkulu bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan dasar desain grafis anak-anak. Metode pelatihan interaktif dan menyenangkan diperkenalkan untuk mengajarkan penggunaan Canva dalam membuat media pembelajaran seperti poster dan infografis. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam kemampuan teknis dan kreativitas siswa, dengan tingkat antusiasme dan partisipasi yang tinggi. Kolaborasi efektif antara guru dan tim pengabdian memastikan lancarnya pelatihan. Tanggapan positif dari peserta dan guru menguatkan manfaat pelatihan ini, yang memberi siswa keterampilan digital yang relevan untuk era globalisasi.

Kata Kunci: Desain Grafis, Canva, Pendidikan Dasar, Kreativitas, Keterampilan Digital, Media Pembelajaran, Era Globalisasi.

Abstract

Graphic design training with Canva for 5 th grade students of SDN 32 Bengkulu City aims to improve children's understanding and basic graphic design skills. The interactive and fun training method introduces the use of Canva to create learning materials such as posters and infographics. The results showed a significant improvement in students' technical abilities and creativity, with high enthusiasm and participation. Effective collaboration between teachers and the service team ensures smooth training. Positive feedback from participants and teachers confirmed the benefits of this training, equipping students with relevant digital skills for the era of globalization.

Keywords: Design Graphics, Canva, Basic Education, Creativity, Digital Skills, Learning Media, Globalization Era.

PENDAHULUAN

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Budiman (2017), perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi ini memiliki pengaruh yang signifikan dalam dunia pendidikan. Tuntutan global mengharuskan dunia pendidikan untuk terus menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi demi meningkatkan kualitas pendidikan. Untuk meningkatkan kinerja pendidikan di masa depan, diperlukan sistem informasi dan teknologi yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi juga sebagai alat utama untuk mendukung keberhasilan dunia pendidikan sehingga mampu bersaing di kancah global.

Di era dimana teknologi semakin merajalela, anak-anak sering kali terpapar dengan beragam konten visual di internet, mulai dari gambar ilustrasi hingga animasi yang menghibur. Seiring dengan perkembangan ini, penting bagi anak-anak untuk memiliki pemahaman yang baik tentang bagaimana

membuat dan memahami konten visual yang mereka hadapi setiap hari.

Tugas utama seorang guru adalah menyediakan bahan pengajaran. Harapannya adalah agar mereka dapat menyampaikan materi secara yang mudah dipahami oleh siswa. Oleh karena itu, penting bagi guru untuk merancang materi ajar yang telah dipersiapkan menjadi bahan ajar yang sesuai. Namun, dalam praktiknya, banyak guru lebih sering mengandalkan buku paket atau buku teks yang telah disusun oleh orang lain. Mereka mungkin tidak sepenuhnya menyadari pentingnya menyesuaikan materi ajar dengan kebutuhan serta manfaatnya dalam menyusun perangkat pembelajaran dan mengelola proses pembelajaran. Selain itu, keterbatasan sarana TIK di sekolah dan keterampilan guru dalam memanfaatkannya juga menjadi faktor pembatas (Hakim, 2017: 158-159).

Desain grafis merupakan keterampilan yang sangat berharga dalam konteks digital saat ini. Dari pembuatan poster untuk proyek sekolah hingga desain tata letak untuk presentasi, kemampuan untuk berkreasi secara visual dapat menjadi aset yang kuat bagi anak-anak. Namun, sering kali, alat desain grafis yang kompleks dan sulit digunakan dapat menjadi hambatan bagi siswa untuk mengembangkan keterampilan ini.

Oleh karena itu, pelatihan Canva untuk anak-anak SD hadir sebagai solusi untuk memperkenalkan mereka pada dunia desain grafis dengan cara yang menyenangkan, interaktif, dan mudah dipahami. Canva adalah platform desain grafis online yang ramah pengguna dan menyediakan berbagai alat kreatif yang cocok untuk semua usia. Melalui pelatihan ini, anak-anak akan diajak untuk mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan kreatif Canva dan belajar cara menggunakan alat-alatnya untuk membuat konten visual yang menarik dan bermakna.

Salah satu dari banyak aplikasi yang muncul dalam ranah teknologi adalah Canva. Canva adalah platform desain online yang menawarkan berbagai alat untuk membuat infografis, spanduk, poster, brosur, resume, grafik, pamflet, presentasi, dan sebagainya. Berbagai jenis presentasi yang tersedia di Canva meliputi presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lainnya.

Berdasarkan studi yang dilakukan Tanjung & Faiza (2019), adapun kelebihan dalam plikasi Canva dapat dilihat sebagai berikut :

- a. Memiliki berbagai rancangan yang menarik secara estetis.
- b. Meningkatkan kreativitas siswa dan guru dalam merancang media pembelajaran dengan berbagai fitur yang tersedia di aplikasi Canva ini.
- c. Mengurangi waktu yang dibutuhkan dalam penggunaan media pembelajaran secara efisien.
- d. Tidak perlu menggunakan laptop, melainkan bisa dilakukan melalui perangkat gawai.

Dengan memahami betapa pentingnya penggunaan pengembangan media presentasi seperti yang dijelaskan diatas, guru perlu meningkatkan keahliannya dalam memanfaatkan media pembelajaran Canva. Dengan mengikuti pelatihan ini, diharapkan anak-anak akan mendapatkan dasar-dasar yang kuat dalam desain grafis, meningkatkan kreativitas mereka, serta merasa percaya diri dalam mengekspresikan ide-ide mereka melalui gambar dan desain. Pelatihan ini bukan hanya tentang mempelajari alat desain grafis, tetapi juga tentang membuka pintu bagi anak-anak untuk mengeksplorasi imajinasi mereka dan menyampaikan pesan mereka dengan cara yang unik dan menarik.

Dalam pendahuluan ini, kami akan membahas lebih lanjut tentang tujuan pelatihan Canva untuk anak-anak Sekolah Dasar, metode yang akan digunakan dalam pelatihan, serta manfaat yang diharapkan dapat diperoleh oleh peserta. Dengan demikian, mari bersama-sama menjelajahi dunia kreatif desain grafis melalui pelatihan Canva ini!

METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian melibatkan serangkaian tahapan yang mencakup pengenalan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap awal, tim pengusul akan memulai dengan diskusi dan sosialisasi mengenai kegiatan yang akan dilakukan untuk membangun kerjasama. Tim juga mempersiapkan infrastruktur yang diperlukan untuk mendukung kelancaran pelayanan operasional, seperti fasilitas IT, akses internet, lokasi, dan materi yang akan disampaikan. Selain itu, tim juga mempersiapkan khususnya materi multimedia Canva terlebih dahulu agar kegiatan workshop dapat berjalan dengan lancar.serta menambahkan sebuah inovasi baru seperti membuat quiz game sebagai pelengkap kegiatan.

Metode penyelenggaraan kegiatan mencakup penyelenggaraan seminar, diskusi, dan pelatihan

menggunakan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan penerapan melalui pendekatan yang dilakukan melalui serangkaian langkah:

- a. Pelaksanaan seminar ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang penggunaan media pembelajaran berbasis Canva yang telah dikembangkan sebelumnya. Tujuannya adalah untuk mendukung implementasi pembelajaran dengan memberikan gambaran umum tentang berbagai jenis media yang dapat dibuat menggunakan aplikasi Canva, sehingga setiap peserta pelatihan, baik siswa maupun siswi, dapat memiliki pengetahuan awal sebelum melanjutkan ke sekolah menengah atas (SMA).
- b. Pengenalan tampilan Canva serta fitur-fitur yang bisa digunakan dalam membuat media pembelajaran atau sumber belajar Simulasi ini bertujuan untuk mengajarkan kepada para murid tentang proses pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Materi simulasi ini mencakup langkah-langkah mulai dari registrasi akun, pengenalan antarmuka Canva, serta fitur-fitur yang dapat digunakan dalam pembuatan media pembelajaran atau sumber belajar. Ini dapat memberikan pengetahuan awal kepada siswa sebelum memasuki sekolah menengah atas (SMP).
- c. Pada fase ini, murid dibimbing oleh pengajar untuk membuat media menggunakan aplikasi Canva, hingga mencapai hasil akhir dari media yang dibuat.
- d. Evaluasi kegiatan bertujuan untuk menilai pencapaian dari kegiatan pelatihan, serta semua faktor yang mendukung dan menghambat tercapainya tujuan dari kegiatan pengabdian.
- e. Quiz game yang berisi pertanyaan seputar penggunaan aplikasi canva yang mudah di pahami sehingga murid dapat memahami hasil dari pelatihan penggunaan aplikasi canv

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian dilakukan di SDN 32 Kota Bengkulu pada murid kelas 5, dengan tujuan melatih mereka dalam membuat inovasi media berbasis Canva. Sebelum kegiatan pengabdian dimulai, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan kepala sekolah SDN 32 Kota Bengkulu untuk melakukan pelatihan.

Pada tanggal 24 Mei 2024, tim pengabdian melaksanakan Kegiatan Program Pengabdian Masyarakat (PPM). Acara dimulai dengan sesi pertama yang fokus pada pengenalan Canva sebagai alat bantu inovasi yang user-friendly bagi murid-murid. Awal kegiatan ini ditandai dengan penyelenggaraan survei kepada peserta untuk mengetahui seberapa familiar mereka dengan Canva sebagai media pembelajaran. Hasil survei menunjukkan bahwa meskipun 90% peserta belum pernah menggunakan Canva secara langsung, sebagian besar dari mereka sudah mengenal aplikasi tersebut.



Gambar 1 Tim pengabdi memberikan materi media pembelajaran berbasis Canva. (Sumber: Dok. Pribadi)



Gambar 2 murid didampingi dalam mengerjakan media di aplikasi canva. (Sumber: Dok. Pribadi)

Kegiatan kedua melibatkan penyampaian instruksi atau demonstrasi tentang cara memilih jenis template yang tepat untuk proyek, seperti memilih antara infografis atau poster. Setelah itu, panduan diberikan mengenai seleksi latar belakang yang sesuai dengan tujuan media tersebut. Demonstrasi dilanjutkan dengan contoh pengeditan elemen-elemen seperti gambar, teks, pengaturan audio atau video, dan lainnya dalam platform Canva.

Kegiatan ketiga dilanjutkan dengan pendampingan praktik pembuatan media oleh para murid. Dalam kegiatan ini, media yang dipilih disesuaikan dengan usia masing-masing murid, seperti pembuatan poster dan penggunaan browser. Tim pendamping membimbing peserta dalam menggunakan Canva untuk membuat media tersebut.



Gambar 3 pengumuman hasil quiz yang sudah di berikan kepada murid. (Sumber: Dok. Pribadi)

Kegiatan selanjutnya adalah evaluasi kegiatan pengabdian. Murid diberikan kuis berupa beberapa pertanyaan dari materi yang telah disampaikan sebelumnya. Sebelum kegiatan ditutup, hasil kuis diumumkan kepada murid dan beberapa hadiah diberikan kepada murid yang mengikuti pelatihan ini untuk mendorong semangat belajar mereka. Peserta menyelesaikan tugasnya di rumah dan mengirimkan hasilnya melalui email.

SIMPULAN

Pelatihan desain grafis dengan Canva untuk siswa kelas 5 SDN 32 Kota Bengkulu berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan dasar desain grafis anak-anak. Mereka mampu membuat berbagai jenis media dalam pembelajaran seperti poster dan infografis. Pelatihan ini juga mengembangkan kreativitas dan kepercayaan diri mereka dalam menciptakan konten visual. Antusiasme dan partisipasi siswa sangat tinggi, didukung oleh metode pelatihan yang interaktif dan menyenangkan. Kolaborasi antara guru dan tim pengabdian memastikan kelancaran pelatihan. Feedback dari peserta dan guru sangat positif, menunjukkan manfaat signifikan dari pelatihan ini.

Secara keseluruhan, pelatihan Canva ini efektif dalam membekali siswa dengan keterampilan digital yang relevan untuk mempersiapkan mereka menghadapi tantangan teknologi di era globalisasi

DAFTAR PUSTAKA

- Budiman, Haris. 2017. Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *AlTadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, (Online). Vol.8 No.I, <http://103.88.229.8/index.php/tadzkiyyah/article/view/2095/1584>
- Hakim, Dori Lukman. 2017. Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Matematika Media Prezi (Teaching Math Training Materials Making Media Prezi). *UNES Journal of Community Service* Volume 2, Issue 2, December 2017 P-ISSN: 2528- 5572, EISSN: 2528-6846. Open Access at: <http://journal.univekasakti-pdg.ac.id>
- Yunus, S. R., Ramlawati, Arsyad, A. A., & Saenabd, S. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva sebagai Upaya Memaksimalkan Implementasi Pendekatan TPACK bagi Guru di Pesantren Putri Yatama Mandiri. *SMART: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1). <https://doi.org/10.47263/smart.v2i1.23>
- Wulan, R., Baihaqie, A. D., Saputra, S., & Saputra, E. (2023). Implementasi E-Modul Digital Terintegrasi Media Pembelajaran sebagai Penunjang Kompetensi Inovatif Guru di SMPN 271 Jakarta. *Jurnal PKM: Pengabdian kepada Masyarakat*, 06(02), 230-238. ISSN: 2614-574X, e-ISSN: 2615-4749. https://www.researchgate.net/publication/372978634_Implementasi_E-Modul_Digital_Terintegrasi_Media_Pembelajaran_sebagai_Penunjang_Kompetensi_Inovatif_Guru_di_SMPN_271_Jakarta