



Pelatihan aplikasi Canva Di SMK Swadhipa 2 Lampung Selatan

Akhmad Jayadi^{1*}, Novia Utami Putri², Jaka Persada Sembiring³, Elka Pranita⁴, Qadhli Jafar Adrian⁵, Tria Prameswari⁶, Dirga Rama Setiadi⁷, Solehudin⁸, Zahwa Khoirunnisa⁹, Agrananto Ghozanfar¹⁰.

^{1,2,6,7,8,9,10}Teknik Elektro, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia

^{2,3,5}Sistem Informasi Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia

Email: ^{1*}akhmadjayadi@teknokrat.ac.id, ²noviautami@teknokrat.ac.id, ³jakapersada@teknokrat.ac.id,

⁴elkapranita@teknokrat.ac.id, ⁵qadhliadrian@teknokrat.ac.id, ⁶pramuswaritria@gmail.com,

⁷dirgaramasetiadi@gmail.com, ⁸sholehudin1906@gmail.com, ⁹zahwakhoirunnisa@gmail.com,

¹⁰agrananto2003@gmail.com

(Akhmad Jayadi* : corresponding author)

Received	Accepted	Publish
28-Maret-2023	28-April-2023	31-Juli-2023

Abstrak– Swadhipa 2 Lampung Selatan memiliki potensi di bidang teknologi. Oleh karena itu, kami akan memperkenalkan teknologi aplikasi *software* Canva. Canva adalah aplikasi *software* yang digunakan untuk membuat berbagai jenis konten visual, seperti poster, presentasi, infografis, dan lain-lain. Selain itu, Canva juga dapat digunakan untuk membuat tugas atau proyek siswa yang berbasis desain grafis, sehingga siswa dapat belajar dan mengembangkan keterampilan desain grafis mereka. Aplikasi Canva juga memiliki template desain yang sudah disediakan, sehingga siswa tidak perlu memulai desain dari awal. Template ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tema yang diinginkan. Target dari pelatihan aplikasi canva ini agar siswa dapat mengembangkan kreatifitas di era teknologi modern berbasis *software*.

Kata Kunci: *Software*; Desain Grafis; Teknologi; Tema; Swadhipa 2 Lampung Selatan.

Abstract– Swadhipa 2 Lampung Selatan has potential in the field of technology. Therefore, we will introduce the technology of Canva software application. Canva is a software application used to create various types of visual content, such as posters, presentations, infographics, and others. In addition, Canva can also be used to create graphic design-based student assignments or projects, so that students can learn and develop their graphic design skills. Canva also has pre-designed design templates, so students do not need to start the design from scratch. These templates can be customized to meet desired needs and themes. The target of the Canva application training is for students to develop creativity in the modern technology era based on *software*.

Keywords: *Software*; Graphic Design; Technology; Theme; Swadhipa 2 Lampung Selatan.

1. PENDAHULUAN

Saat ini, kemajuan teknologi semakin cepat dan persaingan global semakin ketat. Kecanggihan teknologi yang ditemukan oleh bangsa Barat memperketat persaingan di seluruh dunia, dan Indonesia tidak ingin tertinggal dalam hal teknologi (Fatmawati et al., 2022; Gunawan & Ariany, 2023). Oleh karena itu, persiapan untuk meningkatkan kesiapan sumber daya manusia menjadi sangat penting untuk menghadapi persaingan dengan negara-negara maju. Salah satu bidang yang menjadi fokus adalah bidang informatika, yang merupakan bagian dari perkembangan teknologi dunia. Salah satunya tentang teknologi *software* yaitu Aplikasi Canva. Aplikasi Canva saat ini menjadi salah satu *software* desain grafis yang paling populer dan banyak digunakan di berbagai kalangan, termasuk dalam lingkup pendidikan (Casofa & Isa, 2022). Canva menawarkan berbagai fitur dan kemudahan bagi penggunaanya dalam membuat konten visual yang menarik dan efektif, seperti poster, presentasi, infografis, dan sebagainya (Isnain et al.,

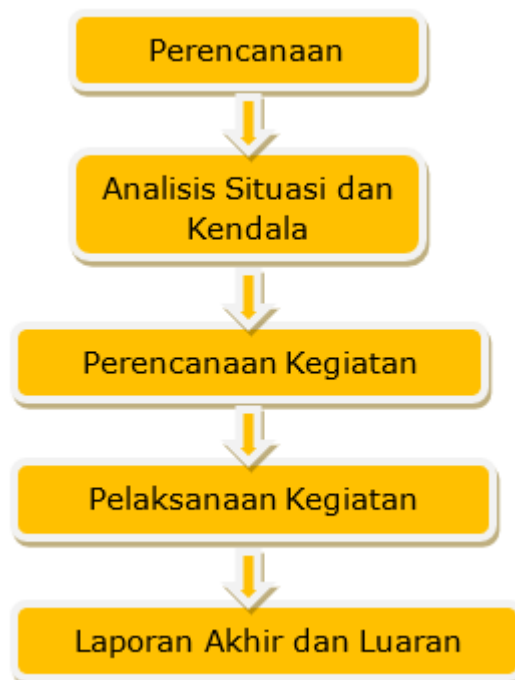
2023; Sulistiani et al., 2021). Selain itu, Canva juga dilengkapi dengan berbagai template desain yang telah disediakan, sehingga pengguna tidak perlu membuat desain dari awal dan dapat menyesuaikan dengan kebutuhan dan tema yang diinginkan.

Pelatihan aplikasi Canva di sekolah memiliki tujuan untuk memperkenalkan dan memberikan keterampilan baru pada siswa dalam bidang desain grafis dan teknologi, sehingga siswa dapat mengembangkan kreativitas dan kemampuan mereka dalam menciptakan konten visual yang menarik dan efektif (Sholeh et al., 2020). Melalui pelatihan ini, siswa juga dapat mempersiapkan diri untuk menghadapi tantangan teknologi modern dan memperluas wawasan mereka dalam bidang desain grafis. Dengan demikian, pelatihan aplikasi Canva di sekolah sangat penting untuk mendukung pengembangan potensi siswa di bidang desain grafis dan teknologi (Wulandari et al., 2021).

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk mengenalkan teknologi berbasis software aplikasi kepada siswa Swadhipa 2 Lampung Selatan dalam bentuk pelatihan dan edukasi pengenalan teknologi aplikasi canva agar siswa dapat lebih tertarik dalam proses pembelajaran, selain itu dengan pengenalan aplikasi canva ini, siswa dapat mengetahui dan mengikuti perkembangan teknologi software terbaru lain.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan pengabdian dalam Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini terdiri dari lima tahapan kegiatan inti agar tercapai solusi yang diusulkan dalam pelaksanaan pengabdian ini, yaitu: Persiapan, Pelaksanaan, Pelatihan, Pendampingan, Pelaporan dan Publikasi terlihat pada gambar 1.



Gambar. 1 Diagram Perencanaan Pelatihan

Tahap pertama dari kegiatan sekolah binaan adalah perencanaan, yang meliputi penentuan lokasi mitra sebagai tempat pelaksanaan kegiatan. Tahap kedua melibatkan analisis terhadap mitra yang sudah disetujui, dalam hal ini Swadhipa 2 Lampung Selatan. Pada tahap ini, kendala yang dihadapi dibahas dan solusi disarankan oleh pelaksanaan. Tahap ketiga adalah persiapan untuk tiga kegiatan yang direncanakan. Tahap selanjutnya adalah melaksanakan kegiatan yang



telah disepakati oleh kedua belah pihak. Akhirnya, tahap terakhir adalah membuat publikasi dan laporan akhir tentang sekolah binaan.

2.1 Rincian Kegiatan Kunjungan

Adapun rincian kegiatan kunjungan kepada mitra

1. Kegiatan kunjungan untuk melakukan survei tempat mitra
Sebelumnya, dilakukan komunikasi dengan pihak sekolah Swadhipa 2 Lampung Selatan untuk mengetahui kegiatan apa yang dibutuhkan. Setelah itu, pihak pemateri menyiapkan materi terkait dengan kegiatan yang akan diberikan di masa mendatang. Data yang dikumpulkan pada tahap ini dianalisis dan didiskusikan dengan tim Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Teknokrat Indonesia yang kemudian mempersiapkan bahan dan mengkoordinasikan waktu untuk memberikan kegiatan sesuai dengan permintaan dari pihak sekolah.
2. Kegiatan kunjungan untuk Penerapan robot pembersih lantai
Tahapan ini dimulai pelatihan aplikasi Canva, diadakan seminar terlebih dahulu yang disampaikan oleh tim PKM dari Universitas Teknokrat Indonesia tentang pemanfaatan teknologi untuk membuat media pembelajaran. Seminar pelatihan ini membahas pengenalan media pembelajaran dengan menggunakan software aplikasi Canva. Siswa Swadhipa 2 Lampung Selatan mengikuti seminar tersebut.
3. Tahapan Evaluasi
Tahap evaluasi dilakukan untuk mengukur kesuksesan kegiatan pelatihan aplikasi Canva di Swadhipa 2 Lampung Selatan. Evaluasi dilakukan dalam tiga tahap, yaitu:
 - a. Pertama, sebelum pelatihan dengan memberikan pretest. Tujuan dari tahap ini adalah untuk mengetahui pengetahuan awal peserta tentang aplikasi Canva.
 - b. Kedua, evaluasi dilakukan saat pelatihan dengan cara mendampingi peserta seminar agar dapat memahami materi yang diberikan. Proses pendampingan ini dibantu oleh mahasiswa Universitas Teknokrat Indonesia.
 - c. Ketiga, evaluasi dilakukan setelah kegiatan pelatihan dengan membagikan kuesioner kepada responden, yaitu siswa. Tujuan dari tahap ini adalah untuk melihat sejauh mana keberhasilan hasil pelatihan aplikasi Canva.

2.2 Partisipasi Mitra

Swadhipa 2 Lampung Selatan ikut serta dalam pelaksanaan Program Sekolah Binaan dengan menyediakan fasilitas tempat pelaksanaan serta berperan aktif dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk merencanakan pengabdian ini sehingga proposal PKM dapat diajukan.

Sekolah juga berperan dalam memberikan evaluasi hasil dari kegiatan pelatihan aplikasi Canva. Hal ini menjadi tolak ukur untuk memastikan bahwa kegiatan lain dapat menjadi batu pijakan awal agar kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat terus terlaksana.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Penjelasan Kegiatan

Pada pelatihan ini menggunakan *Software* aplikasi Canva yang disampaikan oleh tim Pkm Universitas Teknokrat Indonesia.



Swadipha Natar 2
15 Februari 2023

Gambar 2. Hasil Pembuatan Aplikasi Canva

Dengan menjelaskan kegunaan dari aplikasi canva, dimana canva adalah sebuah aplikasi desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai macam desain dengan mudah dan cepat. Aplikasi ini memiliki berbagai fitur dan template yang dapat digunakan untuk membuat desain poster, brosur, kartu nama, undangan, sampul buku, dan masih banyak lagi. Pengguna dapat memilih template yang sudah disediakan atau membuat desain dari awal dengan menggabungkan elemen-elemen desain yang tersedia seperti gambar, ikon, teks, dan latar belakang.



Gambar 3. Presentasi Aplikasi Canva

3.2 Tingkat Pemahaman Tentang Kegiatan Yang Berlangsung

Dalam pelatihan ini siswa-siswi terkait pemahaman memang belum terlalu paham mengingat memang kurangnya pengetahuan lebih mendalam mengenai aplikasi canva. Tetapi antusias mereka sangatlah tinggi untuk mendalami dan mengetahui tentang teknologi *software* yang semakin berkembang kali ini.

Tabel 1. Indikator Keterampilan Siswa Sebelum Pelatihan dan Sesudah Pelatihan

No	Indikator	Sebelum Pelatihan	Sesudah Pelatihan
1.	Pelatihan Desain Canva	Tidak Mengetahui : 85% Cukup Mengetahui : 15% Sangat Mengetahui :0% Mengetahui :0%	Tidak Mengetahui : 0% Cukup Mengetahui : 0% Sangat Mengetahui :90% Mengetahui :10%
2.	Pelatihan desain Poster dengan canva	Sangat Sulit : 90% Sulit :10 % Mudah : 0 % Sangat Mudah : 0%	Sangat Sulit : 0% Sulit :5 % Mudah : 10 % Sangat Mudah : 85%

Dari hasil kuisisioner yang di bagikan sebelum dan sesudah pelatihan terlihat bahwa terdapat peningkatan pengetahuan tentang aplikasi canva, hal tersebut terlihat bahwa dari 30 siswa yang mengikuti pelatihan 85% tidak mengetahui, namun setelah mengikuti pelatihan tingkat pengetahuan menjadi 90%. Hal tersebut menginformasikan bahwa kegiatan pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman dan pengetahuan siswa tentang aplikasi canva.

3.3 Dokumentasi Kegiatan

Uraikan dan jelaskan dokumentasi kegiatan yang dilakukan

Kegiatan pengenalan software aplikasi canva untuk desain poster ini Swadhipa 2 Lampung Selatan pada Tanggal 15 Februari 2023, tujuan dari materi ini adalah untuk mengenalkan aplikasi canva kepada siswa dengan harapan agar siswa dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi sesuai dengan era Pendidikan yang berlaku. Berikut ini adalah dokumentasi kegiatan seperti pada Gambar 4 dan 5.



Gambar 4. Menjelaskan penggunaan aplikasi canva



Gambar 5. Penjelasan Mengenai Template Canva

Presentasi terkait dengan pengenalan aplikasi canva kepada siswa Swadhipa 2 Lampung Selatan. Pada kegiatan ini siswa diberi gambaran umum terkait dengan media pembelajaran aplikasi canva yang memanfaatkan teknologi salah satunya yaitu aplikasi canva terlihat bahwa siswa sangat antusias dalam mengikuti pelatihan pengenalan aplikasi canva.



Gambar 6. Hasil Pembuatan Desain Dengan Canva

3.4 Penutupan Kegiatan

Setelah kegiatan telah dilaksanakan dengan baik dan cukup lancar, pengabdian kepada masyarakat ini diakhiri dengan penutupan. Kegiatan ditutup oleh Bapak Ahmad Putra. dan dilakukan foto bersama dengan peserta pelatihan di Auditorium sekolah Swadhipa 2 Lampung Selatan yang dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Foto bersama

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian yang telah dilakukan meliputi penyampaian materi dan pendampingan pelatihan tentang pelatihan aplikasi canva. Pelatihan aplikasi Canva di sekolah memiliki tujuan untuk memperkenalkan dan memberikan keterampilan baru pada siswa dalam bidang desain grafis dan teknologi, sehingga siswa dapat mengembangkan kreativitas dan kemampuan mereka dalam menciptakan konten visual yang menarik dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Casofa, F., & Isa, A. (2022). *Gerbang Kreativitas: Jagat Desain Grafis*. Bumi Aksara.
- Fatmawati, L., Priandika, A. T., & Putra, A. D. (2022). Application of Website-Based Fieldwork Practice Information System. *Journal of Information Technology, Software Engineering and Computer Science (ITSECS)*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.58602/itsecs.v1i1.2>
- Gunawan, R. D., & Ariany, F. (2023). Implementasi Metode SAW Dalam Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Plano Kertas. *Journal of Artificial Intelligence and Technology Information (JAITI)*, 1(1), 29–38.
- Isnain, A. R., Putra, A. D., & Setiawansyah, S. (2023). Pengenalan Teknologi Metaverse Untuk Siswa SMK Budi Karya Natar. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service*, 1(3), 132–136.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>
- Sulistiani, H., Putra, A. D., Rahmanto, Y., Fahrizqi, E. B., & Setiawansyah, S. (2021). PENDAMPINGAN DAN PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF DAN VIDEO EDITING DI SMKN 7 BANDAR LAMPUNG. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 160–166.
- Wulandari, Z., Alam, A., Purbo Tyas, G., & Syahidah, Y. (2021). Webinar Dan Pelatihan Digital Marketing sebagai upaya meningkatkan promosi produk UMKM. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 5(2), 45–51. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v5i2.3055>