

Pelatihan desain aplikasi Canva di PKBM Tunas Harapan Surabaya

Evi Rizqi Salamah^{1*}, Subaidah², Denok Julianingsih²

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Bina Insan Mandiri, Surabaya

² Pendidikan Matematika, STKIP Bina Insan Mandiri, Surabaya

³ Pendidikan Matematika, STKIP Bina Insan Mandiri, Surabaya

evirizqis@stkipbim.ac.id

Abstract

PKBM Tunas Harapan Surabaya, is one of the non-formal institutions in Surabaya, with one of its programs namely skills training and life skills. To support the program, the community service team (PkM) made observations regarding the implementation of activities in Tunas Harapan PKBM. This is intended to be a consideration for teachers to determine teaching materials and methods as well as the latest content to be used so that the information provided to students can be maximized. Canva's design training focuses on introducing, equipping, and implementing. In Tunas Harapan PKBM training participants. The activity contains the delivery of materials and practices for making Canva designs. The results obtained are the results of participants' designs and creativity. By knowing the results of the student work, the PkM team can provide reports to teachers and the Head of Institutions to be able to compile teaching materials and choose the right methods, materials, or content to be used by all participants in order to equip life skills and develop creativity and talents and interests of all participants.

Keywords: canva design training; creativity; life skills

Abstrak

PKBM Tunas Harapan Surabaya, merupakan salah satu Lembaga Non Formal yang ada di Surabaya, dengan salah satu programnya yakni pelatihan ketrampilan, dan kecakapan hidup. Untuk mendukung program tersebut, tim pengabdian kepada masyarakat (PkM) melakukan pengamatan terkait pelaksanaan kegiatan dalam PKBM Tunas Harapan. Hal ini bertujuan agar menjadi pertimbangan guru menentukan materi ajar maupun metode serta konten-konten yang terbaru untuk digunakan sehingga informasi yang diberikan ke peserta kegiatan dapat maksimal. Pelatihan desain canva berfokus untuk memperkenalkan, membekali, serta mengimplementasikan. Pada peserta pelatihan PKBM Tunas Harapan. Kegiatan berisi tentang penyampaian materi dan praktik pembuatan desain Canva. Adapun hasil yang diperoleh adalah hasil desain dan kreativitas peserta. Dengan mengetahui hasil dari karya siswa tim PkM dapat memberikan laporan kepada guru dan Kepala Lembaga untuk dapat menyusun bahan ajar maupun memilih metode, materi, atau konten yang tepat untuk digunakan oleh semua peserta guna membekali *life skill* serta mengembangkan kreativitas serta bakat dan minat semua peserta.

Kata Kunci: pelatihan desain canva; kreativitas; life skill

1. PENDAHULUAN

1.1 Analisis Kondisi

Era digital saat ini merupakan era dimana perkembangan teknologi berkembang dengan begitu pesat. Di era ini, kita dituntut untuk dapat mempelajari dan menguasai teknologi. Bahkan kita juga dituntut untuk dapat memanfaatkan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari, tak terkecuali dalam dunia Pendidikan (Resmini et al.,

2021). Dalam dunia pendidikan sendiri, baik itu dalam pendidikan formal maupun non formal, kita juga harus dapat secara maksimal memanfaatkannya (Salamah, 2017). Seperti di PKBM Tunas Harapan Surabaya, kegiatan pembelajaran dalam lembaga ini berbasis *life skill* yang seharusnya dapat memahami berbagai aplikasi atau *tools* pendukung, seperti halnya *tools* canva. Canva merupakan sebuah *tools* desain grafis yang dirancang untuk membantu penggunaanya membuat desain keren dan kreatif (Hijrah et al., 2021). Dimana menyediakan lebih dari delapan ribu template dan hampir 70% peserta di lembaga ini masih belum dapat memaksimalkan serta memanfaatkan media IT dan *tools* seperti Canva dengan sebagaimana mestinya, padahal canva sangat bermanfaat dan menunjang kegiatan di lembaga ini dengan berbagai desain, yang mana nantinya dapat menambah pendapatan dari masing-masing peserta dan dapat bernilai ekonomi dalam kegiatan sehari-hari (Khomariah & Primandari, 2021).

Kondisi demikian yang menjadi latar belakang kami selaku Dosen dari STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya untuk dapat memberikan pelatihan desain Canva di PKBM Tunas Harapan Surabaya sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat yang merupakan salah satu bentuk Tri Dharma Perguruan Tinggi sekaligus untuk membantu peserta dalam memahami, menguasai, desain dengan menggunakan media Canva guna menunjang terselenggaranya kegiatan pembelajaran yang berbasis *life skill* di PKBM Tunas Harapan Surabaya.

1.2 Permasalahan

Pelatihan penggunaan Canva ini tidak terlepas dari beberapa masalah dan kendala (Tiawan et al., 2020), berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 31 Januari 2022, peserta yang terdiri dari remaja lulusan SMA yang masih belum berkegiatan baik kerja ataupun kuliah dimana semua peserta berasal dari kota Surabaya bagian barat (sememi, kendung, kandang, dan pakal). Pelatihan desain canva di PKBM Tunas Harapan Surabaya terdapat beberapa kendala dan permasalahan diantaranya adalah banyak yang belum dapat mengenali dan memanfaatkan media IT seperti Canva. Padahal di era digital saat ini aplikasi tersebut sangat populer dan tentunya bermanfaat serta dapat menunjang kegiatan di lembaga ini, seperti yang kita ketahui bahwa aplikasi Canva memiliki segudang manfaat apabila digunakan dengan maksimal salah satunya adalah sebagai media dalam penyempain pesan (Salamah & Rifayanti, 2022). Pada dasarnya di lembaga ini kegiatan pembelajarannya berbasis *life skill*.

1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka kami selaku dosen STKIP Bina Insan Mandiri beserta mahasiswa memfokuskan permasalahan pada: pengenalan dan pemberian pelatihan penggunaan media Canva bagi peserta PKBM Tunas Harapan Surabaya. Identifikasi masalah tersebut didapatkan dari analisis situasi saat observasi dan sekaligus permasalahan yang dihadapi oleh para peserta di PKBM Tunas Harapan Surabaya.

1.4 Pemecahan Masalah

Memberikan pemahaman serta pelatihan kepada para peserta PKBM Tunas Harapan Surabaya atas penggunaan media atau aplikasi Canva. Metode pelaksanaan yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode ceramah oleh para narasumber dan juga praktikum dengan menggunakan *mobile phone* masing-masing peserta dengan pendampingan dalam mempraktikkan langkah-langkah penggunaan media atau aplikasi Canva.

1.5 Tujuan Pengabdian

Tujuan diadakan pelatihan pembuatan desain canva adalah untuk memperkenalkan dan memberikan pelatihan media Canva bagi peserta PKBM Tunas Harapan Surabaya. Karena Canva memiliki segudang manfaat, apabila digunakan dengan maksimal maka pastinya akan bermanfaat (Tiawan et al., 2020). Kemudian pada dasarnya di lembaga ini kegiatannya pembelajarannya berbasis *life skill* (Ristania, 2013). Jadi pemanfaatan aplikasi seperti Canva ini sangat mendukung kegiatan pembelajaran di PKBM Tunas Harapan Surabaya dan kelak nantinya sebagai tambahan ilmu dan pengetahuan bagi peserta untuk dapat berkreasi sendiri serta meningkatkan ekonomi dari masing-masing peserta dengan pemanfaatan media ini.

Paparkan masalah yang dikaji, diakhiri dengan menjelaskan tujuan dan urgensi pengabdian. Empat poin penting yang wajib ada dalam pendahuluan adalah menguraikan secara jelas tentang (secara berurutan): (1) sedikit latar belakang umum kajian; (2) *state of the art* (kajian review literatur singkat) pengabdian-pengabdian dan pengabdian-pengabdian sebelumnya (yang mirip) untuk menjustifikasi *novelty* artikel yang dibuat; (3) *gap analysis* atau pernyataan kesenjangan (orisinalitas) atau kebaruan (*novelty statement*) atau beda unik pengabdian ini dibanding pengabdian-pengabdian sebelumnya atau berdasarkan *state of the art* (dari sisi penting tidaknya pengabdian serta perbandingan keunikan dengan pengabdian sebelumnya); cara pendekatan penyelesaian masalah (jika ada); (4) hasil yang diharapkan atau tujuan pengabdian. Bagian isi makalah ditulis dengan font Century Schoolbook dengan ukuran tulisan 11pt dan spasi 1.15.

2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dilakukan di salah satu lembaga non formal bimbingan keterampilan yakni PKBM Tunas Harapan yang berlokasi di Surabaya, Provinsi Jawa Timur pada tanggal 31 Januari 2022. Adapun tahap pelaksanaannya antara lain: pertama persiapan, kedua pelaksanaan, dan ketiga tindak lanjut. Pada tahap persiapan, tim melakukan koordinasi dengan pelatih atau guru serta kepala PKMB Tunas Harapan, terkait pelaksanaan kegiatan, analisis kondisi, penilaian dan waktu yang akan dilaksanakan. Selain itu, tim menyiapkan beberapa alat bantu yang akan digunakan.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan pada peserta PKBM yang terdiri atas remaja-remaja lulusan SMA yang masih belum berkegiatan baik kerja ataupun kuliah

dimana semua peserta berasal dari kota Surabaya bagian barat (sememi, kendung, kandangan, dan pakal). Pembagian kelompok I pagi dan kelompok 2 sore dengan jumlah 30 orang jenjang non formal dengan rentang usia 19 th – 25 th, kegiatan pelatihan dilaksanakan dengan membagi peserta menjadi dua sesi karena keterbatasan *smartphone* atau laptop yang tersedia dan untuk mengontrol perolehan data yang diperoleh. Analisis tentang pemahaman siswa pada IT dan aplikasi Canva yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi *google form* untuk survei pemahaman. Siswa hanya perlu menyiapkan *smartphone* dan apabila tidak memiliki akan menggunakan *smartphone* atau laptop yang telah disiapkan oleh anggota tim PkM. Selanjutnya pemateri memberikan materi tentang apa itu Canva dan bagaimana cara menggunakannya serta mengaplikasikannya, lalu setelah pemateri selesai menyampaikan materi, siswa diminta untuk mempraktikkan apa yang telah diinstruksikan oleh pemateri, yakni membuat desain canva sesuaikan dengan kreasi dan inovasi masing-masing peserta. Kemudian hasil yang diperoleh peserta dinilai oleh pemateri dan tim PkM yang ada.

Tindak lanjut terdiri dari dua kegiatan yakni memberikan penilaian, saran dan masukan pada masing-masing peserta. Kemudian tim PkM menyusun laporan terkait hasil dari penilaian yang telah dilakukan dengan pedoman penilaian yang telah disusun oleh tim PkM. Adapun tahapan yang dilakukan pada pengolahan data yakni (1) pengumpulan data, (2) penyuntingan, (3) pengkodean, dan (4) tabulasi. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah pendokumentasian hasil desain yang telah dibuat oleh peserta kegiatan dengan menggunakan aplikasi Canva. Pemahaman siswa data diketahui melalui hasil analisis angket pemahaman yang telah diberikan di awal kegiatan, terlihat ada peningkatan pemahaman peserta dalam membuat desain dengan menggunakan aplikasi Canva. Hasil laporan penilaian khususnya mengenai hasil desain peserta yang nantinya akan diserahkan kepada kepala Lembaga PKBM Tunas Harapan dan akan dikordinasikan kepada tim PkM. Laporan yang disusun berupa rekapan (berbentuk tabel dan diagram) hasil pembuatan desain Canva. Laporan diserahkan pada guru dan kepala Lembaga PKBM Tunas Harapan yang berfungsi sebagai bahan pertimbangan dalam penyusunan bahan ajar, kurikulum, maupun pemilihan metode pembelajaran yang tepat untuk digunakan pada saat pelatihan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat di PKBM Tunas Harapan Surabaya dapat dilihat dari *Rundown* acara sebagai berikut:

No	Waktu	Agenda	Keterangan
1	09.00-10.05	Pembukaan	MC
2	09.05-09.30	Sambutan	<ul style="list-style-type: none"> • Ketua panitia • Pemateri • Ketua PKBM
3	09.30-09.50	Pemaparan Materi	<ul style="list-style-type: none"> • Evi Rizqi Salamah, M.Pd • Denok Julianingsih, M.Pd

4	09.50-10.00	Sesi Tanya Jawab	<ul style="list-style-type: none"> • Evi Rizqi Salamah, M.Pd • Denok Julianingsih, M.Pd
5	10.00-10.55	Praktik dengan Penyaji	<ul style="list-style-type: none"> • Evi Rizqi Salamah, M.Pd • Denok Julianingsih, M.Pd • Winda Yanti
6	10.55-11.00	Penutup	MC

Pelatihan yang diberikan kepada para peserta PKBM Tunas Harapan Surabaya dilaksanakan pada tanggal 31 Januari 2022 yang diikuti oleh berbagai peserta dari latar belakang yang berbeda, mulai dari peserta berlatar belakang paket A, B, dan C. Peserta tersebut mulai dikenalkan aplikasi Canva, penggunaan dan pemanfaatan media atau aplikasinya untuk mendesain berbagai jenis proyek seperti banner, pamflet, brosur, dan lain sebagainya (Khomariah & Primandari, 2021).

Mengacu pada permasalahan yang dihadapi oleh peserta PKBM Tunas Harapan Surabaya yang telah dijelaskan sebelumnya, maka tim pengabdian masyarakat yang beranggotakan 2 orang dosen dan mahasiswa dari STKIP Bina Insan Mandiri Surabaya bergerak untuk membantu memberikan solusi atas permasalahan yang dihadapi yaitu dengan memberikan pelatihan media atau aplikasi Canva.

3.1 Luaran dan Capaian Kegiatan

Dari kegiatan pelatihan kepada peserta PKBM Tunas Harapan Surabaya dalam memanfaatkan media atau aplikasi Canva, menghasilkan luaran berupa peningkatan dan pemahaman serta keterampilan peserta dalam menggunakan media atau aplikasi Canva. Peningkatan peserta kegiatan dapat dilihat berdasarkan hasil survey berupa angket yang telah disebarakan kepada peserta melalui *google form* sebelum kegiatan inti pengabdian dimulai. Setelah 1 kali praktik mereka juga dapat menggali dan mengkreasikan ide-ide mereka melalui media atau aplikasi Canva. Berdasarkan hasil analisis angket pemahaman yang telah diberikan di awal kegiatan, terlihat ada peningkatan pemahaman peserta dalam membuat desain dengan menggunakan aplikasi Canva. Diantaranya adalah sebanyak 73% peserta dapat menggunakan aplikasi canva dalam membuat desain sederhana, atau sekitar 22 orang, dan sebanyak 28 peserta atau sekitar 93% peserta telah mengetahui aplikasi Canva beserta kegunaannya dari hanya 2 orang saja yang mengetahui aplikasi tersebut sebelumnya.

Pelatihan aplikasi Canva oleh mahasiswa dan dosen ini membuahkan capaian yang tidak hanya bermanfaat untuk para peserta saja, namun juga bagi para mahasiswa beserta dosen dan lembaga terkait (Isnaini et al., 2021). Capaian oleh peserta, mahasiswa dan lembaga terkait adalah sebagai berikut:

1. Bagi peserta, capaian yang dihasilkan adalah peningkatan pemahaman serta keterampilan mereka dalam memakai media atau aplikasi Canva.
2. Bagi mahasiswa, capaian yang dihasilkan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah peningkatan motivasi untuk lebih aktif dan peka karena terjun dalam lingkungan masyarakat secara langsung terutama yang berkaitan

dengan dunia pendidikan. Selain itu kemampuan mahasiswa juga lebih terarah dalam melihat akar permasalahan dan menciptakan solusinya serta pengabdian kepada masyarakat terpublikasi.

3. Bagi Perguruan Tinggi, capaian yang dihasilkan adalah semakin meningkatnya kualitas program-program akademik yang berkelanjutan dan sebagai perwujudan akuntabilitas perguruan tinggi tersebut di masyarakat.



Gambar 1. Foto Bersama Tim Pengabdian dan Peserta Kegiatan



Gambar 2.(Tim Pengabdian Melakukan Pembimbingan pada Peserta Kegiatan



Gambar 3. Pemateri Memberikan Contoh Desain yang Dibuat



Gambar 4. Tim Pengabdian Memberikan Pelatihan

3.2 Evaluasi Kegiatan

1. Adanya kendala *mobile phone* yang tidak bisa mengunduh aplikasi Canva.
2. Beberapa *mobile phone* peserta ada yang penyimpanannya kurang mencukupi sehingga aplikasi Canva berjalan dengan lambat.

Peserta yang usianya lebih muda jauh lebih cepat paham dan cekatan dalam mempraktikkan langkah-langkah yang diinstruksikan oleh narasumber, sedangkan peserta yang senior membutuhkan waktu yang sedikit lama untuk mencapai langkah-langkah yang diinstruksikan.

4. SIMPULAN

Dengan adanya kegiatan pengabdian kepada masyarakat di PKBM Tunas Harapan Surabaya, maka banyak peserta yang menyadari betapa pentingnya menambah pemahaman dan pengetahuan dengan seiring perkembangan zaman apalagi di era digital saat ini. Pelatihan ini dapat dimanfaatkan bagi peserta PKBM Tunas Harapan Surabaya yang mana kegiatan pembelajarannya berbasis *life skill*. Jadi ini sangat bermanfaat jika dikreasikan dan dikembangkan baik itu dalam kegiatan pembelajaran, bahkan dalam kegiatan sehari-hari

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih diberikan kepada Kepala PKBM Tunas Harapan yang telah mengizinkan kami tim untuk melaksanakan kegiatan pengabdian di PKBM Tunas Harapan. Serta tak lupa ucapan terimakasih kepada peserta pelatihan yang telah mengikuti kegiatan dengan penuh suka dan cita, teman mahasiswa yang telah membantu terlaksananya kegiatan ini.

6. REKOMENDASI

Rekomendasi menggambarkan hal-hal yang akan dilakukan terkait dengan ide pengabdian selanjutnya. Hambatan atau masalah yang dapat mempengaruhi hasil pengabdian juga disajikan pada bagian ini.

7. REFERENSI

- Hijrah, L., Arransyah, M. F., Putri, K., Arija, N., & Putri, R. K. (2021). Pelatihan Penggunaan Canva Bagi Siswa di Samarinda. *PLAKAT (Pelayanan Kepada Masyarakat)*, 3(1), 98. <https://doi.org/10.30872/plakat.v3i1.5849>
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
- Nurul Esti Khomariah, & Puteri Noraisya Primandari. (2021). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Pelaku Usaha Toko Ikan “Sub Aquatic” Sebagai Strategi Digital Marketing. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 795–801. <https://doi.org/10.31949/jb.v2i3.1393>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 04(02), 335–343. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimas-siliwangi/article/view/6859/2593>
- Ristania, N. (2013). Penerapan model simultaneous roundtable untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar (studi pada siswa kelas X APK mata pelajaran menerapkan prinsip-prinsip kerjasama dengan kolega dan pelanggan di SMK Muhammadiyah 2 Malang). *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171–180. <http://repository.um.ac.id/id/eprint/28853>
- Salamah, E. R. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tokoh-Tokoh Kemerdekaan Indonesia Evi. *E-Journal.Unipma*, 7(1), 1–8. <http://e-journal.unipma.ac.id/index.php/PE>

- Salamah, E. R., & Rifayanti, Z. E. T. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran ICT Di Rumah Ilmu Klakahrejo Surabaya. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 6(1), 54–62. <https://doi.org/10.29407/ja.v6i1.16911>
- Tiawan, Musawarman, Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat Smk Di Smkn 1 Gunung Putri Bogor. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 476–480. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.417>