

## **PENINGKATAN KEMAMPUAN DESAIN GRAFIS INTERAKTIF DAN MENARIK BAGI SISWA MAN 1 SEMARANG MENGUNAKAN CANVA**

**Basworo Ardi Pramono<sup>1</sup>, Susanto<sup>2</sup>, Soiful Hadi<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Prodi Teknik Informatika, Universitas Semarang, Email basworo@usm.ac.id

<sup>2</sup> Prodi Teknik Informatika, Universitas Semarang, Email susanto@usm.ac.id

<sup>3</sup>Prodi Sistem Informasi, Universitas Semarang, Email saiful@usm.ac.id

### **Abstrak**

Perkembangan teknologi informasi tidak hanya berperan dalam bidang perekonomian, tetapi juga bidang pendidikan. Dewasa ini setiap siswa di sekolah mulai diajarkan pelajaran teknologi informasi salah satunya adalah desain. Hal ini dilakukan agar dapat memenuhi permintaan industri akan generasi yang memiliki kemampuan presentasi yang baik dan interaktif dengan menerapkan teknologi informasi. Perkembangan teknologi semakin pesat dan maju. Setiap orang diharapkan mengerti teknologi sebagai penunjang segala aktivitas yang ada, begitupun dalam ranah pendidikan. Guru serta peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi salah satunya ialah aplikasi Canva. Canva merupakan aplikasi berbasis online dengan menyediakan desain menarik berupa template, fitur-fitur, dan kategori-kategori yang diberikan di dalamnya. Dengan desain yang beragam dan menarik, proses pembelajaran menjadi tidak membosankan. Dengan menggunakan aplikasi Canva, guru dan siswa dapat mengajarkan ilmu pengetahuan, kreativitas, serta keterampilan yang akan didapatkan untuk peserta didik, sehingga media ini juga dapat dimanfaatkan dalam media presentasi. Khususnya para siswa dapat membuat presentasi yang interaktif dengan menggunakan canva.

**Kata Kunci:** *canva, interaktif, MAN 1 Semarang*

### **PENDAHULUAN**

Kemajuan teknologi media telah membuat komunikasi menjadi semakin mudah dan mampu menjangkau komunikasi yang sangat luas dengan jumlah pesan yang nyaris tidak terbatas. Puncak kemajuan teknologi komunikasi dan informasi pada saat ini adalah teknologi internet yang mampu menghubungkan, mempertemukan dan menukarkan data dari jutaan komputer di manapun berada. Dengan teknologi media komunikasi yang berkembang sangat cepat, cara berkomunikasi pun ikut berubah dengan berbagai bentuk kreatifitasnya, khususnya dalam dunia desain dan kreativitas. Oleh karena itu penggunaan media baru pada saat ini cenderung dipilih para guru dan siswa dalam mengajar, karena diasumsikan lebih interaktif dan efisien. implikasinya para pendidik lebih dominan memilih teknologi baru sebagai ajang presentasinya.

Ide kreatif merupakan suatu ketentuan yang tidak boleh ditawar-tawar lagi, karena begitu pentingnya untuk menciptakan suatu iklan yang unik dan kreatif baik di televisi maupun di media sosial. Tujuannya adalah sebagai *brand awareness* atau menarik perhatian calon pembeli. Namun, jika ingin memiliki *design* yang berkualitas tetapi tidak punya cukup skill untuk menggunakan corel draw, adobe illustrator atau adobe photoshop maka canva adalah solusinya. Canva adalah program *Design Online* yang menyediakan berbagai tools atau alat editing untuk membuat berbagai desain grafis seperti poster, flyer, infografik, banner, card invitation, presentation, facebook, cover dan masih banyak lagi. Selain itu, ada juga alat editing untuk foto, di antaranya ada photo editor, photo filters, photo frame, stickers, icon dan desain grids.

Sejarah Canva dimulai pada tanggal 1 Januari 2012, Canva didirikan oleh Melanie Perkins yang sebelumnya juga mendirikan Fusion Books, penerbit buku ternama di Australia. Di tahun pertama debutnya, Canva melejit dengan membukukan rekor pengguna sebanyak 750.000. Lima tahun berjalan, di tahun 2017 Canva mencapai fase di mana perusahaan mulai membukukan laba. Saat itu mereka sudah mempekerjakan 200 orang pegawai yang tersebar di kantor Australia dan San Fransisco. Salah satu pemasukan terbesarnya datang dari pengguna premium yang berjumlah sebanyak 294.000 pengguna. Per 2017, Canva mempunyai 10 juta pengguna dengan cakupan layanan hingga 169 negara. (Winarso, 2018)

Para siswa MAN 1 Semarang khususnya yang aktif di kegiatan ekstrakurikuler akan ada banyak kegiatan, oleh karena itu para siswa ini akan diberikan pelatihan presentasi yang baik dan interaktif agar dapat mempresentasikan program kerja kegiatan ekstrakurikuler kepada guru secara interaktif dan menarik menggunakan software bantu canva.

Oleh karena itu, pengabdian yang akan dilaksanakan ini memiliki tujuan untuk memberikan pemahaman konsep serta Peningkatan Kemampuan Presentasi Interaktif dengan software Canva untuk Siswa MAN 1 Semarang. Para siswa di harapkan memiliki pemahaman yang dapat diturunkan kepada teman temannya dan juga sebagai bentuk dari keberlanjutan pengabdian yang akan dilakukan oleh tim.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam “Peningkatan Kemampuan Desain Grafis Interaktif Dan Menarik Bagi Siswa Man 1 Semarang Menggunakan Canva diberikan dalam bentuk pelatihan secara langsung. Untuk lokasi Pelaksanaan dalam Pengabdian kepada Masyarakat ini berada di kabupaten Semarang tepatnya Jalan Jl. Brigjen S. Sudiarto, Pedurungan Kidul, Pedurungan, Kota Semarang, Jawa Tengah 50192. Pelatihan berlangsung selama 4 (empat) hingga 5 (lima) jam, dan waktu pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat dilakukan pada tanggal 19 dan 20 November 2022. Demi mematuhi protokol kesehatan yang telah ditetapkan oleh pemerintah pusat maupun daerah, pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat ini peserta dibatasi hanya sebanyak 30 orang siswa dari MAN 1 Semarang. Dalam pelaksanaannya dilakukan selama dua hari di Laboratorium Komputer MAN 1 Semarang. Masing-masing dari sesi pelatihan yang dilaksanakan memiliki tujuan, hari pertama adalah hari pelatihan utama dilakukan dan hari kedua adalah hari evaluasi dan finalisasi pelatihan. Berikut ini adalah tahapan-tahapan pelaksanaan kegiatan yang dilaksanakan:

1. Pemberian materi dengan cara ceramah

Para peserta akan mendapat penerangan konsep presentasi yang baik dan interaktif dengan menggunakan canva. Hal ini dilakukan agar para peserta memahami konsep dasar yang harus dipahami secara benar. Materi diberikan dalam bentuk presentasi PPT, dan poster materi.

2. Asistensi praktik langsung

Setelah mendapatkan materi secara oral, kemudian para peserta diarahkan untuk praktek bagaimana cara membuat presentasi yang interaktif yang bisa dijalankan dengan menggunakan software canva. Para peserta didampingi oleh instruktur secara langsung agar materi tersampaikan dengan lebih baik.

3. Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan cara menggunakan kuesioner yang diberikan sebelum dan sesudah pelatihan diberikan. Hal ini dilakukan sebagai indikator peningkatan pemahaman dari pelatihan yang diberikan oleh tim PkM kepada para peserta. Kuesioner-kuesioner berisikan pertanyaan-pertanyaan mengenai pemahaman desain grafis dengan canva sebagai intisari dari pemahaman yang diberikan.

Hasil dari kuesioner ini dihitung berdasarkan beban pertanyaannya, yang kemudian hasilnya dibandingkan. Perbandingan dari hasil-hasil kuesioner menjadi indikator apakah peserta mengalami peningkatan pemahaman dari pelatihan yang diberikan

Untuk meningkatkan kemampuan siswa MAN 1 Semarang solusi yang diberikan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat kali ini adalah dalam bentuk pelatihan presentasi interaktif dengan Canva . Khalayak sasaran ditujukan bagi siswa MAN 1 Semarang sebanyak 30 orang. Kegiatan pelatihan dilakukan di laboratorium Komputer MAN 1 Semarang. Pelatihan dilakukan dengan menitikberatkan pada *workshop/hands-on* agar para siswa dapat langsung mengetahui instalasi dan penggunaan secara langsung. Peningkatan kemampuan peserta pengabdian diukur dengan melakukan perbandingan hasil pre-test dan post-test. Pre-test dilakukan oleh peserta di awal kegiatan sedangkan post-test dilakukan pada akhir kegiatan.

Target luaran dari kegiatan PkM ini adalah publikasi di media, publikasi di jurnal ISSN serta modul yang berisi materi pelatihan yang diberikan kepada siswa MAN 1 Semarang. Publikasi online terdapat di alamat URL <https://jateng.poskota.co.id/2022/11/19/dosen-ftik-usm-berikan-pelatihan-desain-grafis-siswa-man-1-kota-semarang>



Gambar 1. Publikasi Online

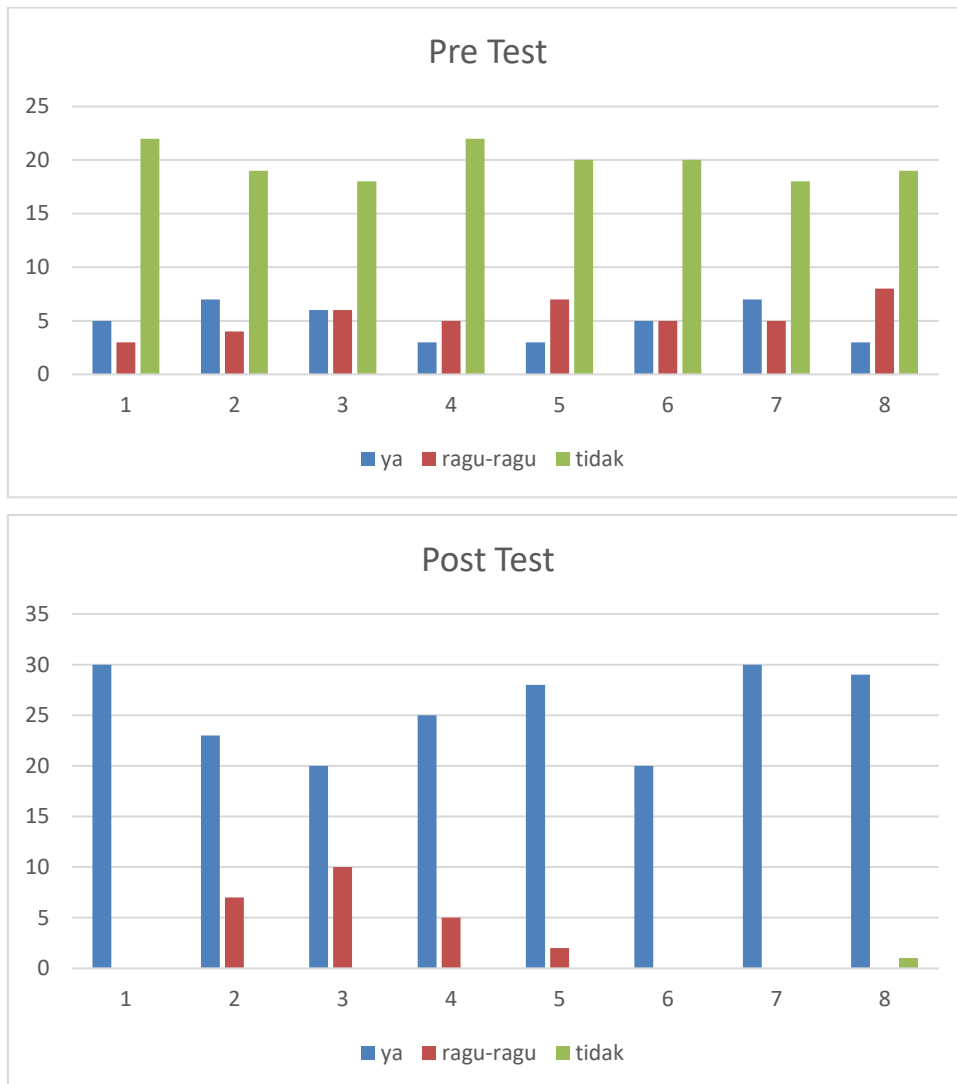
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan PkM utamanya dilakukan dengan melakukan workshop. Sebelum kegiatan workshop, peserta diminta untuk mengisi pre-test. Pada saat workshop, setiap peserta mendapatkan satu buah PC untuk praktikum.. Peserta melakukan registrasi, pengenalan software, fitur-fitur canva dan praktek membuat poster dan presentasi. Peserta yang kesulitan dibantu dalam troubleshooting oleh tim PkM. Usai proses workshop, peserta diminta mengisi post-test untuk melihat peningkatan kemampuan dari peserta dari kegiatan workshop yang telah dilakukan

**Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Pre Test dan Post Test**

No	Pertanyaan	Pre Test			Post Test		
		ya	ragu- ragu	tidak	ya	ragu- ragu	tidak
1	Apakah sudah mengetahui tentang canva	5	3	22	30	0	0
2	Apakah sudah memahami pemanfaatan canva	7	4	19	23	7	0
3	Apakah sudah pernah menerapkan canva	6	6	18	20	10	0
4	Apakah sudah mengetahui Fitur yang bisa digunakan di canva	3	5	22	25	5	0
5	Apakah sudah mengetahui canva bisa edit video	3	7	20	28	2	0
6	Apakah sudah mengetahui canva bisa digunakan di PC	5	5	20	20	0	0
7	Apakah sudah mengetahui menggunakan canva harus registrasi dahulu	7	5	18	30	0	0
8	Apakah sudah mengetahui canva bisa menghasilkan uang	3	8	19	29	0	1

Hasil pada tabel 1 menunjukkan bahwa pada beberapa pertanyaan terkait dasar canva dan pemanfaatannya peserta memiliki pemahaman yang kurang pada hasil pre test. Untuk melihat peningkatan kemampuan dengan lebih baik, data ditampilkan pada gambar 2 sebagai grafik.



Gambar 2. Grafik Hasil Evaluasi

Dari grafik pada gambar 2 terlihat bahwa dalam pertanyaan yang lebih spesifik pada topik mengetahui canva , pemahaman peserta meningkat secara signifikan. Penerapan canva pada poster dan presentasi ternyata juga membuka wawasan peserta PkM tentang pemanfaatan canva. Hasil yang lebih konkret juga tampak pada keberhasilan para peserta dalam pengerjaan proyek kecil. Pada proyek kecil ini secara nyata peserta diminta untuk membuat poster secara mandiri dan akan dinilai onleh instruktur tim PKM

**Tabel 2. Capaian Luaran**

No.	Jenis Luaran	Indikator Capaian
1	Publikasi ilmiah di jurnal/prosiding	ada
2	Publikasi pada media massa (cetak/ <i>online</i> )	ada
3	Video pelaksanaan PkM	ada
4	Buku ajar/modul/TTG/banner/poster/flyer	ada



**Gambar 3. Pelatihan Penggunaan Canva di MAN 1 Semarang**

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Pelatihan “Peningkatan Kemampuan Desain Grafis Interaktif Dan Menarik Bagi Siswa MAN 1 Semarang Menggunakan Canva” telah dilaksanakan dengan baik dan lancar. Peserta pelatihan sebanyak 30 orang siswa yang berasal dari MAN 1 Semarang. Peningkatan kemampuan peserta PkM ditunjukkan dengan peningkatan hasil hingga 80% terhadap jawaban YA pada pertanyaan no 1. Peningkatan kemampuan juga nampak dari keberhasilan untuk menyelesaikan proyek kecil yang diberikan. Peningkatan kemampuan

pemanfaatan canva ini dapat digunakan oleh siswa MAN 1 Semarang sebagai pengetahuan tambahan di sekolahnya. Dengan demikian akan terjadi peningkatan kemampuan dari lulusan MAN 1 Semarang..

### **Saran**

Saran terkait dengan kegiatan pengabdian ini adalah kegiatan lanjutan dari kegiatan pengabdian ini yaitu dapat mengedit video promosi dengan canva.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Terima kasih kepada LPPM Universitas USM dan MAN 1 Semarang atas dukungan moril maupun materil sehingga kegiatan PKM di MAN 1 Semarang berjalan sebagaimana diharapkan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adhiwibowo, W., Hirzan, A. M., & Susanto, S. (2022). Peningkatan Kemampuan Konfigurasi Komunikasi Internet of Things Dengan Telegram Bagi Guru SMK Walisongo Semarang. *ABDIMASKU: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT* (pp 384-389) Vol 5 No
- Canva. (n.d.). Canva Untuk Pendidikan. [https://www.canva.com/id\\_id/pendidikan/](https://www.canva.com/id_id/pendidikan/)
- Creswell, J. W. 2009. *Research Design; Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*.
- Ibda, H. 2019. *Media Pembelajaran Berbasis Wayang; Konsep dan Aplikasi* (pp. 13–14). CV Pilar Nusantara.
- Jelantik, A. . K. 2019. *Dinamika Pendidikan Dan Era Revolusi Industri 4.0*. In *Dinamika Pendidikan Dan Era Revolusi Industri 4.0* (pp. 95–96). Deepublish.
- Khair, Ummul. 2018. *Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra ( BASASTRA ) di SD dan MI*. *AR-RIAYAH : Jurnal Pendidikan Dasar*. Vol. 2(1), 80–81.
- Miftah, M. 2014. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Untuk Peningkatkan Kualitas Belajar Siswa*. *Jurnal KWANGSAN*. Vol. 2(1), 95–105



Misbahudin, D., Rochman, C., Nasrudin, D., & Solihati, I. 2018. Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah?. Jurnal Wahana Pendidikan Fisika. Vol. 3(1), 44.

Tanjung, R. E., & Faiza, D. 2019. Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika. Vol. 7(2).