

OPTIMALISASI CANVA UNTUK PEMBUATAN PEMBELAJARAN MEDIA INTERAKTIF DI SMP SMP TAKHASUS NURIL ANWAR

Siska Febriani, S.Kom., M.Kom¹

Program Studi S1 Sains Data, Fakultas Sains Teknologi dan Kesehatan,
Institut Teknologi Bisnis Dan Kesehatan Bhakti Putra Bangsa Indonesia
Jl. Soekarno Hatta Borokulon Banyuurip Purworejo
Email: siska17feb@gmail.com

Irwan Siswanto, S.Kom., M.Kom²

Program Studi S1 Sains Data, Fakultas Sains Teknologi dan Kesehatan,
Institut Teknologi Bisnis Dan Kesehatan Bhakti Putra Bangsa Indonesia
Jl. Soekarno Hatta Borokulon Banyuurip Purworejo
Email : irwansiswanto@ibisa.ac.id

ABSTRAK

Sebagai akibat dari perkembangan teknologi saat ini, semua bagian masyarakat harus terus mengikuti kemajuan dalam teknologi komunikasi digital. Hal ini disebabkan oleh tren pendidikan digital dan media interaktif yang semakin meningkat, yang mengakibatkan peningkatan kebutuhan akan konten multimedia. Selain itu, masyarakat harus memiliki kemampuan untuk mendesain secara efektif dan efisien. Penulis membuat kegiatan pengabdian masyarakat ini untuk memberikan pengetahuan dan pelatihan untuk meningkatkan keterampilan dasar guru dalam pembuatan media interaktif berdasarkan masalah di atas. Kegiatan pelatihan berlangsung selama satu hari dan dimulai dengan presentasi, tanya jawab interaktif, dan praktik langsung mandiri. Kegiatan ini ditujukan kepada guru dan karyawan SMP Takhasus Nuril Anwar Purworejo. Acara tersebut dihadiri oleh sekitar dua puluh orang. Melalui kegiatan ini, guru belajar menggunakan Canva untuk membuat poster, presentasi interaktif, dan mengedit video. Hasil dari pengabdian yang diberikan, penulis sebagian besar sudah terbiasa dengan canva; namun, mereka kekurangan pemahaman tentang teknik desain seperti teori warna dan elemen desain grafis, terutama tentang fitur canva terbaru. Diharapkan, setelah kegiatan ini, guru dapat menggunakan canva untuk membuat media interaktif dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

Kata Kunci: Sosial Media, Desain Grafis, Canva

ABSTRACT

As a result of current technological developments, all sections of society must keep abreast of advances in digital communication technology. This is due to the growing trend of digital education and interactive media, resulting in an increased need for multimedia content. In addition, people must have the ability to design effectively and efficiently. The author made this community service activity to provide knowledge and training to improve teachers' basic skills in making interactive media based on the above problems. The training activities lasted for one day and began with presentations, interactive questions and answers, and independent hands-on practice. This activity was aimed at teachers and employees of SMP Takhasus Nuril Anwar Purworejo. The event was attended by about twenty people. Through this activity, teachers learned to use Canva to create posters, interactive presentations, and edit videos. As a result of the service provided, the authors are mostly familiar with canva; however, they lack an understanding of design techniques such as color theory and graphic design elements, especially about the latest canva features. Hopefully, after this activity, teachers can use canva to create interactive media and improve the quality of learning.

Keywords: Social Media, Graphic Design, Canva

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang sangat pesat pada abad ke 21 ini telah memungkinkan arus informasi menjadi sangat cepat dan komunikasi menjadi tanpa batasan. Perkembangan TIK ini berdampak pada seluruh aspek kehidupan baik ekonomi, sosial, budaya, pendidikan dan bahkan politik (Belawati, n.d.). Perkembangan teknologi digital mampu menggeser media tradisional menjadi media baru karena terdiri dari perangkat komputer dan jaringan nirkabel sebagai medium. Masyarakat pun memiliki tantangan tersendiri dalam memasuki era media baru yaitu penyebaran digital yang serba digital dengan internet, world wide web (WWW), dan multimedia (Sugihartati, 2014). Seluruh lapisan masyarakat pun dituntut untuk mampu mengadopsi inovasi teknologi ini seiring dengan sifatnya yang mampu mempermudah dan membantu meringankan berbagai aktivitas kehidupan sehari-hari (Rogers, 1991).

SMP Takhasus Nuril Anwar adalah salah satu sekolah swasta yang mempunyai visi misi untuk menerapkan It dalam proses belajar mengajarnya. Warga sekolah rata-rata sudah familiar dengan aplikasi Canva tetapi belum mengetahui tentang definisi desain grafis, prinsip desain grafis, elemen desain grafis dan teori warna. Dengan adanya pelatihan ini, warga sekolah mendapatkan wawasan baru tentang teknik dalam bidang multimedia, mengenal tentang fitur-fitur baru yang ada di aplikasi Canva dan dapat menilai kemampuan mandiri mereka dalam membuat konten multimedia. Tujuan dari program pelatihan ini adalah untuk membantu para guru untuk meningkatkan skill canva dalam membuat materi yang lebih menarik dan inovatif.

A. Metode

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan di SMP Takhasus Nuril Anwar dengan guru dan staff sebagai partisipan. Adapun tahapannya; perencanaan dan pembekalan tim pelaksana mengenai maksud dan tujuan kegiatan ini. Dalam hal ini pihak yang paling membantu yaitu Dekan Institut Teknologi Bisnis Dan Kesehatan Bhakti Putra Bangsa Indonesia (IBISA) dan Kepala SMP Takhasus Nuril Anwar. Pelaksanaan kegiatan; tempat di ruang pertemuan, pada tanggal 28 Mei 2024 oleh 2 dosen sebagai guru tamu. Langkah pelaksanaan; perijinan pada Kepala Sekolah SMP Takhasus Nuril Anwar kemudian kegiatan diawali dengan pemberian materi yang menjelaskan tentang aplikasi *Canva*, demonstrasi, praktek dan tanya jawab. Alat bantu yang digunakan untuk demonstrasi berupa unit komputer dan internet.

B. Hasil Dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan di SMP Takhasus Nuril Anwar dengan partisipan sejumlah 20 orang. Peserta aktif dalam kegiatan ini dengan bertanya dan melakukan demonstrasi secara langsung menggunakan komputer. Adapun penjelasan yang diberikan mengenai cara membuat konten multimedia menggunakan aplikasi Canva. Materi ini untuk meningkatkan pengetahuan guru dan siswa/i supaya mampu meningkatkan skill penggunaan aplikasi Canva. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan berjalan dengan lancar, antusiasme partisipan baik selama mengikuti semua kegiatan.

Kegiatan penyuluhan ini sesuai dengan Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, salah satu ketentuannya adalah dimasukkannya pendidikan berbasis keterampilan dan pelatihan vokasi. Pelatihan diselenggarakan bagi individu yang memerlukan pengetahuan dan keterampilan, kompetensi, sikap untuk mengembangkan

profesinya, dan melanjutkan pendidikan lebih lanjut. Salah satu jenis pelatihan yang krusial adalah pelatihan keterampilan komputer.

Dalam pelaksanaannya partisipan diberikan materi yang menitik beratkan pada penjelasan tentang desain grafis, elemen desain grafis, prinsip desain grafis dan teori warna serta mempragakan bagaimana cara pengelolaan *aniamsi dan edit video*. Setelah pemaparan materi partisipan diberikan kesempatan untuk meningkatkan kemampuan melakukan penerapan dengan diminta untuk mempragakan pada komputer dengan beberapa latihan.



Gambar 1. Kegiatan penyampaian materi



Gambar 2. Kegiatan praktek



Gambar 3. Foto bersama guru dan staff

C. Kesimpulan

Melalui pelatihan ini, guru dan staff mampu mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk menjadi profesional yang kompeten dalam mengoperasikan aplikasi Canva dan siap bersaing di dunia kerja. Dengan pelatihan ini juga membuka wawasan tentang perkembangan bisnis industry kreatif. Mereka memiliki kemampuan untuk menciptakan pembelajaran media interaktif yang inovatif.

D. Saran

Saran kepada kepala sekolah SMP Takhasus Nuril Anwar, untuk melakukan kegiatan serupa secara berkesinambungan untuk meningkatkan kualitas lulusan. Dan menambah wawasan guru dan staff tentang bidang teknologi komputer.

E. Ucapan Terimakasih

Selama melakukan pengabdian masyarakat ini peneliti telah banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan banyak terimakasih kepada Rektor IBISA, Dekan IBISA dan kepala Sekolah SMP Takhasus Nuril Anwar yang telah ikut berpartisipasi dalam pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Belawati, D. P. T. (n.d.). *UTEI-11.pdf*. <http://repository.ut.ac.id/6924/1/UTEI-11.pdf>
- Hardiantio Roki, FC, Lucky Lhaura Van, & F. W. (2019). Pelatihan Office Perkantoran Di Sma Pgri Pekanbaru Sebagai Bekal Menyongsong Revolusi Industri 4.0. *DINAMISIA-Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 53–61.
- Rogers, E. (1991). *Communication Technology: The New Media in Society* (Vol. 369, Issue 1).
- Sugihartati, R. (2014). Perkembangan masyarakat informasi & teori sosial kontemporer. In *PT Raja Grafindo Persada* (Vol. 7, Issue 2).