

MENGEMBANGKAN KETERAMPILAN DESAIN GRAFIS PESERTA DIDIK DESA HEGARMANAH MENGGUNAKAN CANVA

Ade Sutedi*¹, Zalnika Insan Kamil², Fajar Maulana³, Fernuzuar Faiz Zahran⁴, Risa Rosarina⁵, M. Fikri Hermansyah⁶, Muhammad Gofur⁷, Irsyad Ahmad Nur Ihsan⁸, Rapih Sadiyah⁹, Nurlela¹⁰, Akmal Abdul Kodir Jaelani¹¹, Rissky Firginia¹², Efica Zahrahaq¹³, Akmal Muh Herian¹⁴, Menur Manikam¹⁵, Sofa Tsuruya Aulya¹⁶, Luthfi Abdul Malik¹⁷, Muhammad Ilham Hanan¹⁸, Lukman Firmansyah¹⁹, Guntur Eka Pratama²⁰, Wiky Asri Iswandi²¹

¹⁻²¹Institut Teknologi Garut, Garut, Indonesia

Program Studi Teknik Industri, Teknik Informatika, Teknik Sipil, Sistem Informasi

Email: *adesutedi@itg.ac.id

Abstrak. Bentuk pengabdian pada kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Tematik di Desa Hegarmanah, Tim Penulis ikut andil dalam mengembangkan pendidikan dan pengetahuan peserta didik SMPN 3 Bayongbong agar melek digital. Tujuannya untuk mengembangkan kreativitas, inovasi, dan keterampilan dalam penggunaan teknologi salah satunya bidang desain grafis. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan program ini adalah workshop dan demonstrasi, di mana peserta didik belajar dengan cara dibimbing kemudian mempraktikkan apa yang mereka pelajari. Program ini melibatkan sosialisasi, pelatihan, penerapan, dan evaluasi. Hasil dari program ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta didik tentang desain grafis khususnya penggunaan aplikasi Canva dan alat desain dan konsep-konsep yang berkaitan untuk mengembangkan kreativitas dan imajinasi peserta didik dalam membuat sebuah Desain Grafis. Selain itu, berdasarkan survey yang diperoleh dari hasil pre-test dan post-test peserta pelatihan terdapat peningkatan penguasaan dan pemahaman desain grafis dari 20% ke 66%.

Kata Kunci: Canva, Demonstrasi, Desain Grafis, Hegarmanah, KKN Tematik, Workshop.

I. PENDAHULUAN

Hegarmanah adalah salah satu dari 18 desa yang ada di Kecamatan Bayongbong yang terletak kurang lebih 5 km ke arah Barat dari Kecamatan Bayongbong. Desa Hegarmanah mempunyai wilayah seluas 250 ha² dengan jumlah penduduk kurang lebih 4.453 jiwa dan jumlah Kepala Keluarga kurang lebih 1.290 KK. Desa Hegarmanah juga memiliki beberapa sekolah, di mana tercatat ada 12 sekolah yang terdiri dari 4 PAUD, 2 TK, 3 SD, 1 SMP, dan 2 Pondok Pesantren. Dalam hal ini, sekolah merupakan salah satu lembaga pendidikan yang dapat memberikan manfaat kepada masyarakat.

Perkembangan teknologi digital yang semakin maju telah memberikan dampak yang signifikan pada dunia pendidikan. Sehingga mendorong guru untuk menjadi literat dalam teknologi digital dan mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran (Hidayat & Khotimah, 2019). Hingga saat ini, telah tercipta beragam inovasi dalam teknologi media informasi dan komunikasi yang digunakan oleh manusia, terutama sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran (Budiyono, 2020).

Desain grafis merupakan salah satu bentuk seni terapan yang memberikan kebebasan kepada perancangannya untuk memilih, menciptakan, atau mengatur elemen visual seperti ilustrasi, foto, teks, dan garis di suatu medium dengan tujuan untuk menghasilkan dan mengomunikasikan pesan (Kuswanto, 2020). Pada sektor akademis, desain grafis hadir dalam bentuk buletin dan majalah sekolah. Di dunia industri, desain grafis digunakan dalam bentuk *billboard* untuk mempromosikan produk, sementara lembaga pemerintah menggunakan desain grafis dalam bentuk spanduk untuk menginformasikan program Jalan Sehat yang diselenggarakan oleh pemerintah kota atau kabupaten (Yuliati, 2020). Canva digunakan dalam berbagai konteks,

termasuk presentasi kreatif, pendidikan, teknologi, bisnis, iklan, dan berbagai bidang lainnya (Zebua, 2023).

Pelatihan adalah proses pembelajaran yang bertujuan untuk memperoleh dan meningkatkan keterampilan dengan menggunakan sistem pelatihan yang berlaku, dalam periode waktu yang relatif singkat, dengan penekanan lebih pada praktik daripada teori (Seminar et al., 2023). Pelatihan yang diberikan kepada peserta didik mampu meningkatkan kompetensi sehingga siap untuk menggunakan media digital dalam proses pembelajaran (Nugraha, Suwarsono, & Aisha, 2023).

Tujuan kegiatan ini mengukur sejauh mana kesadaran tentang teknologi dan keterampilan digital pada sektor pendidikan di Desa Hegarmanah serta mengasah kemampuan peserta didik dalam dunia desain dengan memanfaatkan aplikasi *software* desain seperti Canva. Pendekatan ini diterapkan agar memastikan peserta didik untuk dapat memahami dan menguasai fitur-fitur yang ada (Sanisah, et al., 2023). Selain itu adanya program pelatihan ini dapat mengembangkan kreativitas, inovasi, dan keterampilan dalam penggunaan teknologi salah satunya adalah membuat desain yang dapat menarik perhatian banyak orang (Isnain, Sulistiani, Darwis, & Yasin, 2023). Sehingga alat desain grafis seperti Canva dapat diadaptasi dan dimanfaatkan dalam konteks lokal Desa Hegarmanah. Dalam pelatihan ini Kelompok 9 menggunakan beberapa alat dan *software* pendukung seperti proyektor, komputer, PowerPoint, dan aplikasi Canva. Para peserta didik akan diberikan pemahaman awal melalui penyampaian materi-materi yang relevan, terstruktur, dan baik (Huda, Istiawan, Mahiruna, Sulistijanti, & Wijayaningrum, 2023).

Dengan adanya kegiatan ini dapat memberikan dampak positif terhadap pengembangan pendidikan di pedesaan sehingga peserta didik dan masyarakat dapat melek digital, meningkatkan keterampilan, serta meningkatkan pemahaman intelektual, mengubah taraf hidup masyarakat menjadi lebih baik dan mampu memanfaatkan teknologi sebaik mungkin untuk membantu meringankan pekerjaan.

II. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pembelajaran model demonstrasi. Metode pembelajaran model demonstrasi menurut Syah (2000:208) adalah metode mengajar dengan cara memperagakan barang, kejadian, aturan dan urutan melakukan kegiatan, baik secara langsung maupun melalui penggunaan media pengajaran yang relevan dengan pokok bahasan atau materi yang sedang disajikan bahwa pembelajaran model demonstrasi diruang-ruang kelas merupakan model belajar kooperatif dengan cara peserta didik belajar dalam individu peserta didik tersebut mempraktikkan apa yang telah di contohkan oleh pematery dan mengerjakannya secara mandiri (Krisnan, 2020).

Pelaksanaan program penelitian ini memiliki beberapa jenis kegiatan yang dilaksanakan, yaitu sebagai berikut.

1. Mempersiapkan email untuk *login* ke aplikasi Canva.
2. Pendampingan siswa sekaligus memperkenalkan *software* yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.
3. Pemberian tutorial untuk mempermudah para peserta didik dalam memahami sistem pembelajaran.
4. Membuat desain poster menggunakan aplikasi Canva dengan di dampingi oleh anggota atau kelompok KKN.

Setelah pelatihan dilaksanakan, semua hasil kerja dari perorangan dikumpulkan kemudian peserta didik akan diberi sertifikat sebagai tanda ikut serta dalam pelatihan desain grafis menggunakan Canva.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan ini dibagi menjadi dua bagian yang mana masing-masing dibagi menjadi 4 tahap kegiatan serta 3 poin hasil yang dicapai yaitu:

A. Hasil Kegiatan**1. Sosialisasi program**

Tahap awal ini melibatkan pengenalan program. Ini mencakup penjelasan tentang definisi, tujuan program, manfaatnya, serta apa yang diharapkan dari peserta. Kemudian diskusi bersama dengan meminta saran dan masukan dari peserta didik. Selain itu diberikan *pre-test* untuk mengukur tingkat pemahaman sebelum mengikuti pelatihan Canva. Pada Gambar 3.1 terlihat antusias peserta yang mengikuti sosialisasi aplikasi Canva sebagai media pembuatan desain.



Gambar 1. Sosialisasi program pelatihan Canva

2. Pelatihan

Setelah sosialisasi, peserta akan terlibat dalam tahap pelatihan. Di sini, mereka akan menerima instruksi, materi, dan pengajaran yang dibutuhkan untuk menguasai keterampilan atau pengetahuan yang relevan dengan program tersebut melalui pelaksanaan pelatihan Canva. Pada Gambar 3.2 terlihat bahwa pelaksanaan pelatihan dilakukan oleh mahasiswa KKN sebagai instruktur utama disertai dengan pemandu peserta pelatihan yang terdiri dari siswa SMPN 3 Bayongbong.



Gambar 2. Pelaksanaan Pelatihan Canva

3. Implementasi

Setelah melewati pelatihan dan mendapatkan pemahaman terkait desain grafis dengan Canva, maka para peserta didik harus mengerjakan desain mandiri dengan didampingi oleh

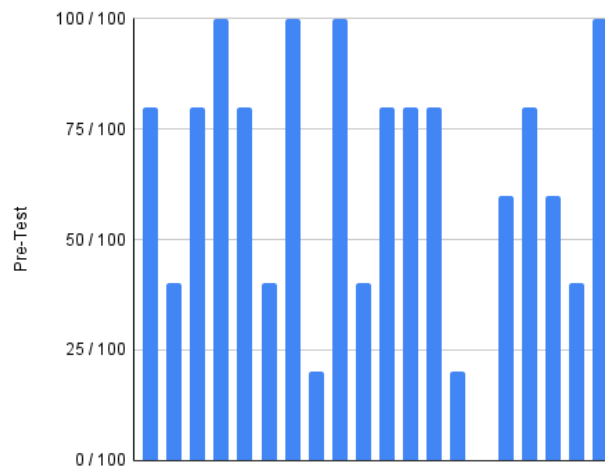
pembimbing dari KKN-Tematik Kelompok 9. Gambar 3.3 merupakan ilustrasi siswa peserta pelatihan yang sedang membuat desain poster menggunakan aplikasi Canva.



Gambar 3. Pembuatan desain poster

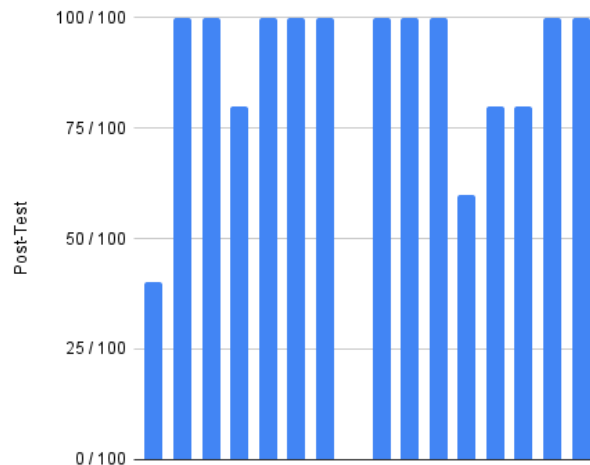
4. Evaluasi

Tahap terakhir adalah evaluasi, di mana program pelatihan dievaluasi untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta didik dalam memahami dan menerapkan materi yang telah diberikan yang diambil melalui perbandingan *pre-test* dan *post-test*.



Gambar 4. Hasil *Pre-Test* Sebelum Mengikuti Pelatihan Canva

Berdasarkan hasil pre-test pada Gambar 3.4 terlihat bahwa hanya 20% peserta didik yang mengikuti pelatihan desain grafis dan penggunaan aplikasi Canva masih memiliki pemahaman yang rendah.



Gambar 5. Hasil *Post-Test* Setelah Mengikuti Pelatihan Canva

Setelah melalui proses pelatihan, pada Gambar 3.6 terlihat bahwa pemahaman peserta didik mengenai desain grafis dan penggunaan aplikasi Canva mengalami peningkatan. Jika dianalisis dari gambar tersebut, terlihat bahwa skor dengan nilai 100 menjadi lebih mendominasi menjadi 66%.

B. Penyelesaian Masalah

Dalam melaksanakan program pelatihan Canva melalui metode model demonstrasi, ada beberapa hasil yang dicapai yaitu:

1. Meningkatkan pemahaman peserta didik terkait desain grafis dan aplikasi Canva.
2. Memberikan peningkatan dalam penguasaan alat desain dan konsep-konsep yang berkaitan.
3. Mengembangkan kreativitas dan imajinasi peserta didik dalam membuat sebuah desain.

C. Keberlanjutan Program

Dalam hasil program pelatihan Canva, ada beberapa kegiatan yang akan dilanjutkan oleh staf pengajar SMPN 3 Bayongbong, diantaranya:

1. Diadakannya materi pembelajaran baru terkait desain grafis dengan memanfaatkan *software* desain seperti Canva.
2. Staf pengajar dapat memberikan pelatihan kembali secara rutin kepada peserta didik yang belum mengikuti pelatihan tersebut.

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan program pembelajaran desain grafis melalui pelatihan Canva di Desa Hegarmanah telah terlaksana. Kegiatan ini dapat berjalan dengan baik atas dukungan dan partisipasi dari Kepala Sekolah SMPN 3 Bayongbong, keikutsertaan para staf pengajar SMPN 3 Bayongbong yang sangat membantu, kemudian siswa/siswi yang menjadi bagian dari peserta pelatihan ini. Program ini meningkatkan pemahaman peserta didik tentang desain grafis, termasuk penggunaan aplikasi Canva. Survey menunjukkan peningkatan penguasaan alat desain dan konsep-konsep terkait untuk mengembangkan kreativitas dan imajinasi peserta didik dalam membuat desain grafis dari 20% ke 66%.

Sehubungan dengan pelaksanaan program pelatihan Canva ini memiliki waktu yang terbatas dan hanya dilakukan satu kali pertemuan saja. Maka dari itu kegiatan-kegiatan yang serupa harus terus dilanjutkan agar pemahamannya dapat lebih diserap untuk diterapkan di masyarakat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdu Lillahi Robbil'alamiin, tim penulis menyampaikan rasa syukur dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah mendukung pengabdian kepada masyarakat melalui kegiatan KKN-Tematik di Desa Hegarmanah Kecamatan Bayongbong Kabupaten Garut. Bapak Rektor Institut Teknologi Garut beserta jajarannya, Panitia Pelaksana KKN-Tematik Institut Teknologi Garut 2023, Dosen Pembimbing Lapangan, Tim 9 Ganabawika, Camat Kecamatan Bayongbong Bapak Frederico Fernandes, S.STP., H. Ade Rukman Umar Nurasi selaku kepala Desa Hegarmanah, Civitas Akademika SMPN 3 Bayongbong, serta semua elemen warga masyarakat Desa Hegarmanah, Kecamatan Bayongbong, Kabupaten Garut.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiyono. (2020). Inovasi Pemanfaatan Teknologi Sebagai Media Pembelajaran di Era Revolusi 4.0. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian dan Kajian Kepustakaan di Bidang Pendidikan, Pengajaran dan Pembelajaran*, 300-309.
- Hendry Wijaya, D. B. (2021). Pengaruh Pelatihan Terhadap Kinerja Perangkat Desa Pada Desa Pinang Banjar Kecamatan Sungai Lilin. *Jurnal Manajemen Kompeten*, 39-55.
- Hidayat, N., & Khotimah, H. (2019). Pemanfaatan Teknologi Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 10-15.
- Huda, N., Istiawan, D., Mahiruna, A., Sulistijanti, W., & Wijyaningrum, T. N. (2023). Pelatihan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Desain Grafis Anggota Perhimpunan Human Resources Development Jawa Tengah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Intimas (Jurnal INTIMAS): Inovasi Teknologi Informasi Dan Komputer Untuk Masyarakat*, 37-45.
- Isnain, A. R., Sulistiani, H., Darwis, D., & Yasin, I. (2023). Pelatihan Desain Konten Media Sosial menggunakan Canva. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service (JEIT-CS)*, 206-210.
- Kuswanto, J. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Desain Grafis Kelas X. *Jurnal Ilmiah Edutic : Pendidikan dan Informatika*, 78-84.
- Nugraha, F. N., Suwarsono, L. W., & Aisha, A. N. (2023). Pelatihan Canva Untuk Guru PG & TK Arcamanik Sebagai Media Pembelajaran Digital. *ABDIMASKU : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 447-455.
- Sanisah, S., Mas'ad, M., Edi, E., Rochayati, N., Zulkarnain, L. M., Arif, A., . . . AR, J. B. (2023). Meningkatkan Kemampuan Pendidik Sekolah Dasar Dalam Membuat Media Pembelajaran Multimedia Berbantuan Aplikasi Canva For Education. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 95-108.
- Yuliati, T. (2020). Pelatihan Komputer Grafis Sebagai Upaya Peningkatan Softskill Bidang Desain Dan Editing Pada Stt Dumai. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 77 - 80.
- Zebua, N. (2023). Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Bagi Guru Dan Peserta Didik. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 229-234.