

Melatih Kemampuan Siswa dalam Mendesain Poster Menggunakan Aplikasi Canva di SMAN 1 Darussalam

INFO PENULIS	INFO ARTIKEL
Masitah Universitas Bina Bangsa Getsempena masitahksp@gmail.com	ISSN: 2776-5148 Vol. 4, No. 1, Juni 2024 http://almufi.com/index.php/AJPKM
Nurul Maulisa Universitas Bina Bangsa Getsempena nurulmaulisa332@gmail.com	
Risma Universitas Bina Bangsa Getsempena Rismaris16073@gmail.com	
Intan Amalia Putri Universitas Bina Bangsa Getsempena Intanamaliaputri010303@gmail.com	
Judan Aramiko Universitas Bina Bangsa Getsempena judanaramiko@gmail.com	
Wahidah Nasution, M. Pd Universitas Bina Bangsa Getsempena Wahidah@bbg.ac.id	
Hendra Kasmi, M. Pd Universitas Bina Bangsa Getsempena hendra@bbg.ac.id	
Dr. Rahmatullah, M.SI Universitas Bina Bangsa Getsempena rahmatullah@bbg.ac.id	

Saran Penulisan Referensi:

Masitah, Maulisa, Risma, Intan, Judan & Is, Z. (2024). Melatih Kemampuan Siswa dalam Mendesain Poster Menggunakan Aplikasi Canva di SMAN 1 Darussalam . *Almufi Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4 (1), 81-86.

Abstrak

Teknologi merupakan salah satu sarana yang banyak digunakan oleh masyarakat dalam pendidikan maupun pekerjaan. Salah satu contoh media yang digunakan dalam pembelajaran yaitu aplikasi Canva, aplikasi canva yaitu aplikasi yang sering digunakan untuk mendesain poster atau infografik, persentasi, film animasi dan lainnya. Sehingga pentingnya pelatihan tentang penggunaan teknologi aplikasi canva bagi siswa SMAN 1 Darussalam dalam proses belajar mengajar. Dalam pengabdian ini ada beberapa hasil yang ingin dicapai yaitu, siswa mampu merancang proyek di aplikasi canva, siswa juga mampu mengoprasikan fitur-fitur yang ada pada aplikasi canva. Metode yang digunakan dalam pengabdian ini yaitu metode sosialisasi tentang pelatihan penggunaan aplikasi canva di SMAN 1 Darussalam. Kemudian hasil dari pengadain ini yaitu: 1) Menumbuhkan kesadaran dari siswa SMA Negeri 1 Darussalam tentang pentingnya teknologi di era digital sekarang ini. Yang nantinya akan dijadikan sebagai media baik dalam pembelajaran maupun kepentingan lainnya. 2) Menumbuhkan pemahaman dari siswa di SMA Negeri 1 Darussalam tentang penggunaan aplikasi canva sebagai media membuat poster dan info grafik lainnya. Dengan mengaplikasikan karya mereka yaitu puisi yang nantinya akan di desain dalam aplikasi canva.

Kata kunci: Teknologi, Media, Pembelajaran, Pendidikan

Abstract

One tool that the general public frequently uses for both work and education is technology. One example of a media that is used in education is the Canva app, which is frequently used to create infographics, posters, animated films, and other materials. Therefore, training in using Canva as a technology application is crucial for SMAN 1 Darussalam students in their learning process. There are a few goals that should be achieved from this research, including the ability of the students to manage projects in the Canva application and to adjust the features that are included in the application. The method used in this study is a socialization method for teaching the use of Canva applications in SMAN 1 Darussalam. The next result of this pengadain is: 1) Highlighting the students' concerns about the importance of technology in the digital age at SMA Negeri 1 Darussalam

Keywords: Technology, Media, Learning, Education

A. Pendahuluan

Media pembelajaran merupakan alat komunikasi antara guru dan siswa untuk memahami pembelajaran. Menurut Daryanto (2010) menjelaskan bahwa media pembelajaran ialah segala sesuatu baik manusia, benda atau lingkungan sekitar yang dapat digunakan untuk menyalurkan dan menyampaikan pesan dalam pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada saat kegiatan belajar. Sedangkan menurut Hamka pada tahun (2018) berpendapat bahwa media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara antara tenaga pendidik dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien sehingga menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut. Media pembelajaran dapat berupa digital dan non digital. Dikarenakan zaman yang semakin canggih, maka proses pembelajaran banyak yang menggunakan teknologi digital seperti aplikasi Canva. Pemanfaatan teknologi di zaman digital ini sangat dibutuhkan dalam hal mendesain, menganalisis, mengevaluasi, mengembangkan dan mengimplementasikan materi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang efektif ialah yang prosesnya memungkinkan peserta didik untuk menghasilkan keterampilan, pengetahuan dan sikap tertentu, sehingga dapat termotivasi dalam proses pengajaran.

Aplikasi Canva merupakan aplikasi digital yang dimanfaatkan banyak orang, baik dalam dunia kerja maupun pendidikan. Menurut (Adawiyah, Hasanah, dan Munsir, 2019) mengungkapkan bahwa aplikasi Canva merupakan salah satu media yang dapat mendukung proses pembelajaran secara visual dan melatih kemampuan literasi visual siswa. Sedangkan menurut (Kharissidqi, Firmansyah, 2022) Canva adalah sebuah website dan aplikasi desain grafis berbasis online, yang berguna untuk memudahkan seseorang dalam membuat tampilan grafis atau visual yang menarik (Kharissidqi & Firmansyah, 2022).

Aplikasi Canva merupakan program desain online yang menyediakan berbagai fitur-fitur editing untuk membuat berbagai desain grafis, contohnya seperti poster, player, infografik, banner, kartu undangan, presentasi, sampul facebook dan lainnya, termasuk juga menjadi alat dalam mengedit photo, karena terdapat photo editor, photo filter, photo frame, stiker, icon dan desain grids, mudah dipahami. Aplikasi canva dapat berupa dekstop dan mobile sehingga sangat mudah dalam penggunaannya.

Namun aplikasi Canva ini harus menggunakan internet yang stabil, dalam aplikasi Canva terdapat stiker, elemen-elemen, template dan teks yang berbayar. Aplikasi canva adalah aplikasi online yang digunakan baik dalam media pembelajaran maupun dunia kerja lainnya.

B. Metodologi

Metode yang dilaksanakan pada kegiatan pengabdian ini yaitu menggunakan metode sosialisasi tentang penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran, untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam mendesain poster. Dalam pelaksanaan kegiatan ini melibatkan pihak SMA Negeri 1 Darussalam. Kemudian diharapkan siswa dapat memahami cara penggunaan aplikasi canva dengan baik serta mampu mempraktikkan langsung cara pembuatan poster pada aplikasi canva.

C. Hasil dan Pembahasan

Berikut adalah tabel rincian kegiatan kunjungan dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat pada sekolah SMA N 1 Darussalam (Kharissidqi & Firmansyah, 2022).

No	Kegiatan	Minggu 1	Minggu 2	Minggu 3
1.	Survei lokasi	X		
2	Pengurusan izin dan diskusi dengan guru	X		
3.	Merancang materi		X	
4.	Kegiatan pelatihan aplikasi dan penulisan laporan kegiatan			X

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Darussalam di kelas X (10). Kegiatan diawali dengan pembukaan oleh mahasiswa pengabdian, lalu dilanjutkan dengan pengenalan setiap mahasiswa. Kegiatan pengabdian ini melibatkan siswa sebagai peserta secara langsung. Kemudian dilanjutkan dengan pengenalan teori yaitu “ Melatih Kemampuan Siswa dalam Mendesain Poster Menggunakan Aplikasi Canva di SMAN 1 Darussalam”. Selama pembahasan materi berlangsung siswa tampak antusias dalam mengikuti alur kegiatan dengan baik, setelah para siswa paham terhadap materi yang diberikan, siswa dibagi dalam beberapa kelompok untuk mempermudah mahasiswa dalam mengajarkan penggunaan aplikasi canva.



Gambar 1. Kegiatan Pengabdian

Mengacu dari tujuan kegiatan pengabdian ini, seiring dengan telah dilaksanakannya kegiatan pelatihan tentang penggunaan aplikasi canva bagi siswa SMA Negeri 1 Darussalam bertujuan untuk menciptakan dan meningkatkan pemahaman dari siswa mengenai pentingnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran di era digital saat ini.

Tahap selanjutnya siswa dipersilahkan untuk mulai mendesain sesuai dengan imajinasi dan kreatif mungkin, mahasiswa juga turun mendampingi siswa dalam mendesain poster tersebut. Mulai dari bagaimana memilih template yang sesuai dengan tema, memilih elemen-elemen yang dibutuhkan, membuat teks dan memilih font, menyesuaikan warna desain, bagaimana menambahkan foto ke dalam desain, menentukan ukuran poster dan yang terakhir bagaimana cara mengunduh hasil proyek yang telah siswa kerjakan.



Gambar 3. Kegiatan Mendesain Poster dan Menampilkan Hasil

Pada pencapaian pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, yaitu :

1. Menumbuhkan kesadaran dari siswa SMA Negeri 1 Darussalam tentang pentingnya teknologi di era digital sekarang ini. Yang nantinya akan dijadikan sebagai media baik dalam pembelajaran maupun kepentingan lainnya.
2. Menumbuhkan pemahaman dari siswa di SMA Negeri 1 Darussalam tentang penggunaan aplikasi canva sebagai media membuat poster dan info grafik lainnya. Dengan mengaplikasikan karya mereka yaitu puisi yang nantinya akan di desain dalam aplikasi canva.



Gambar 4. Contoh Hasil Karya Puisi Siswa dalam Canva

D. Kesimpulan

Pada pelaksanaan pengabdian yang dilaksanakan dengan metode pelatihan ini, tentang “Melatih Kemampuan Siswa dalam Mendesain Poster Menggunakan Aplikasi Canva” dapat menumbuhkan pemahaman siswa mengenai pentingnya teknologi dalam pembelajaran serta dapat mengembangkan kreatif siswa dalam berkarya. Selain itu juga dalam pelatihan ini bertujuan untuk menjadikan siswa lebih berkolaborasi dalam menciptakan sebuah karya. Pemanfaatan aplikasi canva ini dalam proses pembelajaran juga sangat penting seperti halnya dalam mendesain, menganalisis, mengevaluasi dan mengembangkan materi dalam pembelajaran.

E. Referensi

- Maulia. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran di Era Digital*. 84-55.
- Sindi. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam pembelajaran*. 85-86.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113.