

Pendampingan Pelatihan Peningkatan Keterampilan Digital Siswa SMP Negeri 4 Wonosari melalui Pelatihan Canva

Sitti Suhada^{a,*}, Hermila^b, Muthia^c, Sri Ayu Ashari^d
Abd. Azis Bouty^c

^{a,b,c,d,e} Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi, Universitas Negeri Gorontalo
sittisuhada@ung.ac.id*, hermila@ung.ac.id, mutia@ung.ac.id, sriayu@ung.ac.id
abd.azizbouty@ung.ac.id

Abstract

In an era where almost all students own a personal smartphone, making positive use of technology for learning and skill development is crucial. The Canva training workshop is designed to optimize this potential through three main sessions: introduction to Canva, Canva basics, and simple design projects. In the first session, participants are introduced to Canva's interface and key features. The second session focuses on technical skills such as creating an account, selecting templates, and editing design elements. The last session provided an opportunity to apply the knowledge in a real design project. The results of the workshop showed significant improvements in participants' skills, with work that reflected creativity and design understanding. Positive feedback signaled an increase in participants' confidence and motivation, indicating that the training was successful in preparing students for a world of work that increasingly relies on digital competence and creativity.

Keywords : Training, Digital Skills, Canva

Abstrak

Dalam era di mana hampir semua siswa memiliki smartphone pribadi, memanfaatkan teknologi secara positif untuk pembelajaran dan pengembangan keterampilan menjadi sangat penting. Pendampingan peningkatan melalui pelatihan Canva dirancang untuk mengoptimalkan potensi ini melalui tiga sesi utama: pengenalan Canva, dasar-dasar Canva, dan proyek desain sederhana. Pada sesi pertama, peserta diperkenalkan dengan antarmuka dan fitur utama Canva. Sesi kedua fokus pada keterampilan teknis seperti membuat akun, memilih template, dan mengedit elemen desain. Sesi terakhir memberikan kesempatan untuk menerapkan pengetahuan dalam proyek desain nyata. Hasil workshop menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan peserta, dengan karya yang mencerminkan kreativitas dan pemahaman desain. Feedback positif menandakan peningkatan kepercayaan diri dan motivasi peserta, menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil mempersiapkan siswa untuk dunia kerja yang semakin bergantung pada kompetensi digital dan kreativitas.

Keywords : Pelatihan, Keterampilan Digital, Canva,

1. Pendahuluan

Pembelajaran berbasis internet, yang memungkinkan pembelajaran interaktif dan akses bebas, dapat membantu siswa belajar lebih banyak dan menggunakan teknologi dengan baik (Suhada et al., 2023).

Saat ini hampir semua siswa memiliki smartphone pribadi, menjadikannya alat yang sangat potensial untuk pembelajaran dan pengembangan keterampilan. Dalam konteks ini, diharapkan bahwa siswa dapat memanfaatkan smartphone mereka secara positif dan produktif, bukan hanya untuk hiburan semata, tetapi juga untuk memperkaya

pengetahuan dan keterampilan mereka. Kesiapan keterampilan ini sangat penting dalam mempersiapkan siswa sebelum mereka memasuki dunia kerja, di mana kompetensi digital dan kreativitas menjadi aset yang sangat berharga.

Teknologi informasi, terutama aplikasi desain grafis seperti Canva, telah memberikan dampak signifikan di berbagai bidang kehidupan. Canva, misalnya, telah menjadi alat utama dalam industri kreatif, termasuk desain grafis dan pengolahan gambar digital. Menurut Dyan (2023) Canva merupakan sebuah tool desain grafis yang membantu pengguna merancang kreatif secara online. Pelatihan canva adalah instruksi untuk mendesain gambar yang dapat digunakan dalam berbagai format, seperti poster, persentasi, kartu ucapan, brosur, dan video. Ini dilakukan secara online, sehingga sangat mudah bagi pengguna untuk mendesain (Wijaya et al., 2022) . Dengan kemampuannya yang luas, Canva memungkinkan pengguna untuk membuat desain visual yang menarik dan profesional, yang sangat berguna baik dalam konteks akademis maupun profesional.

Namun, pelatihan penggunaan Canva tidak tanpa tantangan. Bagi siswa yang belum pernah menggunakan alat desain grafis sebelumnya, antarmuka Canva bisa jadi terasa kompleks dan membingungkan. Kesulitan ini bisa menjadi hambatan awal dalam proses pembelajaran dan perlu diatasi dengan pendekatan yang tepat dan bimbingan yang memadai. Selain itu, ada kebutuhan yang semakin mendesak untuk meningkatkan kemampuan digital di kalangan masyarakat dan mitra pendidikan. Keterampilan digital yang kuat tidak hanya meningkatkan kesiapan siswa untuk memasuki pasar kerja, tetapi juga memperkuat relevansi mereka dalam lingkungan kerja yang semakin bergantung pada teknologi. Dengan demikian, pelatihan Canva bukan hanya tentang mengajarkan alat, tetapi juga tentang menyiapkan siswa untuk sukses dalam era digital yang terus berkembang.

2. Metode Pelaksanaan

Metode workshop adalah metode pelaksanaan kegiatan ini, dengan bentuk pelatihan dan pendampingan secara intensif sehingga tercapai target maksimal dan luaran yang diharapkan. Metode demonstrasi digunakan untuk memberikan pelatihan, dan siswa melakukan praktek langsung dengan ponsel mereka masing-masing. Siswa akan belajar menggunakan aplikasi Canva, memahami manfaat akun belajar, dan meningkatkan keterampilan desain mereka sebagai hasil dari pelatihan ini. Siswa sangat antusias untuk melanjutkan kursus hingga selesai, dan mereka sangat menantikan kegiatan terkait teknologi lainnya, terutama desain yang dibuat untuk digunakan sebagai media literasi di perpustakaan sekolah, poster di kelas, dan feed Instagram masing-masing kelas (Purwadi & Lestari, 2024).

Pelaksanaan pelatihan canva yang telah dilakukan terdiri dari tiga sesi pertemuan, sesi pertama melakukan pengenalan canva karena tidak semua siswa telah mengetahui canva sebelumnya, sesi kedua mulai dengan dasar-dasar canva dan yang terakhir sesi ketiga peserta untuk membuat proyek desain sederhana, yaitu poster. puncak dari pelaksanaan ini yaitu para siswa menampilkan karyanya pada papan madding.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Tahap Perencanaan

Perencanaan workshop pelatihan Canva dilakukan dengan cermat untuk memastikan semua aspek kegiatan dapat berjalan dengan lancar dan efektif. Tahap perencanaan ini

mencakup penetapan tujuan, penyusunan materi, persiapan logistik, dan rekrutmen peserta. Berikut uraian bagian-bagian tahap perencanaan.

3.1.1. Penetapan Tujuan

Tujuan utama workshop ini adalah untuk memberikan pemahaman dasar tentang Canva dan mengajarkan keterampilan praktis dalam desain grafis kepada peserta. Tujuan tambahan meliputi meningkatkan kreativitas peserta dan memperkenalkan mereka pada alat desain yang dapat digunakan untuk keperluan akademis maupun profesional.

3.1.2. Penyusunan Materi

Materi workshop disusun dalam tiga sesi utama: pengenalan Canva, dasar-dasar Canva, dan proyek desain sederhana. Setiap sesi dirancang dengan tujuan spesifik dan dilengkapi dengan contoh-contoh praktis serta latihan hands-on untuk memastikan peserta dapat mengikuti dan mengaplikasikan pengetahuan yang didapat. Materi juga dilengkapi dengan panduan langkah demi langkah, sehingga peserta dapat dengan mudah mengakses dan memahami setiap bagian dari pelatihan.

3.1.3. Persiapan Logistik

Persiapan logistik meliputi pemilihan lokasi workshop yang memadai dengan fasilitas pendukung seperti proyektor, layar, dan koneksi internet yang stabil. Selain itu, setiap peserta disarankan membawa laptop atau tablet mereka sendiri untuk digunakan selama sesi pelatihan. Akun Canva juga disiapkan sebelumnya untuk memastikan tidak ada hambatan teknis selama workshop berlangsung.

3.1.4. Rekrutmen Peserta

Peserta workshop direkrut melalui pengumuman yang disampaikan ke kelas-kelas, kemudian peserta yang tertarik mendaftar melalui wali kelas masing-masing.

3.2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan workshop pelatihan Canva terdiri dari tiga sesi utama yang dirancang untuk memberikan pemahaman komprehensif dan keterampilan praktis dalam penggunaan Canva.

3.2.1. Sesi Pertama

Pada sesi pertama, pengenalan Canva, peserta diberikan pemahaman mendasar mengenai apa itu Canva, dan berbagai kegunaannya dalam dunia desain grafis. Sesi ini berhasil membangun fondasi yang kuat dengan memperkenalkan antarmuka Canva dan berbagai fitur utamanya. Peserta menunjukkan antusiasme tinggi dan minat yang besar untuk mengeksplorasi alat desain ini lebih lanjut. Pada sesi ini peserta masih menggunakan smartphone pribadi.



Gambar 1 Sesi Pertama : Pengenalan Canva menggunakan smartphone pribadi

3.2.2. Sesi Kedua

Sesi kedua materi dasar-dasar Canva, berfokus pada keterampilan teknis dalam mengoperasikan Canva. Peserta diajarkan cara membuat akun, memilih template, serta mengedit teks dan elemen desain. Materi disampaikan secara bertahap dengan contoh-contoh konkret, sehingga peserta dapat mengikuti dengan mudah. Hasil dari sesi ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan teknis peserta, yang ditandai dengan kemampuan mereka untuk membuat desain sederhana secara mandiri.



Gambar 2 Sesi Kedua : dasar dasar canva

3.2.3. Sesi Terakhir

Sesi terakhir, proyek desain sederhana, memberikan kesempatan kepada peserta untuk menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah dipelajari dalam proyek desain nyata. Peserta diminta untuk membuat poster, presentasi, atau konten media sosial berdasarkan instruksi yang diberikan. Hasil karya peserta menunjukkan kreativitas yang beragam dan pemahaman yang baik tentang prinsip-prinsip desain. Beberapa desain yang dihasilkan bahkan menunjukkan kualitas yang layak untuk digunakan secara profesional.



Gambar 3 Hasil karya siswa berupa poster dan komik

Secara keseluruhan, workshop pelatihan Canva ini berhasil mencapai tujuannya dengan memberikan pemahaman yang mendalam tentang penggunaan Canva serta mengembangkan keterampilan desain grafis peserta. *Feedback* yang diterima dari peserta juga sangat positif, menunjukkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk terus mengembangkan kemampuan desain mereka menggunakan Canva.

4. Kesimpulan

Workshop pelatihan Canva berhasil mencapai tujuannya dengan memberikan pemahaman dasar dan keterampilan praktis dalam desain grafis kepada peserta. Melalui tiga sesi – pengenalan Canva, dasar-dasar Canva, dan proyek desain sederhana – peserta menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan mereka. Hasil karya yang berkualitas dan *feedback* positif menunjukkan keberhasilan workshop ini dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan desain grafis peserta.

Daftar Pustaka

- Purwadi, P., & Lestari, P. V. (2024). Pelatihan Canva Oleh Mahasiswa Kampus Mengajar Menggunakan Akun Belajar Guna Meningkatkan Keterampilan Siswa Dalam Bidang Desain Di SMP PGRI 2 Somagede. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 5(1), Article 1. <https://doi.org/10.37385/ceej.v5i1.3952>
- Suhada, S., Amali, L. N., Katili, M. R., Mongilong, M. F., Anwar, R. A., Hamlina, R. Y., Wibowo, S. F., & Sudirman, R. (2023). Pelatihan E-Learning Menggunakan LMS Google Classroom Bagi Guru SMAN 1 Bolangitang. *Empiris Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.59713/ejppm.v1i1.661>
- Wijaya, N., Irsyad, H., & Taqwiym, A. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Canva Dalam Mendesain Poster. *FORDICATE*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.35957/fordicate.v1i2.2418>
- Adrian, Q. J., Putri, N. U., Jayadi, A., Sembiring, J. P., Sudana, I. W., Darmawan, O. A., ... & Ardiantoro, N. F. (2022). Pengenalan Aplikasi Canva Kepada Siswa/Siswi Smkn 1 Tanjung Sari, Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 187-191.
- Anggraeny, F. T., Wahanani, H. E., Akbar, F. A., Raharjo, M. I. P., & Rizkyando, S. (2021). Peningkatan ketrampilan kreativitas desain grafis digital siswa SMU menggunakan aplikasi

- canva pada ponsel pintar. *Journal of Appropriate Technology for Community Services*, 2(2), 86-91.
- Chairunnisa, K., & Sudi, V. H. (2021, November). Pelatihan penggunaan aplikasi canva dalam pembuatan poster pada siswa kelas x sman 8 tangsel. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ* (Vol. 1, No. 1).
- Gehred, A. P. (2020). Canva. *Journal of the Medical Library Association: JMLA*, 108(2), 338.
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247-257.