

PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN CANVA UNTUK SISWA DI SDN 1 BARENG : MENINGKATKAN KREATIVITAS DALAM PEMBELAJARAN

Arin Yuli Astuti¹, Desriyanti², Yunni Adiyantari³, Arga Juan R.M⁴, Yosa Adytia Pratama⁵

^{1,2,3,4,5}Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Indonesia

arinyuliti@gmail.com¹, yunandes@gmail.com², yunniadiyantari@gmail.com³,
argajuanrizky230@gmail.com⁴, yosae24@gmail.com⁵

ABSTRACT; *In the current digital age, graphic design education has become increasingly important, especially for students looking to improve their creativity and competitiveness. The purpose of this study is to create and assess graphic design instruction at SDN 1 Bareng utilizing the Canva platform. The purpose of the course, which was created for pupils in grades 4 through 6, was to boost their creativity in the classroom. Canva was selected because of its characteristics that encourage creative learning processes and its ease of use. The training's outcomes demonstrated that students' comprehension of graphic design principles and their design skills had improved. Students' excitement and active participation during the training sessions further demonstrated the training's beneficial effects on their motivation to learn.*

Keywords: *Graphic Design Training, Canva, Creativity, Learning, SDN 1 Bareng.*

ABSTRAK; Di era komputer dan internet saat ini, pelatihan desain grafis telah menjadi keterampilan yang penting, terutama bagi siswa untuk meningkatkan kreativitas dan daya saing mereka. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat dan menilai pelatihan desain grafis yang dirancang untuk siswa di SDN 1 Bareng di kelas 4 hingga 6 dengan tujuan meningkatkan kreativitas mereka dalam pembelajaran. Canva dipilih karena memiliki fitur yang mendukung pembelajaran kreatif dan mudah digunakan. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa siswa lebih baik dalam mendesain dan memahami komponen desain grafis. Selain itu, pelatihan ini meningkatkan semangat belajar siswa, seperti yang ditunjukkan oleh tingkat partisipasi dan antusiasme yang mereka tunjukkan selama sesi pelatihan.

Kata Kunci: Pelatihan Desain Grafis, Canva, Kreativitas, Pembelajaran, SDN 1 Bareng.

PENDAHULUAN

diperlukan untuk adaptasi sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini menjadi sangat krusial, terutama di dunia pendidikan. Keterampilan yang di butuhkan adalah menggunakan alat untuk desain grafis. Desain grafis tidak hanya digunakan dalam bidang profesional saja tetapi juga sangat diperlukan bagi siswa dalam menunjang kegiatan akademik mereka. Canva adalah salah satu platform desain grafis berbasis cloud yang menawarkan banyak kemudahan untuk penggunaanya untuk berbagai ide kreatif seperti poster, brosur, infografik, dan presentasi, tanpa memerlukan skill teknis yang lebih canva.[1]

Pada pelatihan dasar canva yang berada di SDN 1 Bareng, Puduk Ponorogo ini merupakan salah satu langkah yang bagus untuk membekali siswa dengan kemampuan desain grafis sejak dini. Pada pelatihan ini materi yang akan disampaikan adalah pengenalan dasar dasar canva, yang didalam nya cara menggunakan fitur-fitur utama canva. Dengan pelatihan siswa akan dibimbing untuk memahami cara membuat desain visual yang menarik dan informatif, yang nantinya bisa digunakan dalam mendukung berbagai kegiatan sekolah terutama di akademik maupun non-akademik.[2]

Pada pelatihan ini akan melibatkan siswa siswi SDN 1 Bareng dari kelas 4, 5, 6 dengan total 39 siswa. Kelas 4 diikuti oleh 5 siswa, kelas 5 diikuti oleh 15 siswa, kelas 6 diikuti oleh 19 siswa. Dan setiap tingkatan nanti akan mendapatkan materi pelatihan yang sama. Canva sendiri menjadi platform desain grafis yang populer di kalangan siswa dan pendidik diakrenakan kemudahannya untuk digunakan. Platform ini memberdayakan siswa dalam mengekspresikan kreativitas mereka tanpa harus mempunyai latar belakang desain grafis. Terlebih lagi, canva juga menghadirkan akses ke berbagai sumber daya yang dapat digunakan secara gratis, seperti gambar, font, dan ikon, yang memudahkan siswa dalam membuat desain yang berkualitas tinggi.[3]

Peningkatan kemampuan siswa untuk berpikir kritis dan menyelesaikan masalah juga merupakan bagian penting dari pelatihan ini. Siswa akan berpikir tentang bagaimana menyampaikan pesan atau informasi secara efektif melalui visual selama proses pembuatan desain. Mereka juga akan belajar bagaimana memecahkan masalah desain seperti memilih tata letak yang tepat, memilih warna yang tepat, dan mengelola elemen grafis lainnya untuk membuat desain mereka menarik dan mudah dipahami oleh audiens.[4]

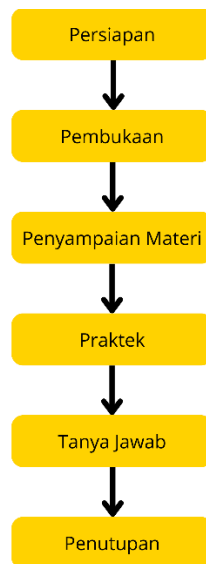
Selain itu, diharapkan bahwa pelatihan ini akan membantu siswa mempersiapkan diri untuk menghadapi tanggung jawab dunia digital di masa depan. Kemampuan untuk menggunakan alat digital seperti Canva akan sangat membantu, baik di sekolah maupun di tempat kerja. Di berbagai bidang, seperti komunikasi visual, pemasaran, dan pengembangan produk digital, siswa yang mahir dalam desain grafis akan bermanfaat (Brown, 2021). Siswa di SDN 1 Bareng akan memiliki kemampuan ini yang akan membantu mereka dalam mengembangkan potensi mereka di masa depan. [5]

Dalam dunia pendidikan, desain grafis juga dapat membantu siswa belajar lebih baik. Misalnya, mereka dapat membuat poster untuk proyek sekolah, mempresentasikan hasil penelitian, atau bahkan membuat materi pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Oleh karena itu, pelatihan ini tidak hanya membahas cara menggunakan Canva secara teknis, tetapi juga membangun keterampilan yang lebih luas yang akan membantu siswa dalam berbagai aspek kehidupan akademik mereka.[6]

Diharapkan bahwa pelatihan Canva ini akan membantu SDN 1 Bareng meningkatkan keterampilan teknologi dan kreativitas mereka. Pelatihan ini tidak hanya akan meningkatkan kemampuan teknis siswa dalam menggunakan aplikasi desain grafis, tetapi juga akan mendorong mereka untuk melihat dunia visual dan teknologi digital yang semakin berkembang.[4]

METODE PENELITIAN

Untuk metode yang digunakan kali ini adalah dengan penyampaian materi, tanya jawab, prakter. Adapun materi yang disampaikan dimulai dengan apa itu canva, kenapa canva menyenangkan, apa yang bisa dibuat dengan canva dan dilanjutkan dengan tanya jawab. untuk materi praktek nya peserta diminta untuk membuat poster dengan tema lingkungan bersih dan sehat dan nanti nya akan dipilih 3 terbaik dari masing masing kelas. Tahapan pelaksanaan kegiatan digambarkan dengan langkah langlah sebagai berikut:



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Sasaran kegiatan pelatihan ini ialah siswa di SDN 1 Bareng. Pelatihan yang dihadiri 39 siswa yang dilaksanakan pada ruang kelas 6 di SDN 1 Bareng.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan desain grafis menggunakan Canva ini bertujuan untuk memberikan keterampilan praktis pada siswa dalam menggunakan alat desain yang sederhana namun kuat untuk mendukung proses pembelajaran. Canva adalah platform desain grafis berbasis web yang memungkinkan pengguna, bahkan tanpa latar belakang desain, untuk membuat berbagai jenis konten visual dengan mudah. Dalam era digital saat ini, keterampilan desain grafis tidak hanya penting untuk mempercantik materi ajar, tetapi juga untuk meningkatkan daya tarik visual dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Dengan menggunakan Canva, siswa/siswi dapat membuat infografis, poster, atau presentasi interaktif yang menarik untuk meningkatkan partisipasi dalam pembelajaran.

Sosialisasi pada siswa SDN 1 Bareng dilaksanakan pada hari Kamis dan Jum'at pada tanggal 12-13 September 2024 pada pukul 08.00 pagi sampai dengan 11.00 WIB. sosialisasi Canva pada Guru dan Siswa SDN 1 Bareng dilaksanakan secara offline di ruang kelas yang sudah di sediakan. Dengan hasil yang di peroleh adalah sebagai berikut:

1. Peserta yang hadir dalam kegiatan Sosialisasi Canva berjumlah 39 siswa/siswi.

2. Materi disampaikan pada tanggal 12 September 2024. dengan meliputi pengenalan canva, cara mendaftar canva menggunakan akun pribadi, cara membuat poster atau kartu ucapan, serta element-element canva supaya hasil canva lebih menarik.
3. Kegiatan ini di tujukan bagi Siswa agar dapat mengenali dan mempelajari desain dengan menggunakan aplikasi canva. Serta melanjutkan dengan sesi tanya jawab dimana siswa/siswi yang dapat menjawab pertanyaan akan mendapat hadiah.
4. Pada hari ke 2 yaitu pada hari Jum'at tanggal 13 September 2024 kami dari mahasiswa menyiapkan kegiatan yaitu berlomba membuat desain hasil karya sendiri antar siswa/siswi yang nantinya hasil terbaik mendapatkan hadiah.

Hasil dari kegiatan ini dapat bermanfaat bagi Siswa/siswi antara lain:

- Siswa dapat belajar berfikir kreatif dan kritis melalui proses desain grafis.
- Meningkatkan keterampilan digital yang relevan dengan kebutuhan masa depan.
- Mendukung proyek-proyek pembelajaran berbasis visual, seperti poster lingkungan atau presentasi kelompok.

Berikut foto-foto yang diambil selama kegiatan sosialisasi canva yang dilaksanakan pada tanggal 12-13 September 2024. Kegiatan ini dihadiri oleh 39 siswa/siswi SDN 1 Bareng dengan tujuan mengenalkan alat desain grafis yang sederhana namun efektif dalam mendukung proses pembelajaran.



Gambar 1. Foto Bersama Para Guru SDN 1 Bareng



Gambar 2. Foto Bersama Siswa/Siswi SDN 1 Bareng



Gambar 3. Suasana Kegiatan di Dalam Kelas



Gambar 4. Suasana Kegiatan di Dalam Kelas

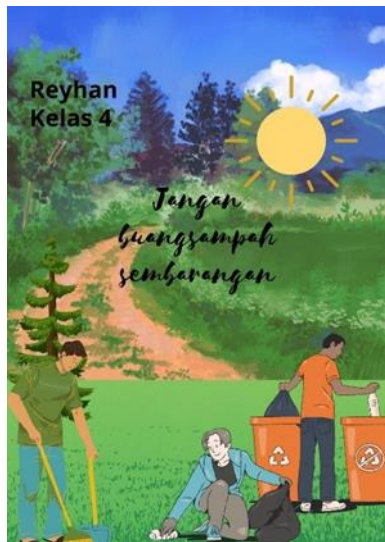


Gambar 5. Suasana Kegiatan di Dalam Kelas



Gambar 6. Kegiatan Koordinasi hari ke-2

Dengan adanya Dokumentasi ini. Diharapkan kegiatan Sosialisasi Canva dapat memberikan gambaran jelas tentang pelaksanaan dan manfaat yang diperoleh siswa/siswi dalam menggunakan alat desain grafis untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran. dari kegiatan sosialisasi diatas kami dari pihak mahasiswa melakukan penilaian dari 3 (tiga) poster terbaik oleh siswa kelas 4,5, dan 6 yang telah dipilih. Poster yang diperlombakan yaitu dengan tema kebersihan lingkungan. Dengan demikian siswa/siswi dapat dengan mudah berkolaborasi dengan element-element yang sudah tersedia di canva. Dengan kreatifan dan penggunaan warna yang menarik siswa/siswi berhasil membuat poster dengan hasil karya yang edukatif tentang kebersihan yang informatif dan mudah dipahami. Dengan adanya ketiga pemenang poster ini dapat menunjukkan bakat dan kreativitas luar biasa siswa SDN 1 Bareng menggunakan Canva.



Gambar 8. Juara kelas 4



Gambar 9. Juara Kelas 6



Gambar 10. Juara kelas 5

KESIMPULAN

Dengan selesainya kegiatan sosialisasi Canva di SDN 1 Bareng, Pudak, Ponorogo, menegaskan bahwa kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan desain grafis para siswa/siswi. Yang diikuti oleh 39 siswa dari kelas 4, 5, dan 6. Pelatihan ini memberikan pemahaman yang mudah diakses dan efektif tentang penggunaan Canva untuk membuat konten visual yang menarik dan informatif. Keterampilan yang diperoleh melalui pelatihan ini membuat siswa dapat berpikir lebih kritis dan kreatif, serta mampu menyampaikan pesan melalui desain grafis. Lomba poster bertema “Kebersihan

Lingkungan” yang diselenggarakan di akhir kegiatan, juga menyoroti pentingnya kolaborasi antara elemen visual dan pesan yang ingin disampaikan. Dengan ini, para siswa mampu menunjukkan potensi besarnya untuk menghasilkan sebuah karya yang menakjubkan. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya membekali siswa dengan keterampilan teknis, namun juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan digitalisasimasa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- A. P. Gehred, “Canva,” *J. Med. Libr. Assoc.*, vol. 108, no. 2, pp. 338–340, 2020, doi: 10.5195/jmla.2020.923.
- S. Sönmez, “The Importance of Graphic Design Education in the Solving of Design-Based Printing Problems The Importance of Graphic Design Education in the Solving of Design-Based Printing Problems Introduction To maintain both individual and social life , gaining the,” no. January 2011, 2022.
- K. Royani, M. Sukirlan, and A. Nurweni, “Canva-Aided Project-Based Learning to Improve Students’ Writing Achievement,” *Int. J. Curr. Sci. Res. Rev.*, vol. 07, no. 05, pp. 2912–2918, 2024, doi: 10.47191/ijcsrr/v7-i5-52.
- Tiawan, Musawarman, L. Sakinah, N. Rahmawati, and H. Salman, “Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat Smk Di Smkn 1 Gunung Putri Bogor,” *BERNAS J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 4, pp. 476–480, 2020, doi: 10.31949/jb.v1i4.417.
- J. M. Spector, M. D. Merrill, J. Elen, and M. J. Bishop, “Handbook of research on educational communications and technology: Fourth edition,” *Handb. Res. Educ. Commun. Technol. Fourth Ed.*, pp. 1–1005, 2014, doi: 10.1007/978-1-4614-3185-5.
- M. Garrett and M. McMahon, “Exploring the use of audio-visual feedback within 3D virtual environments to provide complex sensory cues for scenario-based learning,” *ASCILITE 2011 - Australas. Soc. Comput. Learn. Tert. Educ.*, pp. 412–422, 2011.