
PEMBERDAYAAN PENGGUNAAN CANVA BAGI SISWA-SISWI SMKN 8 PEKANBARU

Roki Hardianto*, Muammar Revnu Ohara, Wirdahchoiriah

Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Lancang Kuning

roki@unilak.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilaksanakan untuk menjawab permintaan dari mitra, yaitu SMKN 8 Pekanbaru. Kegiatan ini berlangsung pada 30 Mei 2024 di Laboratorium Komputer Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning dan dihadiri oleh 7 siswa serta 1 orang guru pendamping. Tema pengabdian ini adalah workshop desain grafis untuk membuat flayer menggunakan Canva, dengan tujuan agar siswa-siswi dapat membuat flayer secara mandiri sebagai peningkatan keterampilan mereka. Tools yang digunakan dalam kegiatan ini adalah komputer dan jaringan internet untuk mengakses website www.canva.com. Narasumber dalam workshop ini adalah dosen Fakultas Ilmu Komputer, Roki Hardianto, M.Kom, yang juga bertindak sebagai ketua tim Pengabdian Kepada Masyarakat. Materi yang disampaikan mencakup pengetahuan dasar tentang desain grafis dan penggunaan Canva, serta praktek membuat flayer dengan memanfaatkan fitur AI yang sudah terintegrasi pada Canva. Sebelum kegiatan dimulai, tim Pengabdian Kepada Masyarakat menyebarkan angket daring untuk mengukur tingkat pengetahuan siswa-siswi tentang desain grafis dan Canva. Setelah kegiatan selesai, peserta diminta mengisi angket untuk mengukur tingkat pemahaman mereka terhadap materi dan praktek yang telah diberikan. Kegiatan ini juga dipublikasikan di portal berita agar masyarakat luas dapat mengetahui dan mendapatkan informasi. Selain itu, hasil kegiatan ini dipublikasikan dalam bentuk artikel di jurnal nasional terakreditasi.

Kata Kunci: Pemberdayaan, SMKN 8 Pekanbaru, Fasilkom, Unilak, Desain Grafis

ABSTRACT

This Community Service activity was carried out to answer requests from partners, namely SMKN 8 Pekanbaru. This activity took place on May 30, 2024 at the Computer Laboratory, Faculty of Computer Science, Lancang Kuning University and was attended by 7 students and 1 accompanying teacher. The theme of this service is a graphic design workshop to create flayers using Canva, with the aim that students can create flayers independently to improve their skills. The tools used in this activity are computers and internet networks to access www.canva.com websites. The resource person in this workshop was a lecturer at the Faculty of Computer Science, Roki Hardianto, M.Kom, who also acted as the head of the Community Service team. The material presented includes basic knowledge about graphic design and the use of Canva, as well as the practice of creating flayers by utilizing the AI features that have been integrated into Canva. Before the activity began, the Community Service team distributed an online questionnaire to measure the level of knowledge of students about graphic design and Canva. After the activity is over, participants are asked to fill out a questionnaire to measure their level of understanding of the material and practices that have been given. This activity is also published on news portals so that the wider community can know and get information. In addition, the results of this activity are published in the form of articles in accredited national journals.

Keywords: *Empowerment, SMKN 8 Pekanbaru, Fasilkom, Unilak, Graphic Design*

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, penguasaan keterampilan digital menjadi semakin penting bagi setiap individu, termasuk siswa sekolah menengah atas. Kreativitas digital melalui desain grafis merupakan salah satu bidang yang dapat memberikan banyak manfaat, tidak hanya sebagai sarana ekspresi diri tapi juga sebagai kompetensi yang mendukung prospek karir di masa depan.

SMKN 8 Pekanbaru, sebagai salah satu institusi pendidikan yang berkomitmen terhadap pengembangan potensi siswanya, mengidentifikasi kebutuhan untuk mengintegrasikan pelatihan kreativitas digital dalam kurikulum atau kegiatan ekstrakurikuler. Hal ini didasarkan pada observasi bahwa sebagian besar siswa memiliki minat yang tinggi terhadap bidang kreatif, namun belum memiliki akses atau pengetahuan yang memadai untuk mengembangkan keterampilan tersebut. Saat ini siswa kesulitan mengekspresikan langsung kreativitasnya karena ada keterbatasan wadah di sekolah dan lingkungan sekitar. Kegiatan kreatif digital dapat menjadi salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan ini, memungkinkan siswa untuk berekspresi dan berinteraksi dalam ruang digital yang aman dan konstruktif.

SMKN 8 Pekanbaru memiliki beberapa program keahlian diantaranya Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim. Saat ini SMKN 8 Pekanbaru kesulitan dari pada sisi SDM yang berpengalaman dan memiliki keahlian sebidang dengan program keahlian ini. Disamping itu fasilitas pendukung masih kurang mumpuni berupa laboratorium komputer sebagai penunjang fasilitas belajar mengajar antara guru dan siswa.

Hal ini diperkuat dengan pengamatan dari peneliti sendiri yang sudah beberapa kali melaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat di sekolah ini.

Saat ini dalam menghadapi tantangan pendidikan dan perkembangan teknologi informasi, SMK 8 Pekanbaru kurang secara SDM yang dapat memberikan upgrade skill pengembangan perangkat lunak dan gim kepada siswa-siswi yang memilih program keahlian ini.

Berdasarkan analisis situasi dan permasalahan SMKN 8 Pekanbaru, tim Pengabdian Kepada Masyarakat Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning memberikan upgrade skill berupa pelatihan desain grafis menggunakan canva. Pelatihan ini berfokus kepada teknis dan cara pembuatan flayer digital.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan tema “ Workshop Penggunaan Canva Bagi Siswa-Siswi SMKN 8” adalah

Gambar 1.
Grafik Metode Pelaksanaan PkM



Keterangan:

1. Analisis situasi dan telaah permasalahan mitra : Melakukan pengamatan dan diskusi kepada civitas akademi SMKN 8 Pekanbaru akan kebutuhan pelatihan yang dibutuhkan.
2. Pemilihan tempat dan jadwal: Penentuan lokasi yang memadai dan nyaman untuk pelaksanaan workshop. Menentukan jadwal yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan sekolah. Kegiatan dilaksanakan di Laboratorium Komputer Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning
3. Penyiapan Materi: Pengumpulan bahan dan materi yang berkaitan dengan desain grafis menggunakan tools Canva.
4. Persiapan infrastruktur: Memastikan semua infrastruktur yang diperlukan seperti ruang labor, perangkat keras, perangkat lunak, dan koneksi internet tersedia dan berfungsi dengan baik.
5. Pembelajaran dan praktek : Workshop dilakukan dalam beberapa sesi yang terstruktur, masing-masing mencakup topik-topik dasar dalam desain grafis dan multimedia. Setiap sesi akan dilengkapi dengan penjelasan teori dan latihan praktis untuk siswa agar menyelesaikan tugas-tugas praktek desain grafis (membuat flayer digital).
6. Evaluasi hasil dan umpan balik: Melakukan evaluasi terhadap pemahaman siswa setelah workshop selesai. Mendapatkan umpan balik dari peserta untuk mengevaluasi efektivitas workshop, serta mengetahui area mana yang masih memerlukan pemahaman lebih lanjut.

Dengan menerapkan metode ini, diharapkan workshop dapat memberikan dampak yang positif terhadap pemahaman siswa tentang dasar-dasar desain grafis serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan teknologi di masa depan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum kegiatan dilaksanakan kondisi mitra sangat memerlukan pendamping terhadap kegiatan pemberdayaan dalam bidang desain grafis karena kurikulum di sekolah tidak mencakup dan masih memerlukan kegiatan tambahan agar tingkat kemahiran dari siswa meningkat. Hal ini

juga dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi pada era ini. Maka berdasarkan hasil analisis dan diskusi dengan mitra maka dilaksanakan kegiatan pemberdayaan berupa workshop kepada siswa-siswi SMKN 8 Pekanbaru di Labor Komputer Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning.

Kegiatan workshop Pengabdian Kepada Masyarakat dilaksanakan pada 30 Mei -6 Juni 2024 di Laboratorium Komputer Fakultas Ilmu Komputer Universitas Lancang Kuning. Sebagai Dianarasumber adalah Roki Hardianto, M.Kom dalam memberikan pelatihan. Beliau juga sebagai ketua tim Pengabdian Kepada Masyarakat bersama Wirdahchoiriah, M.Kom dan Muamar Revnu Ohara, M.I.Kom.

Gambar 2.
Siswa-Siswi Antusias Dalam Kegiatan



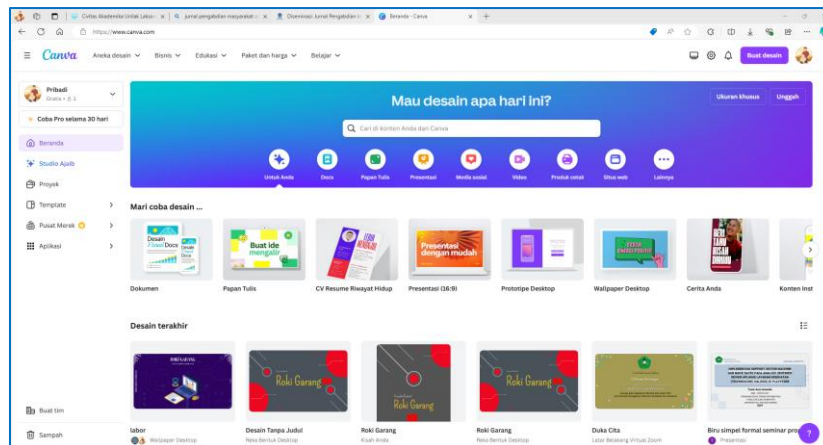
Materi yang diberikan pada workshop berupa tata cara membuat flayer menggunakan canva. Canva merupakan tools populer dalam desain grafis dan dapat diakses secara gratis melalui jaringan internet. Dalam menggunakan canva tidak memerlukan spesifikasi komputer yang cukup tinggi karena tidak perlu di instal seperti halnya aplikasi desain grafis photoshop atau corel draw.

Gambar 3.
Pelaksanaan Pengabdian



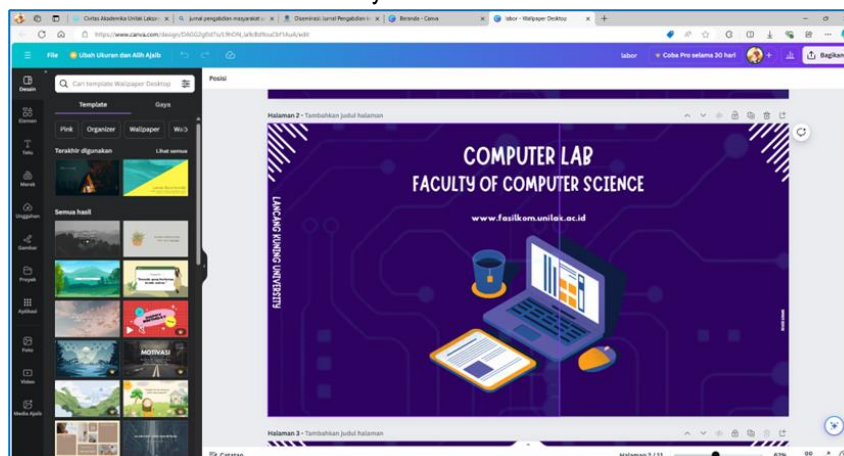
Canva dapat diakses secara gratis dan berbayar ketika menggunakan add on atau bagian yang sifatnya pro, ketika tidak menggunakan add on yang berbayar maka pengguna dapat mengaksesnya secara gratis.

Gambar 4.
Laman www.canva.com



Tahap awal narasumber menjelaskan perlunya desain grafis dan tools yang bisa digunakan. Masing-masing siswa membuat sebuah flyer dan juga sebagai tugas untuk melihat tingkat pemahaman dari siswa terhadap materi.

Gambar 5.
Hasil Karya Peserta Pelatihan



Diatas merupakan salah satu karya siswa yang dihasilkan dari pelaksanaan pelatihan yang dilakukan selama seminggu kepada siswa-siswi. Karya ini merupakan walpaper yang dapat digunakan pada personal computer.

Kegiatan diakhiri dengan foto bersama bersama peserta siswa-siswi dan guru pendamping. Kemudian siswa-siswi diminta umpan balik secara langsung terhadap pelaksanaan workshop untuk perbaikan pada kegiatan selanjutnya.

Gambar 6.

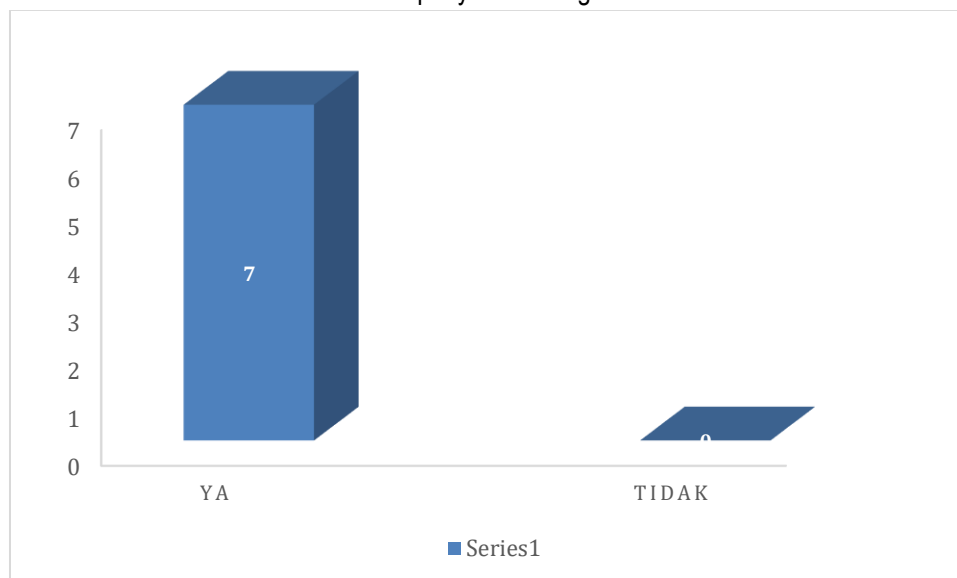
Foto bersama siswa dan guru pendamping



Diakhir kegiatan pengabdian disebarakan angket untuk melihat peningkatan pemahaman peserta terhadap kegiatan dilaksanakan, maka didapatkan hasil semua peserta mengaku terjadi peningkatan pemahaman dari kegiatan dilaksanakan selama satu minggu.

Gambar 7.

Hasil penyebaran angket



Maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pemberdayaan yang dilakukan bermanfaat dan menambah wawasan dari peserta.

SIMPULAN

Dari pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Peserta mampu membuat flayer digital menggunakan canva, hal ini tergambar dari hasil flayer yang dibuat peserta
2. Canva merupakan tools yang mudah dipahami oleh peserta, hal ini dasarkan kepada kuisisioner yang diisi oleh peserta diawal dan diakhir kegiatan

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kami tim Pengabdian Kepada Masyarakat kepada Fakultas Ilmu Komputer UNILAK telah memfasilitasi kegiatan ini bersama SMKN 8 Pekanbaru. Terimakasih juga kepada siswa-siswi SMKN 8 Pekanbaru dan guru pendamping Ibu Tami, S.Pd

REFERENSI

- Alita, D., Rahmanto, Y., Putra, A. D., Suaidah, S., & Permata, P. (2022). Pelatihan desain grafis pada SMKS Nurul Huda Pringsewu. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 337-346.
- Ayu, F., Suryani, D., Muhammad, M., & Maria, S. (2022). Pemanfaatan augmented reality sebagai media pembelajaran di masa pandemi pada mata kuliah desain grafis. *Intecom: Journal of Information Technology and Computer Science*, 5(1), 123-131.
- Hardianto, R., & Ohara, M. R. (2023). Pelatihan membuat slide presentasi berbasis AI menggunakan Tome App kepada siswa SMKN 1 Pangkalan Kuras. *Mejuajua: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(1), 9-13.
- Hardianto, R., Choiriyah, W., & Ohara, M. R. (2024). Pelatihan membuat slide presentasi berbasis artificial intelligence (AI) kepada siswa SMKN 8 Pekanbaru. *J-Coscis: Journal of Computer Science Community Service*, 4(1), 102-108.
- Hiswara, A., & Noe'man, A. (2022). Pelatihan desain grafis bagi siswa SMK Global Persada Mandiri Bekasi. *Journal of Computer Science Contributions (JUCOSCO)*, 2(1), 71-78.
- Magdalena, M. (2021). Efektivitas dari penerapan pengembangan bahan ajar berbasis aplikasi presentasi bagi siswa SMK Immanuel. *Jurnal Ilmiah Core IT: Community Research Information Technology*, 9(5).
- Mulyana, I., Kom, M., Putra, A. P., Kom, M., Suriansyah, M. I., & Kom, M. (2019). *Buku ajar desain grafis dan multimedia* (Vol. 1). Flash.
- Pasha, D., Sucipto, A., Jupriyadi, J., Nurkholis, A., Johansyah, J., Ramadhani, M. F., ... & Pratiwi, T. N. (2023). Pelatihan desain grafis untuk meningkatkan kompetensi siswa SMKN 1 Padang Cermin. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service*, 1(3), 122-125.
- Satiti, W. S., Umardiyah, F., Hidayatulloh, F., Munfarida, N. F., Fatmawati, M., & Hanafi, A. (2022). Pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva untuk remaja di Desa Kalikejambon. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 105-109.
- Sunardi, D., Sahputra, E., & Hidayah, A. K. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi guru SMA

- Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu. *JPMTT (Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan)*, 1(1), 29-34.
- Susanto, E. R. (2023). Pelatihan desain grafis untuk guru menggunakan Canva. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service*, 2(2), 168-173.
- Wainarisi, Y. O. R., Wilson, W., & Susanto, D. (2022). Pelatihan multimedia bagi jemaat Gereja Kristen Evangelikal (GKE) Resort Bukit Bamba Kecamatan Kahayan Tengah. *Kacanegara Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2).