

Pelatihan Pembuatan Infografis dan Reklame dengan Menggunakan Canva Sebagai Sarana Adaptasi Teknologi Pembelajaran

(Training on Creating Infographics and Advertisements Using Canva as a Means of Adapting Learning Technology)

Yayak Kartika Sari^{1*}, Agung Prasetya²

^{1,2} Universitas Bhinneka PGRI, Indonesia

Email : informatikaubhi@gmail.com *

Article History:

Received: November 16, 2024;

Revised: November 31, 2024;

Accepted: Desember 13, 2024;

Online Available: Desember 16, 2024;

Keywords: Canva, Infographics, Advertising

Abstract: In this modern era, technological advancements have reached their peak, impacting almost every aspect of human life. In education at schools, educators must also be able to provide innovation to their students so that they are more motivated to learn. To do this, educators can use digital technology to create different and still educational learning content, but there are several obstacles faced at SDN 1 Rejosari, namely the lack of a computer lab, resulting in insufficient implementation of technology in the curriculum. Thus, the goal of this community service is to introduce infographics and advertisements using the Canva application, aimed at enhancing the creativity of the students at SDN 1 Rejosari. This community service activity began with the preparation stage, the implementation stage, and the evaluation stage. The results of the evaluation stage showed a percentage of 90 – 100% in understanding the introduction to the material presented, but in practice, only 65% was achieved. Therefore, further action is needed, specifically continuous training on infographic and advertisement design using Canva.

Abstrak

Pada era modern ini, kemajuan teknologi telah mencapai titik tertinggi yang memiliki dampak pada hampir setiap aspek kehidupan manusia. Pada pendidikan di sekolah tenaga pendidik juga harus mampu memberikan inovasi kepada siswa mereka sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar. Untuk melakukan ini, pendidik dapat menggunakan teknologi digital untuk membuat konten pembelajaran yang berbeda dan tetap edukatif, namun ada beberapa kendala yang dihadapi di SDN 1 Rejosari yaitu tidak mempunyai lab komputer, sehingga kurangnya implementasi materi terhadap teknologi. Sehingga tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah pengenalan infografis dan reklame dengan menggunakan aplikasi canva yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dari siswa dan siswi di SDN 1 Rejosari tersebut. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dimulai dengan tahap persiapan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi. Hasil tahap evaluasi didapatkan yaitu prosentase perolehan 90 – 100% dalam memahami pengenalan materi yang disampaikan, namun pada praktiknya memperoleh 65%, sehingga membutuhkan tindak lanjut yaitu pelatihan secara berkelanjutan lagi tentang desain infografis dan reklame dengan menggunakan canva.

Kata Kunci: Canva, Infografis, Reklame.

1. PENDAHULUAN

Pada era modern ini, kemajuan teknologi telah mencapai titik tertinggi yang memiliki dampak pada hampir setiap aspek kehidupan manusia. Dunia kita telah menjadi lebih terhubung, efisien, dan canggih sebagai hasil dari revolusi digital dan inovasi yang terus-menerus. Meskipun demikian, banyak masalah dan masalah moral yang perlu diatasi

bersamaan dengan berbagai keuntungan tersebut. Perkembangan teknologi yang semakin canggih harus diimbangi dengan pendidikan di Indonesia (Nurillahwaty, 2022). Pada pendidikan di sekolah tenaga pendidik juga harus mampu memberikan inovasi kepada siswa mereka sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar. Untuk melakukan ini, pendidik dapat menggunakan teknologi digital untuk membuat konten pembelajaran yang berbeda dan tetap edukatif (Tanjung, 2023). Penggunaan platform pembelajaran online, pemanfaatan website untuk meningkatkan partisipasi siswa, penggunaan simulasi dan game dalam pembelajaran, dan pengembangan kurikulum yang lebih berfokus pada keterampilan praktis yang dibutuhkan dalam dunia kerja adalah beberapa contoh inovasi pendidikan yang dapat diterapkan. Pada SDN 1 Rejosari merupakan salah satu sekolah di kecamatan Kalidawir Tulungagung. Pada sekolah memulai kegiatan pendidikan belajar mengajarnya pada tahun 1950. Pada kegiatan belajar mengajar pada SDN 1 Rejosari terdapat kendala yaitu tidak ada lab computer, sehingga siswa dan siswi disekolah tersebut kesulitan dalam belajar menggunakan komputer. Salah satu kegiatan yang di rencanakan oleh penulis adalah melakukan pelatihan berbasis teknologi sebagai sarana adaptasi siswa SDN 1 Rejosari terhadap teknologi kusunya komputer dalam pembelajaran.

Dalam pelatihan ini menggunakan aplikasi canva dalam melakukan pelatihan berbasis teknologi secara online. Canva adalah salah satu aplikasi desain grafis terbaik untuk mendukung pembelajaran karena pada aplikasi canva banyak template dan fitur yang mudah digunakan (Putri et al., 2024) Aplikasi canva ini dipilih karena canva dapat membantu guru dan siswa melakukan pembelajaran berdasarkan keterampilan, keterampilan, kreativitas, dan keunggulan lainnya(Kartika Lubis et al., 2024)(Junaedi et al., 2021). Solusi inovatif tersedia untuk memenuhi tuntutan tersebut berkat peran canva dalam mengubah pendidikan menjadi ramah pengguna dan berbagai fitur desain yang kuat(Rohmiasih et al., 2023). Aplikasi canva juga dapat dengan mudah dan cepat membuat desain pembelajaran yang efektif (Averta et al., 2024). Aplikasi canva dengan desain Visual dapat meningkatkan daya ingat (Senjaya et al., 2019).

Pada pelatihan ini dalam memanfaatkan aplikasi canva untuk membuat infografis dan reklame. Infografis merupakan gambaran kondisi Letak Geografis Indonesia(Senjaya et al., 2019). Media infografis dapat berupa diagram, gambar, video, atau kombinasi angka, warna, dan huruf yang dapat menarik minat siswa untuk belajar dengan menggunakan teknologi digital (Masluhah et al., 2022). Sedangkan reklame Reklame dilakukan di luar ruangan karena merupakan salah satu alat pemasaran yang digunakan pengusaha untuk berkomunikasi dengan

masyarakat setempat, pengunjung, dan pejalan kaki (Ulfatun Najicha et al., 2020).

Maka dari itu penulis melakukan rencana kegiatan pengabdian masyarakat yaitu pelatihan infografis dan reklame dan canva sebagai adaptasi teknologi bagi siswa dan siswi di SDN 1 Rejosari. Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan kreativitas desain yang menarik dengan menggunakan canva sebagai alat untuk mendesain. Kegiatan ini juga diharapkan dapat membuat karya yang mempunyai *value* dan meningkatkan berfikir kritis mereka terhadap sebuah desain.

2. METODE

Metode perencanaan dan pelaksanaan program pengabdian masyarakat dengan tema pelatihan infografis dan reklame pada SDN 1 Rejosari dilakukan dengan prosedur dan Langkah-langkah berikut ini:



Gambar 1 Tahap Persiapan Pelaksanaan Program

(Sumber: Penulis)

Penelitian ini menggunakan metode observasi, yang berarti penelitian dilakukan secara langsung (Ilmiah Potensia ; Nurjanah & Anggraini, 2020). Program pengabdian ini diawali dengan observasi/kunjungan ke SDN 1 Rejosari, Tulungagung. Kemudian penulis melakukan identifikasi dan diskusi bersama dengan Kepala Sekolah terkait dengan permasalahan yang dihadapi pada siswa dan siswi terkait dengan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Penulis juga mengidentifikasi siswa dan siswi terkait dengan penggunaan teknologi khususnya pada aplikasi canva, apakah sudah mengerti dan paham bagaimana menggunakan aplikasi canva apa belum dan bagaimana kesiapan sekolah dalam melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi. Setelah penulis mengidentifikasi dan diskusi beberapa masukan penulis menganalisis permasalahan-permasalahan terkait teknik pemasaran yang selama ini sedang

berjalan serta menetapkan prioritas dari masalah tersebut. Dari beberapa masalah yang sudah diprioritaskan kemudian bisa menentukan solusi dari masalah tersebut. Menetapkan solusi yang dapat dijelaskan secara ilmiah keterkaitannya dengan prioritas masalah yang disepakati bersama, dibarengi dengan melakukan identifikasi faktor penghambat dan pendukung, baik dari aspek ekonomi/finansial, juga aspek yang terkait dalam proses sosial-budaya. masyarakat. Beberapa solusi yang telah disepakati bersama tersebut dirancang dalam beberapa program. Target ditetapkan untuk menghasilkan wujud luaran program secara terencana dan terukur baik berupa jasa ataupun fisik material yang telah siap dimanfaatkan oleh siswa dan siswi SDN 1 Rejosari. Rencana pelaksanaan program dilengkapi dengan pelatihan, pendampingan dan evaluasi, serta evaluasi program. Gambar Berikut ini merupakan tahapan pelaksanaan:



Gambar 2 Tahap Pelaksanaan Program

(Sumber: Penulis)

a) Pelatihan

Program pelatihan adalah salah satu cara terbaik untuk mengembangkan praktik secara langsung (Shofi Nur Fauziah & Mudji Kuswinarno, 2024). Tahap ini bertujuan untuk memberikan informasi dan mengenalkan infografi dan reklame menggunakan aplikasi canva pada siswa dan siswi SDN 1 Rejosari. Selain itu pada tahap ini dilakukan pelatihan dan praktik secara mandiri pada masing-masing siswa dan siswi. Pada tahap awal, dilakukan pre-test yang dirancang untuk mengukur pengetahuan awal mahasiswa mengenai perawatan perangkat lunak dan keras. Pre-test ini mencakup pertanyaan terkait konsep dasar dan prosedur teknis yang akan dibahas selama sosialisasi. Data dari pre-test berfungsi sebagai tolok ukur awal sebelum intervensi dilakukan.

b) Pendampingan dan Konsultasi

Tahap ini dilakukan pendampingan dalam pemanfaatan aplikasi canva pada masing-masing siswa yang bertujuan agar siswa lebih memahami praktik secara mandiri dan memberikan layanan konsultasi bagi siswa dan siswi yang ingin bertanya dan melakukan konsultasi. Layanan konsultasi belajar yang efektif untuk meningkatkan keinginan siswa untuk belajar (Naryani et al., 2024).

c) Evaluasi Program

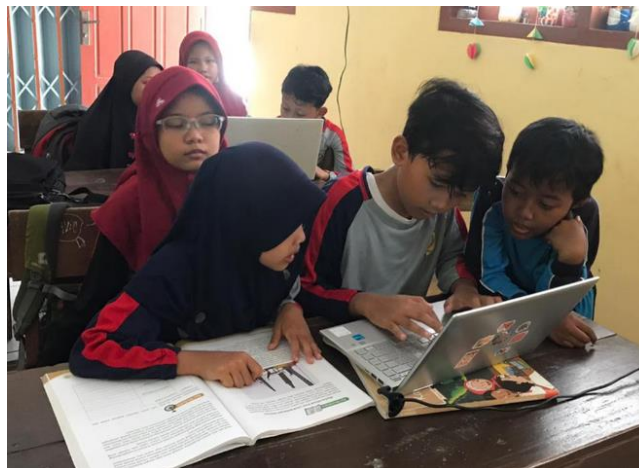
Mengevaluasi perkembangan pelaksanaan program yang dilaksanakan untuk menilai keberhasilan dari program pengabdian masyarakat yang berjalan dengan pihak sekolah. Kegiatan evaluasi atau penilaian merupakan suatu kegiatan yang sengaja dalam proses penilaian direncanakan untuk mendapatkan keputusan yang tepat (Asyiah Siregar et al., 2023). Dalam evaluasi program ada 2 metode yakni: Evaluasi saat pelaksanaan pelatihan meliputi, keterlibatan dan kemampuan siswa pada setiap tahap pelatihan. Pada tahap akhir, peserta diharapkan dapat memanfaatkan canva dalam membuat desain infografis dan reklame yang digunakan untuk menggunakan teknik adaptasi dan inovasi pembelajaran dengan teknologi dan keberhasilan kegiatan pengabdian masyarakat ini akan dievaluasi berdasarkan hasil penyelesaian materi pelatihan. Setelah sosialisasi selesai, siswa dan siswi SDN 1 Rejosari diberikan post-test dengan soal yang identik dengan pre-test untuk mengukur sejauh mana peningkatan pemahaman mereka mengenai materi yang disampaikan. Hasil dari post-test kemudian dibandingkan dengan hasil pre-test untuk menilai perubahan pengetahuan yang terjadi setelah sosialisasi. Data yang diperoleh dari pre-test dan post-test dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk mengidentifikasi perbedaan rata-rata skor sebelum dan sesudah sosialisasi. Program pengajaran dinilai berhasil apabila siswa lebih memahami materi setelah proses pembelajaran (Magdalena et al., 2021).

3. HASIL

a) Kegiatan Pelaksanaan Pelatihan

Hasil kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SDN 1 Rejosari kabupaten Tulungagung berada di ruang kelas. Sasaran utama kegiatan sosialisasi yaitu siswa dan siswi SDN 1 Rejosari dari kelas 4 sampai kelas 6. Acara dilaksanakan pukul 07.00 WIB – 12.00 WIB. Tujuan utama penulis melakukan kegiatan pelatihan adalah meningkatkan ketrampilan dalam pembuatan infografis dan reklame dengan menggunakan aplikasi canva sebagai sarana adaptasi teknologi bagi siswa dan siswi di sekolah tersebut. Dalam pelatihan infografis dan

reklame dibagi menjadi 3 sesi. Pada kegiatan pertama dilakukan pretest terhadap siswa dan siswi SDN 1 Rejosari terhadap seberapa mengerti pembuatan infografis dan reklame dengan canva, pada kegiatan pretest siswa dan siswi di beri soal-soal pertanyaan yang perlu dijawab. Kemudian kegiatan yang kedua yang disampaikan adalah seputar pengenalan mengenai infografis dan reklame. Pada materi pertama menjelaskan definisi, manfaat, dan contoh-contoh dari infografis dan definisi, ciri-ciri, jenis, dan fungsi dari reklame. Kemudian pada sesi ketiga dilakukan pelatihan terhadap siswa dan siswi SDN 1 Rejosari. Pelaksanaan pelatihan tersebut di sampaikan dengan bahasa yang menarik dan mudah dipahami sehingga siswa dan siswi mengerti dengan baik apa yang di sampaikan. Tidak hanya pelatihan tetapi adanya pendampingan terhadap siswa dan siswi yang kurang mengerti apa yang disampaikan. Antusias dari para siswa dan siswi sangat baik sekali karena semua terfokus pada kegiatan pelatihan tersebut. Gambar 1 merupakan gambar kegiatan pelatihan:



Gambar 3 Pelatihan Infografis dan Reklame

Gambar 3 adalah kegiatan pelatihan infografis dan reklame dengan kegiatan pendampingan dan konsultasi. Siswa dan siswi tersebut secara berkelompok 3-4 anak dalam menggunakan 1 laptop, tetapi dalam mengimplementasikan pelatihan dilakukan pada setiap individu. Gambar 4 dilakukan konsultasi terhadap pelatihan:



Gambar 4 Konsultasi kegiatan pelatihan

b) Dampak positif jangka Panjang

Manfaat bagi siswa dan siswi dari pengenalan dan pelatihan infografis dan reklame dengan menggunakan aplikasi canva sangat signifikan, terutama di era Pendidikan berbasis teknologi saat ini. Dengan memiliki wawasan terhadap teknologi dapat membekali siswa dan siswi di zaman yang sudah serba teknologi. Berikut adalah beberapa manfaat yang dapat diperoleh siswa dan siswi setelah melakukan pelatihan:

1. Mengeksplorasi aspek kreativitas siswa dalam proses belajar mengajar.
2. Melalui kolaborasi di kelas, meningkatkan kepercayaan diri peserta didik dan melatih pola berpikir kritis mereka.
3. Kegiatan ini mengajarkan fungsi yang diperlukan untuk perkembangan fisik, emosi, dan kognitif anak.
4. Memperkenalkan dan mengajarkan anak-anak bagaimana mendesain dan membuat karya bermanfaat adalah tujuan dari pengenalan desain visual sejak dini.



Gambar 5 Dokumentasi Dengan Kepala Sekolah

c) Evaluasi

Setelah pelatihan selesai, peserta diminta untuk mengisi pertanyaan post tes untuk mengevaluasi dan pematapan materi, berikut hasil Post test:

1. Pengetahuan dan ketrampilan



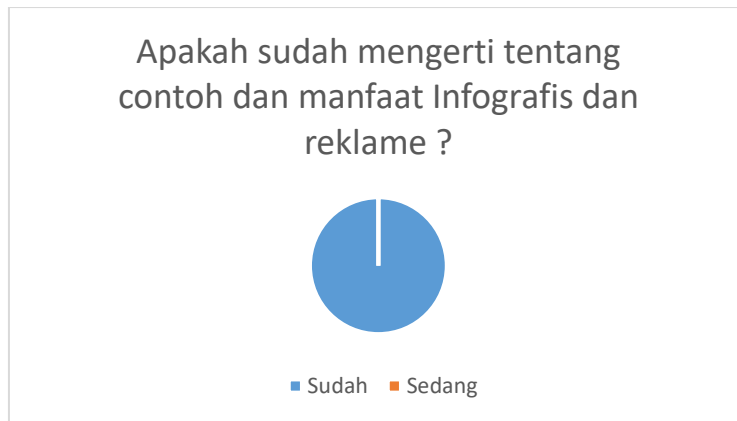
Gambar 6 Hasil Pengisian Pertanyaan 1

Dari gambar 5 menjelaskan bahwa 90% siswa sudah mengerti tentang infografis dan reklame.



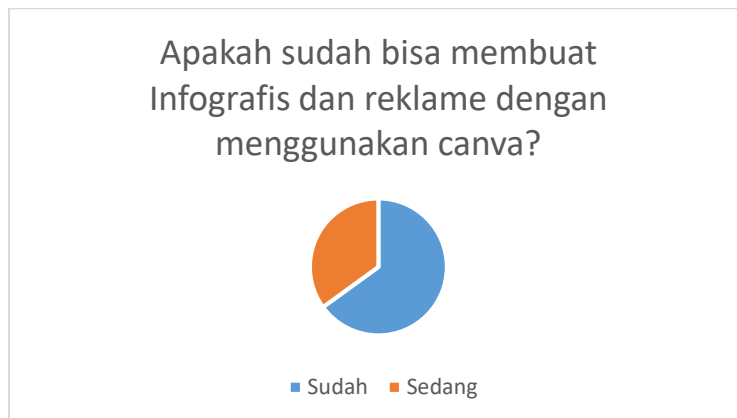
Gambar 7 Hasil Pengisian Pertanyaan 2

Dari gambar 6 menjelaskan bahwa 80% siswa sudah mengerti tentang jenis-jenis infografis dan reklame.



Gambar 8 Hasil Pengisian Pertanyaan 3

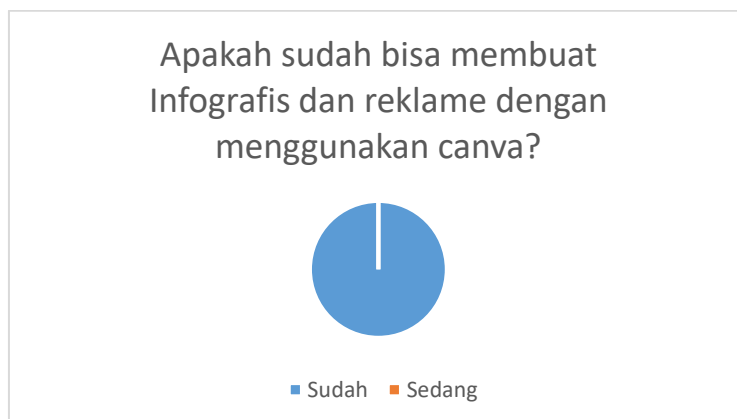
Dari gambar 7 menjelaskan bahwa 100% siswa sudah mengerti contoh dan manfaat tentang infografis dan reklame.



Gambar 9 Hasil Pengisian Pertanyaan 4

Dari gambar 8 menjelaskan bahwa 6.5%% siswa sudah membuat infografis dan reklame dengan menggunakan canva.

2. Evaluasi penyampaian materi oleh pemateri



Gambar 10 Hasil Pengisian Pertanyaan 5

Dari gambar 8 menjelaskan bahwa 100% pengenalan dan pelatihan ini bermanfaat bagi siswa

dan siswi.

4. DISKUSI

Berdasarkan hasil post test didapatkan hasil kesimpulan bahwa pada penyampaian materi tentang infografis dan reklame berhasil dengan baik dengan rata-rata perolehan 90 – 100%, namun pada pelatihannya rata-rata perolehan 65%. Maka penulis melakukan rencana tindak lanjut setelah kegiatan pengabdian kepada masyarakat, berdasarkan hasil serta rencana yang telah ditetapkan adalah sebagai berikut:

1. Perlu penyampaian lebih lanjut dan intens, tentang pelatihan infografis dan reklame dengan menggunakan canva.
2. Pendampingan kepada siswa dan siswi terhadap pembuatan desain logo/poster/lainnya dengan menggunakan canva secara berkelanjutan.

5. KESIMPULAN

Dari pemaparan kegiatan pengabdian masyarakat diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan di SDN 1 Rejosari, Kecamatan kalidawir, Kabupaten Tulungagung, dengan sasaran peserta siswa dan siswi kelas 4, 5, dan 6. Kegiatan tersebut bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa dan siswi dalam melakukan desain infografis dan reklame menggunakan aplikasi canva.
2. Kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan dengan pembagian kelompok 3-4 siswa dalam 1 laptop. Tetapi dalam mempraktikan secara langsung dilaksanakan pada masing-masing siswa, dengan pendampingan langsung dari pemateri.
3. Hasil dari evaluasi tersebut bahwa siswa dan siswi memperoleh prosentase perolehan 90 – 100% dalam memahami pengenalan materi yang disampaikan, namun pada praktiknya memperoleh 65%, sehingga membutuhkan tindak lanjut yaitu pelatihan secara berkelanjutan lagi.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya terhadap tim pengabdian masyarakat dan seluruh warga SDN 1 Rejosari. Kegiatan pengabdian masyarakat ini tidak akan bisa berjalan secara lancar tanpa bantuan mereka semua. Ucapan terimakasih juga saya sampaikan kepada Jurnal Pengabdian Kepada masyarakat yang telah mempublikasikan artikel penulis.

DAFTAR REFERENSI

- Asyiah Siregar, N., Harahap, N. R., & Harahap³, H. S. (2023). *Hubungan Antara Pretest Dan Posttest Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii B Di Mts Alwashliyah Pantai Cermin.*(Vol. 07, Issue 01).
- Averta, S. O., Putri, R. A., Malika, F. F., Fajar, M. A., & Rienovita, E. (2024). Potensi Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Alat Kreatifitas Guru Dalam Mendesain Media Pembelajaran Interaktif : Analisis Bibliometrik Dengan Metode Prisma. *Edutech*, 23(2), 189–201. <https://doi.org/10.17509/e.v23i2.69007>
- Ilmiah Potensia; Nurjanah, J., & Anggraini, A. P. (2020). Metode Bercerita Untuk Meningkatkan Kemampuan Berbicara Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 5(1), 1–7. <https://doi.org/10.33369/jip.5.1.1-7>
- Junaedi, S., Pawiyatan Luhur, J., & Duwur, B. (2021). *Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For Information Communication And Technology.*
- Kartika Lubis, R., Vinsensia, D., & Utami, Y. (2024). Peningkatan Ketrampilan Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Sd N 104276 Serbajadi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 5(1), 855–859. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i1.2872>
- Magdalena, I., Nurul Annisa, M., Ragin, G., & Ishaq, A. R. (2021). Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong 04. In *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* (Vol. 3, Issue 2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Masluhah, M., Afifah, K. R., & Hafid, A. (2022). Efektivitas media pembelajaran berbasis infografis terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPS. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 7(1), 11. <https://doi.org/10.17977/um022v7i12022p11>
- Naryani, A. M., Harwansyah, M., & Sinaga, P. (2024). *Pengaruh Layanan Konsultasi terhadap Motivasi Belajar Siswa di Kelas XI MAN Karo.* <https://jurnaldidaktika.org>
- Nurillahwaty, E. (2022). *Peran Teknologi Dalam Dunia Pendidikan.*
- Putri, N. E., Mansur, H., & Satrio, A. (2024). *Pemanfaatan Canva Sebagai Aplikasi Desain Grafis Untuk Mendukung Pembelajaran Di Tingkat Sekolah Dasar.* 5(1), 172–183.
- Rohmiasih, C., Rohmiati, C., & Sartika, S. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva Sebagai Upaya Mewujudkan Transformasi Pendidikan. *Proceedings of Unimbone*, 69–73.
- Senjaya, W. F., Karnalim, O., Handoyo, E. D., Santoso, S., Tan, R., Wijanto, M. C., & Edi, D. (2019). Peran Infografis Sebagai Penunjang Dalam Proses Pembelajaran Siswa. *Abdimas Altruis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 55–62. <https://doi.org/10.24071/aa.v2i1.2136>
- Shofi Nur Fauziyah, & Mudji Kuswinarno. (2024). Analisa Peran Pelatihan dalam Meningkatkan Kinerja Karyawan: Kajian Literatur. *Jurnal Rimba : Riset Ilmu Manajemen*

Bisnis Dan Akuntansi, 2(4), 56–63. <https://doi.org/10.61132/rimba.v2i4.1326>

Tanjung, N. A. (2023). *Digitalisasi Akademik: Peluang dan Tantangan di Era Society 5.0*" *eISSN*. <https://journal.unigha.ac.id/index.php/SemNas>

Ulfatun Najicha, F., Ayu Ketut Rachmi Handayani, I. G., a, H., & Karjoko, L. (2020). Natural Resource Management In The Welfare State Paradigm On The Environmental Policy Rules In Indonesia. *International Journal of Advanced Research*, 8(1), 1198–1205. <https://doi.org/10.21474/IJAR01/10424>