

Pelatihan dan Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis Produk Kewirausahaan pada SMA YPPK Yoanes XXIII Merauke

Juli Arianti^{*1}, Mutiya Oktariani², Prima Lestari Situmorang³

^{1,2,3}Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Musamus, Indonesia

*e-mail : juliarianti_fkkip@unmus.ac.id¹, mutiyaoktariani@unmus.ac.id², primasitumorang@unmus.ac.id³

Abstrak

SMA YPPK Yoanes XXIII Merauke merupakan salah satu sekolah swasta di Merauke yang memiliki beberapa produk wirausaha, salah satunya adalah Lamtoro Coffe. Untuk meningkatkan pemasaran produk kewirausahaan, guru-guru perlu mendapatkan pelatihan mengenai pemanfaatan aplikasi Canva untuk desain produk agar lebih menarik dan konsumen berminat untuk membeli. Salah satu alat desain grafis yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi Canva. Aplikasi ini merupakan program desain online yang menyediakan berbagai alat pengediting untuk membuat desain grafis seperti poster, flyer, infografis, banner, kartu, dan lain-lain. Meskipun digunakan oleh pemula, aplikasi Canva mudah dipahami. Pelatihan ini dilaksanakan dalam bentuk One-Day Training (ODT) dengan metode latihan berstruktur. Pada akhir kegiatan, panitia meminta peserta pelatihan untuk mengisi kuesioner mengenai kepuasan mereka selama mengikuti pelatihan. Hasil kuesioner menunjukkan 88% peserta merasa sangat puas dan 12% merasa puas. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan ini berjalan dengan lancar dan sesuai dengan harapan panitia pelaksana.

Kata Kunci: Aplikasi Canva, Desain, Grafis, Pelatihan, Pemanfaatan, Produk Kewirausahaan

Abstract

YPPK Yoanes XXIII Merauke High School is a private school in Merauke which has several entrepreneurial products, one of which is Lamtoro Coffee. To increase the marketing of entrepreneurship products, teachers need to receive training on using the Canva application for product design to make it more attractive and consumers are interested in buying. One of the graphic design tools that can be utilized is the Canva application. This application is an online design program that provides various editing tools to create graphic designs such as posters, flyers, infographics, banners, cards, and others. Even if used by beginners, the Canva app is easy to understand. This training is carried out in the form of One-Day Training (ODT) with a structured training method. At the end of the activity, the committee asked the training participants to fill out a questionnaire regarding their satisfaction during the training. The results of the questionnaire showed that 88% of participants felt very satisfied and 12% felt satisfied. This shows that the training activities ran smoothly and in accordance with the expectations of the implementing committee.

Keywords: Canva Application, Design, Graphics, Entrepreneurship Products, Training, Utilization

1. PENDAHULUAN

Perkembangan desain grafis saat ini mengalami kemajuan yang pesat, hampir semua instansi dan organisasi menggunakan desain grafis sebagai sarana untuk memasarkan produk, baik barang maupun jasa. Desain grafis digunakan dalam berbagai bentuk, seperti baliho, logo, poster, dan iklan di media sosial. Desain-desain tersebut terus berkembang seiring dengan perkembangan teknologi, budaya, ekonomi dan gaya hidup. Beberapa jenis desain yang populer meliputi Desain Produk, Desain Komunikasi Visual, Desain Grafis, Desain Interior, Desain Busana, dan Desain Arsitektur (Sipayung, 2021).

Dalam menghadapi kebutuhan yang tinggi akan desain grafis tersedia banyak platform desain yang dapat dimanfaatkan, salah satunya yaitu platform Canva (Tiawan et al., 2020). Kemudahan penggunaan Canva dan beragam fitur menarik yang disediakan membuat banyak orang tertarik menggunakan Canva. Keberadaan template-template yang beragam memudahkan pengguna pemula karena tersedia pilihan template gratis maupun yang berbayar (Wahidin et al., 2022).

Aplikasi Canva juga dapat digunakan sebagai media pendukung dalam proses

pembelajaran visual dan untuk melatih kemampuan literasi visual siswa (Widayanti et al., 2021). Canva merupakan program desain online yang menyediakan berbagai alat pengediting untuk membuat berbagai desain grafis, seperti poster, flyer, infografis, banner, kartu undangan, presentasi, sampul Facebook, dan lain-lain. Aplikasi ini juga mencakup fitur pengeditan foto, seperti editor foto, filter foto, bingkai foto, stiker, ikon, dan desain grid. Meskipun masih pemula, Canva mudah dipahami (Septiarini et al., 2022)

SMA YPPK Yoanes XXIII, sekolah swasta di Merauke, memiliki beberapa produk wirausaha salah satunya adalah Lamtoro Coffe. Produk ini merupakan hasil karya siswa yang sedang giat mengembangkan produksinya. Selain fokus pada pengembangan produksi LamtoroCoffe, siswa-siswi juga perlu memperhatikan kemasan produk, pemasaran dan aspek lainnya agar produk dapat terjual di masyarakat. Dengan semangat menjadi wirausaha muda, maka guru-guru perlu memperoleh ketrampilan desain menggunakan Canva agar dapat membantu siswa-siswi.

Untuk mengatasi permasalahan mitra, dosen dan mahasiswa pendidikan ekonomi sebagai pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) menawarkan solusi untuk meningkatkan kemampuan desain produk menggunakan Canva. Pelaksanaan PKM ini bertujuan untuk mentransfer ilmu pengetahuan dan teknologi melalui pelatihan penggunaan Canva.

2. METODE

Pada pelatihan pengabdian masyarakat ini, dilakukan menggunakan One-Day Training (ODT) dengan metode latihan berstruktur. ODT merupakan pelatihan singkat yang dilakukan dalam waktu satu hari dengan tujuan tertentu, seperti memberikan informasi, penyegaran, gathering, workshop, atau tujuan praktis dan padat lainnya (Suharto et al., 2022). Pelaksanaan pelatihan ini dilakukan pada tanggal 19 Mei 2023, dimulai pukul 08.00 hingga 10.00 di aula SMA YPPK Yoanes XXIII, dengan beberapa panitia yang mendampingi.

Metode latihan berstruktur merupakan alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar (Hayati Tukidjo, 2014). Proses pelatihan dilakukan melalui metode ceramah, demonstrasi dan tanya jawab. Tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dijelaskan dalam langkah-langkah yang tertera pada Tabel 1.

Tabel 1. Tahap Pelaksanaan kegiatan pengabdian

No	Tahap pelaksanaan	Bentuk Kegiatan
1	Persiapan	Melaksanakan koordinasi tim pengabdian Melaksanakan koordinasi dengan SMA YPPK Yoanes XXIII Merauke
2	Pembukaan Acara	Ketua tim pengabdian memberikan kata sambutan beserta memberikan konsep kewirausahaan
3	Presentasi Materi	Tim Pengabdian menjelaskan mengenai pemanfaatan aplikasi canva untuk desain grafis.
4	Demonstrasi Aplikasi	Masing-masing guru mencoba melakukan desain grafis produk kewirausahaan menggunakan canva. Tim pengabdian melakukan pendampingan kepada guru-guru.
5	Kuesioner	Setelah kegiatan selesai dilakukan masing-masing peserta diminta untuk mengisi kuesioner untuk mengetahui keberhasilan pelatihan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan di SMA YPPK Yoanes XXIII terdiri dari tiga langkah utama, yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

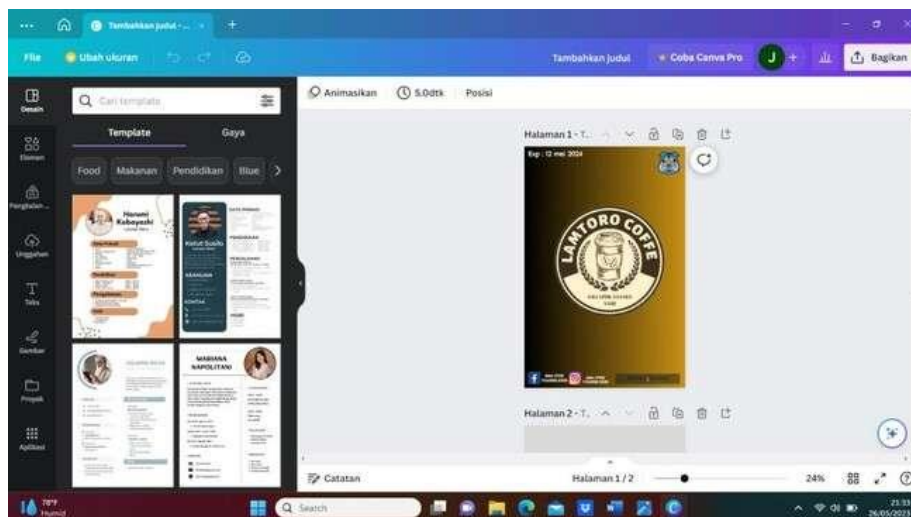
3.1. Persiapan Kegiatan

Pada tahap persiapan, dilakukan serangkaian kegiatan untuk memperoleh informasi tentang mitra. Hal ini meliputi analisis situasi mitra, identifikasi kebutuhan, dan penentuan solusi yang sesuai. Langkah-langkah persiapan melibatkan observasi langsung di lokasi mitra, wawancara dengan kepala sekolah, serta studi pustaka untuk mencari data dan informasi yang relevan. Selain itu, dilakukan juga pemahaman terhadap teori-teori yang berkaitan dengan tema pengabdian. Koordinasi dengan kepala sekolah juga dilakukan untuk memastikan kelancaran kegiatan dan mempersiapkan kebutuhan pelatihan dari awal hingga pelaksanaan selesai.

3.2. Pelaksanaan Kegiatan

Pelatihan dilaksanakan pada hari Jumat, tanggal 19 Mei 2023 dengan melibatkan 10 guru sebagai peserta. Kegiatan ini dilakukan di aula SMA YPPK Yoanes XXIII. Setiap guru yang hadir membawa laptop atau handphone yang siap digunakan.

Materi yang disampaikan berfokus pada pembuatan desain produk dengan menggunakan aplikasi Canva. Peserta diajarkan cara mengunduh aplikasi Canva atau menggunakan versi web, memilih template, menambahkan teks, elemen, hingga melakukan ekspor hasil desain produk yang telah dibuat. Materi disampaikan melalui metode ceramah dan diskusi interaktif.



Gambar 1. Contoh pembuatan flyer di Canva



Gambar 2. Tim Pengabdian Memberikan materi

Gambar 3 menunjukkan hasil Flyer dengan menggunakan canva Pada tahap ini Tim Pengabdian mencoba menjelaskan terlebih dahulu pemanfaatan canva beserta cara memanfaatkan canva untuk pembuatan desain grafis pada produk kewirausahaan. Peserta diminta untuk mencoba melakukan desain produk dengan didampingi oleh tim pengabdian.



Gambar 3. Hasil Flayer dengan Menggunakan Canva

Pada Gambar 3 merupakan hasil desain grafis yang dibuatkan oleh tim pengabdian. Nama produk “Lamtoro Coffee” merupakan hasil produk kewirausahaan yang sedang dikembangkan oleh SMA YPPK Yoanes XXIII Merauke. Pada desain produk ini tim pengabdian juga menambahkan unsur-unsur dalam kemasan seperti logo sekolah, logo lamtoro coffee, tanggal kedaluwarsa, nomor kontak yang bisa dihubungi, dan media sosial lamtoro coffee. Setelah rangkaian acara selesai dilaksanakan, panitia pengabdian masyarakat berfoto bersama dengan para peserta pelatihan beserta memberikan kenang-kenangan.



Gambar 4. Penyerahan kenang-kenangan dari universitas musamus kepada kepala sekolah



Gambar 5. Foto Bersama Panitia dan Peserta

Pada proses pelaksanaan kegiatan beberapa peserta pelatihan masih belum optimal dalam mengikuti pelaksanaan kegiatan, namun pelatihan dilakukan dengan langsung mempraktekkan proses mendesain kemasan produk menggunakan aplikasi canva sehingga

peserta dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan. Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh dosen Universitas Musamus ini didukung oleh Kepala Sekolah SMA YPPK Yoanes XXIII dibuktikan dengan disediakannya kebutuhan dalam pelaksanaan pelatihan seperti aula sebagai tempat pelatihan, pengeras suara, listrik, dll.

3.3. Evaluasi Kegiatan

Setelah pelatihan selesai dilaksanakan, dilakukan evaluasi untuk mengevaluasi keberhasilan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Peserta pelatihan diminta untuk mengisi kuesioner mengenai kepuasan mereka selama mengikuti pelatihan. Berdasarkan hasil kuesioner, 88% peserta merasa sangat puas dan 12% merasa puas dengan pelatihan yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pengabdian ini berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan. Dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Kuesioner

Kode	Kriteria				
	Sangat Puas	Puas	Cukup Puas	Tidak Puas	Sangat Tidak Puas
P1	10	0	0	0	0
P2	10	0	0	0	0
P3	8	2	0	0	0
P4	9	1	0	0	0
P5	7	3	0	0	0

Sumber : Data Olahan

Hasil evaluasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa mitra pengabdian yaitu guru-guru sangat antusias dan mengikuti setiap kegiatan mulai dari awal hingga akhirnya kegiatan. Hal ini ditunjukkan dengan keaktifan guru-guru dalam mengajukan pertanyaan-pertanyaan sehubungan dengan materi yang disampaikan. Melihat ketertarikan guru-guru selama kegiatan berlangsung, tim pelaksana pengabdian berencana untuk memberikan pelatihan dengan bahasan yang lain agar mitra dalam hal ini guru-guru mempunyai pengetahuan dan pengalamanyang lebih luas lagi dalam desain grafis produk kewirausahaan.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pelatihan yang telah dilakukan, maka diambil kesimpulan sebagai berikut:

- Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu pelatihan dan pemanfaatan aplikasi canva untuk desain grafis produk kewirausahaan pada SMA YPPK Yoanes XXIII Merauke mampu memberikan pengetahuan dan pengalaman yang baru.
- Melalui canva guru-guru dapat membuat desain grafis produk kewirausahaan lebih menarik
- Hasil evaluasi menunjukkan hasil rata-rata 88% peserta merasa sangat puas akan pelatihan yang diberikan

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis dan tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada SMA YPPK Yoanes XXIII Merauke sebagai mitra yang telah menyediakan tempat dan segala kebutuhan yang diperlukan selama kegiatan pengabdian berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

Hayati Tukidjo, D. (2014). PENERAPAN METODE LATIHAN BERSTRUKTUR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI OPERASI BENTUKALJABAR DI

KELAS VIII MTs NEGERI PALU BARAT. *Elektronik*.

Septiarini, A., Puspitasari, N., Gotama, Y. S., Chandra, S. B. E., Dwi, G. P., Mahardika, D. P., & Kurniawan, R. (2022). PELATIHAN APLIKASI CANVA UNTUK MENDUKUNG KREATIVITAS KEMAMPUAN DESAIN BAGI SISWA SMAN 4 SAMARINDA.

Jurnal Pengabdian Masyarakat Intimas (Jurnal INTIMAS): Inovasi Teknologi Informasi Dan Komputer Untuk Masyarakat. <https://doi.org/10.35315/intimas.v2i2.9033>

Sipayung, Y. R. (2021). PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN APLIKASIKANVA BAGI PSM SATYA DHARMA GITA. *Bakti Humariona*.

Suharto, A., Subariah, R., & Farizy, S. (2022). PELATIHAN DAN PEMANFAATAN APLIKASI CANVA UNTUK DESAIN GRAFIS PADA SISWA SMK SARADAN TAJUR HALANG BOGOR. *Jurnal Abdimas Indonesia*. <https://doi.org/10.53769/jai.v2i3.296>

Tiawan, Musawarman, Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA TINGKAT SMK DI SMKN 1 GUNUNG PUTRI BOGOR. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.417>

Wahidin, A. J., Santoso, M. F., Pattiasina, T., & Budiman, Y. U. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Peningkatan Pengetahuan Desain Anak Asuh Yayasan Darrusalam Depok. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*. <https://doi.org/10.54082/jamsi.336>

Widayanti, L., Kala'lembang, A., Adharyanty Rahayu, W., Yulia Riska, S., & Arya Sapoeetra, Y. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. <https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813>