

PELATIHAN PENGGUNAAN FITUR CANVA DALAM PEMBUATAN BRAND DAN MEDIA PROMOSI DI SMK NEGERI 7 ENDE

Wilfridus Kado¹, Zulfitria²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Jakarta

kadowilfridus@gmail.com¹, zulfitria@umj.ac.id²

ABSTRACT; *Education and technology are two aspects that cannot be separated in today's modern world. One tool that is increasingly popular and useful in creating Brand and Promotional Media is Canva. This activity was carried out at SMK Negeri 7 Ende on May 21 2024, involving 30 class The results of this activity include increasing participants' understanding of Canva features, their ability to create attractive Brands and Promotional Media, as well as the development of digital skills. Participants also reported high satisfaction with the training.*

Keywords: *Canva, Training, Education, Digital Skills.*

ABSTRAK; Pendidikan dan teknologi adalah dua aspek yang tidak dapat dipisahkan dalam dunia modern saat ini. Salah satu alat yang semakin populer dan bermanfaat dalam pembuatan *Brand* dan Media Promosi adalah Canva. Kegiatan ini telah dilaksanakan di SMK Negeri 7 Ende pada tanggal 21 Mei 2024, dengan melibatkan 30 peserta didik kelas X. Metode pelatihan mencakup presentasi, demonstrasi langsung penggunaan Canva, serta praktik mandiri peserta dalam menciptakan *Brand* dan Media Promosi. Hasil kegiatan ini mencakup peningkatan pemahaman peserta tentang fitur-fitur Canva, kemampuan mereka dalam membuat *Brand* dan Media Promosi yang menarik, serta perkembangan keterampilan digital. Peserta juga melaporkan kepuasan tinggi terhadap pelatihan ini.

Kata Kunci: Canva, Pelatihan, Pendidikan, Keterampilan Digital.

PENDAHULUAN

Pendidikan dan teknologi adalah dua aspek yang tidak dapat dipisahkan dalam dunia modern saat ini. Perkembangan teknologi telah mengubah paradigma pendidikan secara mendasar, memengaruhi bagaimana kita belajar, mengajar, dan berinteraksi dalam konteks pendidikan (Hudain et al., 2023). Dalam narasi ini, kita akan menjelajahi bagaimana hubungan antara pendidikan dan teknologi telah mengalami perubahan signifikan dan mengapa integrasi teknologi menjadi kunci untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Teknologi telah membuka pintu akses pendidikan yang lebih luas daripada sebelumnya

(Sappaile et al., 2023). Dengan hadirnya internet, siswa sekarang dapat mengakses sumber daya pendidikan dari seluruh dunia. Hal ini telah mengurangi kesenjangan pendidikan antar wilayah dan negara, memungkinkan individu dari latar belakang yang berbeda untuk memiliki akses yang sama terhadap pengetahuan.

Pendidikan dalam bidang teknologi juga semakin relevan. Ilmu komputer, teknik, sains data, dan berbagai bidang lainnya yang berkaitan dengan teknologi menjadi fokus penting dalam kurikulum pendidikan. Ini menghasilkan lulusan yang siap untuk menghadapi tantangan dunia kerja yang semakin teknologi (Kuncoro et al., 2023). Meskipun teknologi membawa banyak manfaat, ada juga tantangan yang harus diatasi. Salah satunya adalah kesenjangan digital. Beberapa siswa mungkin tidak memiliki akses yang sama ke perangkat dan konektivitas internet yang diperlukan. Oleh karena itu, penting untuk memastikan bahwa semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk mengakses pendidikan berbasis teknologi.

Pendidikan adalah aspek penting dalam pembangunan masyarakat dan negara (Fatmawan et al., 2023). Dalam era digital saat ini, teknologi telah mengubah cara kita mengakses dan menyampaikan informasi, termasuk dalam dunia pendidikan (Dermawan et al., 2023). Media pembelajaran yang efektif menjadi salah satu kunci untuk meningkatkan mutu pendidikan, baik di tingkat sekolah, perguruan tinggi, maupun dalam lingkungan belajar mandiri (Hita, Lestari, et al., 2023). Salah satu alat yang semakin populer dan bermanfaat dalam pembuatan *Brand* dan Media Promosi adalah Canva.

Canva adalah platform desain grafis yang mudah digunakan, yang telah menjadi pilihan utama bagi banyak individu dan organisasi dalam pembuatan materi pembelajaran yang menarik dan berkualitas (Tanjung & Faiza, 2019). Dengan berbagai fitur yang ditawarkannya, Canva memungkinkan pengguna untuk menciptakan grafis, presentasi, infografis, dan materi pembelajaran lainnya tanpa perlu keahlian desain grafis yang mendalam (Wulandari & Mudinillah, 2022). Namun, meskipun Canva sangat intuitif, masih banyak pengguna yang belum memahami sepenuhnya potensi penuh yang dimilikinya. Oleh karena itu, pelatihan penggunaan fitur Canva dalam pembuatan *Brand* dan Media Promosi menjadi relevan dan penting. Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan peserta pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menghasilkan Produk yang menarik dan efektif

menggunakan alat ini. Adapun latar belakang yang mendalam yang mendasari kegiatan ini adalah sebagai berikut:

- **Perkembangan Teknologi dan Kebutuhan Pendidikan Modern:** Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah paradigma pembelajaran. Guru, mahasiswa, dan dosen harus mampu menguasai alat-alat digital untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan efisien.
- **Keterbatasan Sumber Belajar Konvensional:** Terutama selama pandemi COVID-19, akses terhadap sumber belajar konvensional seperti buku cetak menjadi terbatas. Oleh karena itu, penggunaan media digital dan desain grafis menjadi lebih penting untuk menciptakan materi pembelajaran yang berkualitas.
- **Diversitas Peserta:** Kegiatan pelatihan ini diikuti oleh peserta dari berbagai kalangan, termasuk guru, mahasiswa, dan dosen. Mereka memiliki beragam kebutuhan dan tingkat pemahaman terhadap alat desain grafis seperti Canva. Oleh karena itu, pelatihan ini akan disesuaikan untuk memenuhi berbagai tingkat keahlian.
- **Efektivitas Pembelajaran:** Materi pembelajaran yang dirancang dengan baik dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan memanfaatkan fitur Canva secara maksimal, peserta dapat menciptakan materi yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa atau audiens mereka.
- **Peningkatan Keterampilan Digital:** Pelatihan ini juga akan membantu meningkatkan keterampilan digital peserta, yang merupakan kompetensi yang sangat berharga di era digital saat ini.
- **Menghadirkan Inovasi dalam Pendidikan:** Penggunaan Canva dalam pembuatan media pembelajaran merupakan inovasi dalam pendidikan. Dengan memanfaatkan alat ini, peserta dapat menciptakan pendekatan pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik.

Dengan memahami latar belakang ini secara luas dan mendalam, kegiatan pelatihan penggunaan fitur Canva dalam pembuatan *Brand* dan Media Promosi menjadi relevan dan berpotensi memberikan kontribusi positif dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan dan pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Berikut adalah metode pelaksanaan untuk kegiatan pelatihan penggunaan fitur Canva dalam pembuatan *Brand* dan Media Promosi yang telah berjalan:

Pra-Pelatihan:

- Identifikasi Sasaran: Mengevaluasi profil peserta yang berpartisipasi dalam pelatihan, termasuk tingkat pemahaman awal mereka tentang Canva.
- Persiapan Materi: Siapkan materi pelatihan, termasuk presentasi, tutorial, dan contoh-contoh penggunaan Canva dalam pembuatan media pembelajaran.

Pelaksanaan Pelatihan:

- Sesi Presentasi: Selama sesi pelatihan, instruktur memulai dengan presentasi yang menjelaskan pentingnya Canva dalam pembuatan media pembelajaran dan fitur-fitur utamanya.
- Demonstrasi Langsung: Instruktur melakukan demonstrasi langkah-langkah penggunaan fitur-fitur Canva secara langsung melalui layar berbagi.
- Partisipasi Peserta: Peserta diajak untuk mengikuti instruksi instruktur dan mencoba sendiri penggunaan Canva saat sesi berlangsung.
- Diskusi dan Tanya Jawab: Selama dan setelah sesi, berikan waktu untuk diskusi dan tanya jawab. Peserta dapat berbagi pengalaman, pertanyaan, atau hambatan yang mereka hadapi.

Praktik Mandiri:

- Tugas atau Proyek: Setelah sesi pelatihan, peserta diberikan tugas atau proyek untuk menciptakan media pembelajaran dengan Canva. Mereka memiliki waktu untuk mengerjakan tugas ini secara mandiri.
- Dukungan Tambahan: Instruktur atau tim pendukung dapat memberikan dukungan tambahan melalui email, pesan teks, atau forum daring jika peserta mengalami kesulitan.

Evaluasi:

- **Penilaian Kinerja:** Evaluasi hasil tugas atau proyek yang dikerjakan oleh peserta untuk mengukur pemahaman mereka tentang penggunaan Canva dalam pembuatan media pembelajaran.
- **Umpan Balik Peserta:** Lakukan survei atau wawancara untuk mengumpulkan umpan balik dari peserta mengenai kepuasan mereka terhadap pelatihan dan saran untuk perbaikan.

Tindak Lanjut:

- **Dukungan Lanjutan:** Tetap tersedia untuk memberikan dukungan lanjutan kepada peserta yang memerlukan bantuan tambahan setelah pelatihan.

Sumber Daya Tambahan: Sediakan sumber daya tambahan seperti panduan tertulis, video tutorial, atau webinar lanjutan untuk memungkinkan peserta untuk terus mengembangkan keterampilan mereka dalam menggunakan Canva

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan Penggunaan Fitur Canva dalam Pembuatan *Brand* dan Media Promosi pada tanggal 21 Mei 2024 adalah sebagai berikut:

- **Peningkatan Pemahaman Peserta:**
- Peserta pelatihan, yang terdiri dari 30 siswa, berhasil meningkatkan pemahaman mereka tentang penggunaan fitur-fitur Canva dalam pembuatan media pembelajaran.
- **Penerapan Praktis:**
- Peserta berhasil menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh selama pelatihan dalam proyek pembuatan media pembelajaran. Mereka dapat menghasilkan desain Kemasan Bando yang lebih menarik dan efektif menggunakan Canva.
- **Respons Positif:**
- Peserta memberikan umpan balik positif terhadap pelatihan. Mereka merasa bahwa pelatihan ini relevan, berguna, dan memberikan wawasan yang berharga dalam meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan Canva.
- **Kolaborasi Antar Peserta:**

- Kegiatan pelatihan memungkinkan peserta untuk berkolaborasi dan berbagi ide mengenai penggunaan Canva dalam pembelajaran. Hal ini memperkaya pengalaman belajar mereka.
- Pembelajaran Mandiri:
- Peserta diberi tugas mandiri untuk menciptakan materi pembelajaran dengan Canva. Hal ini memungkinkan mereka untuk mengaplikasikan pengetahuan yang telah mereka peroleh secara langsung.
- Peningkatan Keterampilan Digital:
- Peserta melaporkan peningkatan keterampilan digital mereka, khususnya dalam penggunaan alat desain grafis Canva.
- Materi Pembelajaran Berkualitas:
- Setelah pelatihan, peserta mampu menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan berkualitas tinggi menggunakan Canva, yang dapat digunakan dalam lingkungan pendidikan.

Kegiatan pelatihan yang telah berlangsung pada tanggal 21 Mei 2024 di SMK Negeri 7 Ende dengan judul "Pelatihan Penggunaan Fitur Canva dalam Pembuatan *Brand* dan Media Promosi" memiliki dampak yang signifikan dalam mengembangkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam menggunakan Canva sebagai alat desain grafis untuk tujuan pendidikan. Hasil dari kegiatan ini bisa dikaji secara luas dan mendalam dalam beberapa aspek penting.

- Peningkatan Pemahaman dan Keterampilan:
Kegiatan pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman peserta tentang fitur-fitur Canva yang relevan dalam pembuatan media pembelajaran. Mereka tidak hanya memahami konsep dasar, tetapi juga dapat mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam praktik sehari-hari.
- Relevansi dalam Pendidikan:
Hasil kegiatan ini sangat relevan dengan dunia pendidikan modern. Dalam era di mana teknologi dan media digital mendominasi, guru, mahasiswa, dan dosen perlu

memahami cara memanfaatkan alat-alat seperti Canva untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik.

- **Kolaborasi Antar Peserta:**

Salah satu kekuatan kegiatan ini adalah kemampuannya untuk membawa bersama peserta dari berbagai kalangan pendidikan. Kolaborasi antara guru, mahasiswa, dan dosen memberikan kesempatan unik untuk berbagi pengalaman, ide, dan perspektif yang berbeda. Ini mendorong inovasi dalam pendidikan.

- **Penerapan Praktis:**

Peserta berhasil menerapkan pengetahuan yang mereka peroleh selama pelatihan dalam proyek praktis. Hal ini menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, yang dapat digunakan dalam kelas atau lingkungan belajar online.

- **Peningkatan Keterampilan Digital:**

Kegiatan ini tidak hanya memperkenalkan peserta pada Canva, tetapi juga membantu meningkatkan keterampilan digital mereka secara keseluruhan. Kemampuan untuk menggunakan alat-alat teknologi adalah aset berharga di era digital saat ini.

- **Dampak Jangka Panjang:**

Dengan pemahaman yang ditingkatkan tentang penggunaan Canva dalam pembelajaran, peserta memiliki potensi untuk memberikan dampak jangka panjang pada pengalaman pendidikan siswa atau mahasiswa mereka. Materi pembelajaran yang lebih menarik dan bervariasi dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

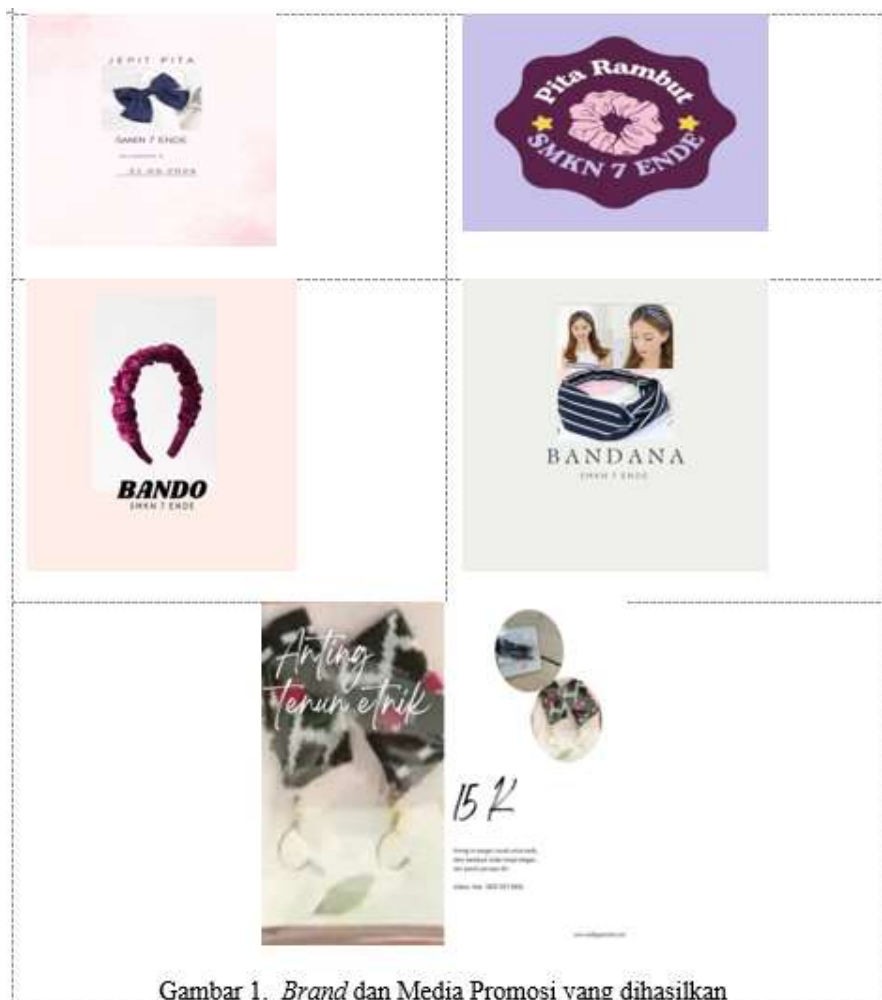
- **Pengembangan Diri:**

Peserta juga melaporkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi desain grafis setelah mengikuti pelatihan ini. Hal ini memungkinkan mereka untuk terus mengembangkan keterampilan mereka secara mandiri.

- **Dukungan Lanjutan:**

Tim instruktur dan pendukung memberikan dukungan lanjutan kepada peserta, memastikan bahwa pembelajaran tidak berhenti setelah pelatihan selesai. Ini menciptakan kesan bahwa pelatihan ini adalah investasi jangka panjang dalam pengembangan peserta.

Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis peserta tetapi juga memberikan dampak yang lebih luas dalam dunia pendidikan. Hal ini menggambarkan bagaimana teknologi dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memberikan alat yang lebih kuat kepada Peserta Didik untuk mencapai tujuan pendidikan. Dengan pemahaman yang lebih mendalam tentang penggunaan Canva dalam pembelajaran, peserta siap untuk berkontribusi pada perubahan positif dalam metode pembelajaran dan pengajaran. Beberapa *Brand* dan Media Promosi yang dihasilkan antara lain:



Gambar 1. *Brand* dan Media Promosi yang dihasilkan

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Dalam kegiatan pelatihan penggunaan fitur Canva dalam pembuatan *Brand* dan Media Promosi yang telah berlangsung, peserta berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan mereka dalam menggunakan Canva. Hasil kegiatan ini mencakup penerapan praktis pengetahuan, kolaborasi antar peserta, dan dampak yang relevan dalam dunia pendidikan. Peserta melaporkan peningkatan keterampilan digital mereka, yang akan mendukung pengembangan materi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Dukungan lanjutan dari tim instruktur dan pendukung juga memberikan kesan bahwa pelatihan ini adalah investasi jangka panjang dalam pengembangan peserta. Dengan demikian, kegiatan ini berhasil memberikan manfaat yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan peserta dalam memanfaatkan Canva untuk tujuan pendidikan.

Saran

Untuk penelitian lanjutan yang akan membantu menutup kekurangan dalam kegiatan pelatihan penggunaan fitur Canva dalam pembuatan media pembelajaran, berikut beberapa saran yang relevan:

- **Studi Efektivitas Media Pembelajaran Canva:** Penelitian lebih lanjut dapat fokus pada mengukur efektivitas media pembelajaran yang dibuat dengan Canva dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa. Dengan metode evaluasi yang lebih rinci, seperti uji coba lapangan, survei, atau ujian, dapat diidentifikasi apakah penggunaan Canva benar-benar memberikan hasil yang lebih baik dalam proses pembelajaran.
- **Analisis Perbandingan dengan Alat Lain:** Penelitian dapat membandingkan efektivitas Canva dengan alat desain grafis lainnya yang serupa. Ini akan membantu menentukan keunggulan Canva dalam konteks pembuatan media pembelajaran.
- **Aspek Desain Instruksional Lebih Lanjut:** Penelitian lebih lanjut dapat menjelajahi aspek-aspek desain instruksional yang lebih mendalam, seperti prinsip-prinsip desain grafis yang efektif dalam konteks pembelajaran. Ini akan membantu pengguna Canva untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih profesional dan menarik.

- Analisis Pengaruh Keterampilan Awal: Melihat pengaruh tingkat keterampilan awal peserta dalam penggunaan Canva terhadap hasil pelatihan dapat menjadi topik penelitian yang menarik. Ini akan membantu merancang pelatihan yang lebih sesuai dengan tingkat pemahaman peserta.
- Evaluasi Terhadap Tujuan Pendidikan Khusus: Penelitian dapat mengevaluasi penggunaan Canva dalam mencapai tujuan pendidikan tertentu, seperti peningkatan literasi visual, pemahaman konsep tertentu, atau pengembangan keterampilan kreatif.
- Penelitian Mengenai Motivasi Peserta: Menyelidiki faktor-faktor yang memotivasi peserta untuk terus menggunakan Canva dalam pembelajaran mereka dapat memberikan wawasan tentang bagaimana alat ini dapat diintegrasikan dengan lebih baik dalam konteks pendidikan.
- Pengembangan Pedoman Terperinci: Penelitian dapat menghasilkan pedoman atau panduan yang lebih terperinci untuk penggunaan Canva dalam pembuatan media pembelajaran, termasuk contoh-contoh kasus dan studi tentang penggunaan yang sukses.

Dengan fokus pada penelitian lebih lanjut dalam konteks penggunaan Canva dalam pendidikan, kita dapat memahami lebih baik potensi alat ini dan bagaimana penggunaannya dapat ditingkatkan untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan menarik

DAFTAR PUSTAKA

- Ariestika, E., Pranata, D., Hita, I. P. A. D., & Armanjaya, S. (2022). Literature Review: Exercise For Patients With Type 2 Diabetes Mellitus Era Society 5.0. *Jurnal Pendidikan Jasmani (Jpj)*, 3(2), 104–114.
- Dermawan, H., Malik, R. F., Suyitno, M., Dewi, R. A. P. K., Solissa, E. M., Mamun, A. H., & Hita, I. P. A. D. (2023). Gerakan Literasi Sekolah Sebagai Solusi Peningkatan Minat Baca Pada Anak Sekolah Dasar. *Edusaintek : Jurnal Pendidikan Sains Dan Teknologi*, 10(1), 311–328. <https://doi.org/10.47668/Edusaintek.V10i1.723>
- Fatmawan, A. R., Dewi, N. P. A., & Hita, I. P. A. D. (2023). Skimming And Scanning Technique: Is It Effective For Improving Indonesian Students' reading

- Comprehension? Edusaintek: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi, 10(3), 1181–1198.
- Hita, I. P. A. D., Dewi, K. A. K., Indrawan, I. K. A. P., Ariestika, E., & Pranata, D. (2023). Socialization Of Basketball Game Rules. Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat Indonesia, 3(1), 20–27.
- Hita, I. P. A. D., Lestari, N. A. P., Dewi, M. S. A., Astuti, N. M. I. P., Kurniawati, K. L., & Fatmawan, A. R. (2023). Latihan Drill: Apakah Berpengaruh Terhadap Kemampuan Bermain Bola Basket Pada Anak Sekolah Dasar? Jurnal Pelita Ilmu Keolahragaan, 3(1), 89–97.
- Hudain, M. A., Kamaruddin, I., Hita, I. P. A. D., Pranata, D., & Ariestika, E. (2023). Investigation Of Nutritional Status, Vo2max, Agility, Speed, And Strength: A Cross-Sectional Study In Basketball Athletes. Journal Sport Area, 8(2), 261–271.
- Kamaruddin, I., Susanto, N., Hita, I. P. A. D., Pratiwi, E. Y. R., Abidin, D., & Laratmase, A. J. (2023). Analysis Of The Influence Physical Education On Character Development Of Elementary School Students. At-Ta'dib, 18(1), 10–17.
- Kuncoro, B., Nurulita, R. F., Pranata, D., Sukanto, A., & Hita, I. P. A. D. (2023). Fisiologis Dalam Cabang Olahraga Bola Basket: Sistematis Literatur Review. Journal On Education, 5(4), 14601–14607.
- Pranata, D., Hita, I. P. A. D., Pratama, R. R., Ali, R. H., Suwanto, W., & Ariestika, E. (2023). The Role Of Coaches In Increasing Student Motivation Through Basketball Games In Schools (A Review Of Literature Studies). Halaman Olahraga Nusantara: Jurnal Ilmu Keolahragaan, 6(2), 568–580.
- Sappaile, B. I., Ahmad, Z., Hita, I. P. A. D., Razali, G., Dewi, R. D. D. L. P., & Punggeti, R. N. (2023). Model Pembelajaran Kooperatif: Apakah Efektif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik? Journal On Education, 6(1), 6261–6269.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika), 7(2), 79–85.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Ipa Mi/Sd. Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah, 2(1), 102–118.