



**PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA  
KEPADA SISWA SD NEGERI 1 SUMBERAGUNG, BOYOLALI**

*Graphic Design Training Using The Canva Application For Students Of SD  
Negeri 1 Sumberagung, Boyolali*

**Devi Yunita Saputri<sup>1</sup>, Retno Waluyo<sup>2</sup>, Riyanto<sup>3</sup>, Abdul Azis<sup>4</sup>**

**<sup>1,2,3,4</sup>Universitas Amikom Purwokerto**

**Email: 20sa2074@mhs.amikompurwokerto.ac.id**

**Abstract**

*Education has a very important role in educating human life and cannot be separated from development and change. The development of technology in this digital era cannot be separated from its influence in the world of education. So that the world of education always adjusts to technological developments as an increase in the quality of education to support educational success. With the Campus Teaching Program, the role of students is needed in assisting the learning process, one of which is in adapting technology to increase student awareness of the importance of technology in today's digital era. Currently, SD Negeri Sumberagung students do not yet have the skills to use the Canva application. The Canva application can be used to create graphic designs so that it can be used to explore students' talents in making graphic designs. There fore it is necessary to conduct graphic design training using the Canva application so that students can use the Canva application to explore their potential to make graphic designs. After training students can use the Canva application, students are very enthusiastic about this activity and students are quite familiar with using the Canva application.*

**Keywords:** *Training, canva application, Graphic Design*

**Abstrak**

*Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam mencerdaskan kehidupan manusia dan tidak lepas dari perkembangan dan perubahan. Perkembangan teknologi di era digital ini tidak terlepas dari pengaruhnya dalam dunia pendidikan. Sehingga dunia pendidikan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai peningkatan kualitas pendidikan untuk mendukung keberhasilan pendidikan. Dengan adanya Program Kampus Mengajar peran mahasiswa diperlukan dalam membantu proses pembelajaran, salah satunya dalam adaptasi teknologi guna meningkatkan kesadaran siswa akan pentingnya teknologi di era digital saat ini. Saat ini siswa SD Negeri Sumberagung belum memiliki ketrampilan menggunakan aplikasi canva. Aplikasi Canva dapat digunakan untuk membuat desain grafis sehingga dapat digunakan untuk menggali bakat siswa dalam membuat desain grafis. Oleh karena itu perlu dilakukan pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi canva agar siswa dalam menggunakan aplikasi canva untuk menggali potensi dirinya membuat desain grafis. Setelah melakukan pelatihan siswa dapat menggunakan Aplikasi Canva, sangat antusias sekali siswa terhadap kegiatan ini dan siswa cukup paham dengan menggunakan Aplikasi Canva*

**Kata Kunci:** *Pelatihan, Aplikasi Canva, Desain Grafis*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam mencerdaskan kehidupan manusia dan tidak lepas dari perkembangan dan perubahan[1].

Berdasarkan UUD 1945 pada pasal 31 disebutkan bahwa setiap warga negara berhak atas pendidikan dan pemerintahan mewajibkan setiap warga negara untuk memperoleh pendidikan dasar. Pada dunia pendidikan Indonesia, globalisasi memberi dampak perubahan dalam pendidikan berbasis teknologi sehingga menjadi keharusan tenaga pendidik mengubah cara mengajar bersifat tradisional menjadi berbasis teknologi. Dalam hal ini dapat mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan[2]. Teknologi digital merupakan sistem yang dapat dibaca komputer dalam pengoperasiannya secara otomatis dan bersifat jaringan yang dapat dimanipulasi sehingga munculah istilah Era digital. Perkembangan teknologi di era digital tidak dapat terlepas pengaruhnya dalam dunia pendidikan. Sehingga dunia pendidikan senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai peningkatan mutu pendidikan untuk pendukung keberhasilan pendidikan sehingga mampu bersaing. Dalam Era digital menjadi tantangan bagi Indonesia dalam meningkatkan mutu pendidikan pengembangan sumber daya manusia. Pendidikan di Era digital yaitu pembelajaran yang menggunakan media elektronik seperti komputer/notebook, smartphone, video, audio dan visual yang ditayangkan diproyektor[3].

Canva merupakan Aplikasi atau Web berbasis teknologi yang menyediakan berbagai fitur untuk membuat desain dan publikasi online[4]. Canva dapat diakses dengan mudah melalui website, Laptop, dan Handphone. Selain itu, Canva mempunyai dua versi yaitu berbayar dan gratis[5]. Pengguna dapat menggunakan fitur gratisnya untuk membuat desain grafis, publikasi online, media pembelajaran. Canva menyediakan fitur-fitur yang kegunaannya untuk pendidikan, yaitu sebagai media pembelajaran yang kreatif, inovatif, interaktif, dan kolaboratif sehingga mewujudkan pembelajaran menjadi mudah, menyenangkan, dan tidak membosankan. Canva juga menyediakan berbagai template sehingga bisa diakses dengan mudah oleh pengguna[6].

Program Kampus Mengajar merupakan salah satu program dari kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek)[7]. Program Kampus Mengajar memberi kesempatan bagi mahasiswa dari berbagai latar belakang pendidikan serta memberi peluang mahasiswa untuk berkembang dan berkontribusi langsung dalam bidang pendidikan yaitu membantu proses belajar di sekolah[8]. Proses belajar mengajar yang diterapkan di sekolah salah satunya membantu dalam adaptasi teknologi. Peran teknologi sangatlah berpengaruh dalam dunia pendidikan sebagai bekal dalam meningkatkan mutu pendidikan sumber daya manusia guna menghadapi perubahan dan perkembangan zaman di era digital (Wahyuni Arumsari, Agita Tri Cahyani, Anggie Monica, Nida Hudani Sabila, Hana Zhafirah, Eka Nur Amalia Septianingsih, Stepvani Iqbal Kurnia Setia Budi, 2022) [9].

SD Negeri 1 Sumberagung menjadi salah satu sekolah sasaran program Kampus Mengajar Angkatan 5 yang berlokasi di Dukuh Getas, Sumberagung, Kecamatan Klego, Kabupaten Boyolali, Jawa Tengah. Sarana dan prasarana yang ada belum memadai dikarenakan minimnya bangunan, minimnya siswa, dan media pembelajaran yang kurang. Tenaga pendidik yang kurang melek teknologi menjadikan pembelajaran masih tradisional sehingga menggunakan internet sebagai pembelajaran belum diterapkan. Akan tetapi ada juga salah satu tenaga pendidik yang sudah memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran

dengan baik dengan cara menggunakan LCD Proyektor. Namun pembelajaran seperti itu hanya dilakukan beberapa kali saja dan bergantian dikarenakan minimnya LCD Proyektor yang mengakibatkan kurangnya kesadaran siswa terhadap teknologi digital. Siswa belum mempunyai keterampilan dan pengetahuan dalam teknologi dikarenakan beberapa faktor yaitu Informasi tanpa praktik, kurangnya pembelajaran teknologi, kurangnya kesadaran terhadap teknologi, dan kurangnya dorongan orang tua terhadap teknologi. Sehingga hal ini menjadi tantangan dan hal menarik bagi mahasiswa untuk membantu siswa dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dalam teknologi dengan pelatihan Aplikasi Canva pada siswa kelas 5 SD Negeri 1 Sumberagung.

## **METODE**

Metode pelaksanaan yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian sebagai berikut:

### **1. Tahap Perencanaan**

Pada tahap ini mahasiswa melakukan koordinasi dengan Kepala Sekolah, Guru Pamong, dan Guru SD Negeri 1 Sumberagung mengenai penyusunan jadwal kegiatan, penentuan tempat pelaksanaan kegiatan yaitu di ruang kelas 5.

### **2. Tahap Persiapan**

Pada tahap ini mahasiswa melakukan koordinasi dengan Guru Pamong mengenai peminjaman chromebook serta menyiapkan sarana dan prasarana lainnya yang akan digunakan dalam pelaksanaan kegiatan

### **3. Tahap Pelaksanaan**

Pada tahap ini mahasiswa menjelaskan secara singkat mengenai Aplikasi Canva dan melatih serta mendampingi siswa dalam menggunakan Aplikasi Canva. Kegiatan ini diikuti 10 siswa yang dilaksanakan seminggu sekali. Kegiatan pendampingan adaptasi teknologi ini bertujuan memberikan pemahaman secara langsung terhadap siswa sehingga siap untuk melaksanakan praktik penggunaan aplikasi secara mandiri. Tahapan ini mencakup pendampingan penggunaan Aplikasi Canva kepada setiap siswa guna meningkatkan kreativitas.

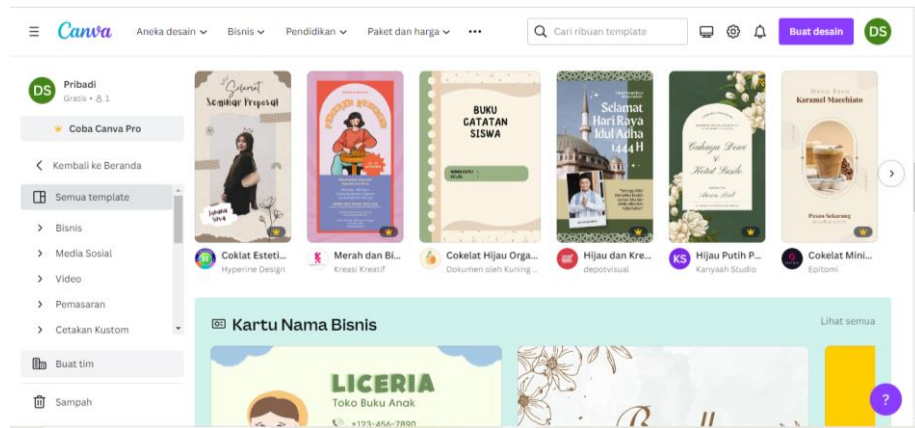
### **4. Tahap Evaluasi**

Pada tahap ini mahasiswa memberikan arahan untuk membuat poster kepada siswa guna mengetahui pemahaman siswa dalam penggunaan Aplikasi Canva.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **1. Pelaksanaan Kegiatan**

Penggunaan Canva mampu meningkatkan kemampuan menulis dan membaca siswa yang disertai dukungan visualisasi karya sehingga menambah kreativitas siswa di era digital seperti program Kampus Mengajar yang meningkatkan mutu pendidikan dalam literasi, numerasi, dan adaptasi teknologi. Dalam hal ini mahasiswa memberi penjelasan mengenai peran penting teknologi di era digital serta menjelaskan secara singkat fitur-fitur yang ada dalam Aplikasi Canva serta cara penggunaannya.



Gambar 1. Tampilan Beranda Aplikasi Canva



Gambar 2. Menjelaskan Aplikasi Canva

Dalam materi, dipaparkan fungsi dari tools dan template yang bisa digunakan salah satunya poster. Kami mendampingi siswa dalam mengimplementasikan langsung di Aplikasi Canva.



Gambar 3. Pendampingan

## 2. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan dilakukan dengan cara mahasiswa memberi arahan terhadap siswa untuk membuat poster dengan semenarik mungkin untuk mengetahui potensi siswa dalam kreativitas. Dalam hal ini siswa dapat menggunakan berbagai template, font, gambar, icon dan bentuk secara gratis

pada Aplikasi Canva.



Gambar 4. Siswa membuat Poster

### **KESIMPULAN**

Dalam penerapan adaptasi teknologi melalui program kampus mengajar dapat berjalan dengan baik dan lancar. Kegiatan yang dilakukan berupa pendampingan terhadap siswa dalam menggunakan Aplikasi Canva, sangat antusias sekali siswa terhadap kegiatan ini dan siswa cukup paham dengan menggunakan Aplikasi Canva. Kami harap ada sejenis pelatihan seperti ini yang berkesinambungan dikarenakan antusias siswa yang luar biasa dan keterampilan teknologi sangat diperlukan dalam era digital seperti ini.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada SD Negeri 1 Sumberagung yang telah mendukung dan memotivasi kami dalam program kerja kami laksanakan. Tak lupa, kami juga menyampaikan terima kasih kepada Kepala Sekolah, Guru Pamong, dan Guru kelas SD Negeri 1 Sumberagung yang telah memberikan kami kesempatan dalam melakukan kegiatan ini. Serta teman mahasiswa Kampus Mengajar.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Sihombing, R. A., & Lukitoyo, P. S. (2021). Peranan Penting Pancasila Dan Pendidikan Kewarganegaraan Sebagai Pendidikan Karakter Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(1), 49-59.
- [2] Aka, K. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar di Sekolah Dasar. 1, 28–37.
- [3] Ngongo, V. L., Hidayat, T., & Wiyanto, W. (2019, July). Pendidikan Di Era Digital. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*.
- [4] Purwasi, L. A., & Refianti, R. (2022). Workshop Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kompetensi Para Guru Sekolah Dasar. *Community Engagement and Emergence Journal (CEEJ)*, 3(3), 320-332.
- [5] Adrian, Q. J., Putri, N. U., Jayadi, A., Sembiring, J. P., Sudana, I. W., Darmawan, O. A., ... & Ardiantoro, N. F. (2022). Pengenalan Aplikasi Canva



Kepada Siswa/Siswi Smkn 1 Tanjung Sari, Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 187-191.

- [6] Wijaya, N., Irsyad, H., & Taqwiym, A. (2022). Pelatihan pemanfaatan canva dalam mendesain poster. *FORDICATE*, 1(2), 192-199.
- [7] Anwar, R. N. (2021). Pelaksanaan kampus mengajar angkatan 1 program merdeka belajar kampus merdeka di sekolah dasar. *Jurnal pendidikan dan kewirausahaan*, 9(1), 210-219.
- [8] Walidi, A., Putri, N. M., Indra, I., Ridalfich, V., Mulyani, D., & Mardianti, E. (2022). Peran kampus mengajar dalam meningkatkan literasi, numerasi dan adaptasi teknologi peserta didik sekolah dasar di Sumatera Barat. *Journal of Civic Education*, 5(3), 284-292.
- [9] Arumsari, W., Cahyani, A. T., Monica, A., Sabila, N. H., Zhafirah, H., Septianingsih, E. N. A., & Budi, S. I. K. S. (2022). Peningkatan Literasi, Numerasi, Adaptasi Teknologi, Administrasi Sekolah dan Softskill dalam Program Kampus Mengajar di SD Negeri Polaman, Kecamatan Mijen, Kota Semarang. *Jurnal Surya Masyarakat*, 5(1), 18-25.

