

Pelatihan Platform Canva untuk Membuat Poster Dan Label Poduk Pada Siswa SMP Muhammadiyah 4 Kertanegara

Bagus Adhi Kusuma^{*1}, Rahayu Linda Kusuma², Vita Dwi Utami³, Retno Waluyo⁴

^{1,2,3} Universitas Amikom Purwokerto

Corresponding author: bagus@amikompurwokerto.ac.id

Abstrak

Di era modern seperti sekarang, sudah banyak aktivitas yang menggunakan teknologi khususnya dalam dunia pendidikan. Teknologi dikatakan penting diterapkan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Melihat pernyataan tersebut dan meninjau secara langsung ke tempat mitra, beberapa siswa masih terkendala dalam pemanfaatan teknologi khususnya penggunaan Platform Canva yang sering digunakan dalam proses belajar terutama untuk desain poster dan label produk. Untuk itu perlu adanya pelatihan bagi siswa agar dapat menerapkan teknologi dengan baik. Pelatihan ini dilakukan dengan mitra yaitu SMP Muhammadiyah 4 Kertanegara, Kabupaten Purbalingga yang mana dilaksanakan secara offline. Peserta pelatihan sendiri yaitu seluruh siswa kelas 8 menggunakan Canva yang non-premium sehingga siswa tidak perlu membayar untuk mengakses dan mencari template poster dan label yang akan digunakan. Tujuan dari pelatihan ini yaitu meningkatkan kemampuan siswa di SMP Muhammadiyah 4 Kertanegara dapat membuat poster serta label produk dengan menggunakan aplikasi Canva. Kesimpulan dari kegiatan ini bahwa kegiatan ini bermanfaat dalam memperkenalkan dunia desain grafis dan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mendesain poster dan Label produk yang efektif dan menarik menggunakan canva.

Kata kunci: Poster, Label Produk, Canva.

Abstract

In the modern era like now, there are many activities that use technology, especially in the world of education. Technology is said to be important to apply in the process of teaching and learning activities. Seeing this statement and visiting partners directly, some students are still having problems using technology, especially using the Canva Platform which is often used in the learning process, especially for designing posters and product labels. For this reason, there is a need for training for students to be able to apply technology well. This training was carried out with partners, namely SMP Muhammadiyah 4 Kertanegara, Purbalingga Regency, which was carried out offline. The training participants themselves, namely all grade 8 students, use non-premium Canva so that students do not need to pay to access and search for poster templates and labels to use. The aim of this training is to improve the ability of students at SMP Muhammadiyah 4 Kertanegara to be able to make posters and product labels using the Canva application. The conclusion from this activity is that this activity is useful in introducing the world of graphic design and can improve students' abilities in designing effective and attractive posters and product labels using Canva.

Keywords: Posters, Product Labels, Canva

PENDAHULUAN

Seiring berjalannya waktu, penerapan teknologi sendiri sangat penting diterapkan terutama pada aspek pendidikan dan media pembelajaran sendiri (Wihyanti, 2022). Penerapan teknologi dalam aspek pendidikan merupakan poin utama terlebih lagi perkembangan teknologi yang semakin pesat. Pendidikan merupakan proses teknik serta metode dalam proses belajar mengajar yang terjadi dengan tujuan menuangkan pengetahuan dari sumber lain / seseorang kepada orang lain dengan standar yang sesuai (Laillni roma et al., 2023). Target penggunaan dan pemanfaatan teknologi sendiri selain guru yaitu siswa. Siswa dituntut untuk bisa menerapkan teknologi tersebut karena mengingat adanya kurikulum merdeka yang tak lepas dari sebuah teknologi dalam proses belajar – mengajar sendiri.

Makna teknologi dalam pembelajaran sendiri merupakan aplikasi atau media yang dirancang secara modern dan dimanfaatkan sebagai teori dan praktek dalam pembelajaran. Pembelajaran teknologi yang diterapkan di sekolah merupakan kolaborasi dari 2 unsur yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi dengan tujuan memanfaatkan perangkat lunak (Software) dan perangkat keras (Hardware) dalam mengolah, mengelola serta menganalisis data (Sunarti, 2022).

Teknologi saat ini berperan aktif dalam kehidupan sehari-hari, seorang pekerja atau siswa bahkan mahasiswa dapat dengan mudah menyelesaikan tugasnya menggunakan teknologi, bahkan teknologi mampu merubah media pembelajaran menjadi lebih menarik (Maritsa et al., 2021). Dengan semakin pesatnya perkembangan Ilmu Teknologi informasi dan komunikasi yang membawa pengaruh khususnya dibidang pendidikan dan dalam proses pembelajaran (Muhafid et al., 2024).

Dalam Penelitian Cambridge International melalui Global Education Census (2018) yang menyatakan bahwa siswa Indonesia sangat akrab dengan teknologi, bukan hanya dalam berinteraksi di media sosial, namun juga kebutuhan pembelajaran. Namun, masih banyak siswa yang menyalahgunakan teknologi seperti gadget dan laptop hanya untuk membuka hal atau situs yang tidak penting. Hal ini berdasarkan data yang di berikan Badan Pusat Statistik (BPS) dimana dari semua total 33, 44% anak usia dini di Indonesia menggunakan handphone atau gawai nirkabel, sedangkan anak usia dini yang dapat mengakses internet mencapai 24,96% yang mana dapat memicu kerusakan motorik dan pola pikir siswa (Santika, 2023). Pengaruh negatif juga akan selalu muncul apabila siswa menerapkan hal yang tidak baik dalam pemanfaatan teknologi sendiri. Salah satu faktor yang menyebabkan kurangnya pemanfaatan teknologi yang baik karena faktor diri sendiri dan guru sebagai pengajar di sekolah. Sejauh ini, yang menjadi permasalahan tersendiri yaitu siswa mengetahui platform namun masih belum menguasai teknologi terutama penguasaan platform Canva yang berbasis AI.

Oleh karena itu, perlu adanya kolaborasi antar siswa dan guru dalam pemanfaatan teknologi di sekolah khususnya penggunaan platform Canva yang nantinya dapat membantu siswa dalam mendesain membuat poster dan label produk. Hal ini berdasarkan daya minat dan untuk mengetahui masing – masing karakteristik siswa yang diharapkan nantinya dapat meningkatkan kemampuan

serta nilai mutu kualitas belajar semakin aktif dan kreatif. Platform Canva merupakan salah satu aplikasi desain berbasis web dan android yang menyediakan aneka macam templates atau tools design yang lengkap untuk dimanfaatkan dalam membentuk media pembelajaran namun tidak sulit dalam penggunaannya (Ramadhan et al., 2023).

Tidak hanya sebagai media pembelajaran di sekolah, Platform Canva juga dimanfaatkan sebagai media promosi suatu produk seperti membuat desain label yang akan ditempelkan pada produk yang dibuat oleh siswa (Wicaksono & Adriana, 2023). Sebelumnya siswa SMP sudah memiliki produk untuk dipasarkan ke masyarakat namun masih terkendala dalam membuat produk. Saat ini siswa sendiri belum memiliki label produk sebagai identitas yang dimiliki. Canva merupakan platform yang cocok dalam membuat label dari setiap produk yang dibuat (Alawiah et al., 2023).

Selain itu teknologi juga dapat diintegrasikan dengan mata pelajaran lain, seperti pembuatan poster untuk proyek bahasa Indonesia atau poster ilmiah untuk pelajaran sains. Pentingnya pelatihan Canva untuk siswa SMP terletak pada kemampuannya untuk mempersiapkan mereka dengan keterampilan yang relevan dalam era digital dan meningkatkan kreativitas serta pemahaman mereka terhadap desain grafis.

Dalam penerapan teknologi khususnya desain, siswa SMP Muhammadiyah 4 Kertanegara masih kesulitan dalam membuat desain poster serta label produk baik dari segi pemahaman fitur maupun fungsi dari setiap menu yang ada. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap penggunaan aplikasi Canva untuk membuat desain poster dan label produk.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka beberapa solusi yang akan dilaksanakan untuk memecahkan permasalahan mitra yaitu memberikan pelatihan desain menggunakan aplikasi canva sebagai media interaktif dalam mendesain poster dan label produk sehingga siswa mampu memanfaatkan teknologi dengan baik dan terarah. Target luaran dari kegiatan pengabdian ini yaitu meningkatkan kemampuan siswa dalam mendesain poster dan Label produk dengan menggunakan aplikasi canva.

METODE

1. Metode Pengumpulan Data

a. Studi Pustaka

Studi Pustaka menurut (Sugiyono, 2015) merupakan Langkah yang dilakukan setelah menentukan ide gagasan yang ada. Selanjutnya melakukan kajian secara referensi dan teoritis yang sesuai dengan topik yang dipilih. Metode ini dilakukan dengan cara mencari informasi melalui buku, prosiding, jurnal dan lainnya.

b. Observasi

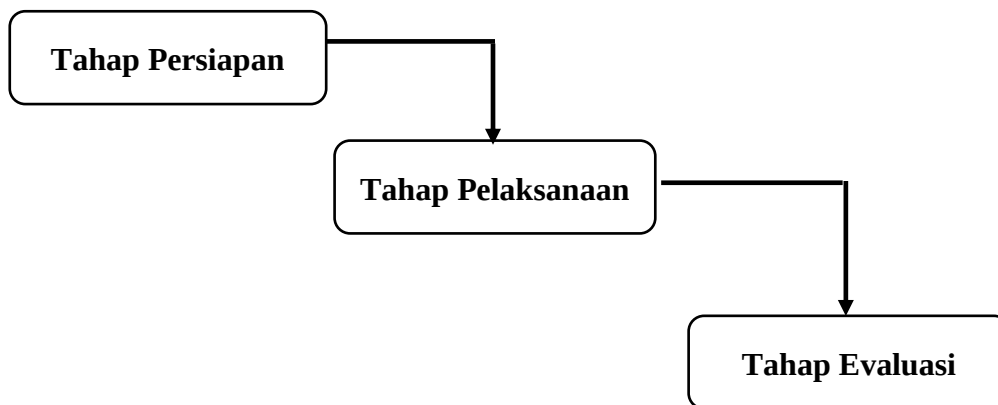
Obeservasi menurut (Sugiyono, 2015) merupakan tahapan pengumpulan data dengan cara mendatangi lokasi secara langsung dan mengamati kegiatan siswa sesuai dengan topik yang di pilih. Tim mendatangi sekolah SMP Muhammadiyah 4 Kertanegara untuk mengecek ketersediaan media dan juga jaringan yang akan digunakan untuk

keperluan pelatihan. Diketahui terdapat 24 Chromebook milik sekolah dan juga jaringan internet yang stabil.

c. Wawancara

Wawancara menurut (Sugiyono, 2015) merupakan proses pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan langsung kepada objek dilokasi. Tim melakukan wawancara terhadap peserta didik dan guru sekolah SMP Muhammadiyah 4 Kertanegara mengenai mekanisme pelatihan yang akan dilaksanakan bersama siswa serta mendata siswa yang akan mengikuti pelatihan.

2. Konsep Pelaksanaan Pengabdian



Gambar 1. Konsep Pelaksanaan Pengabdian

Gambar 1. Adalah konsep pelaksanaan kegiatan pengabdian. Metode dan pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian yaitu berdiskusi, berkelompok dan menentukan template / desain yang akan diterapkan. Hal ini diharapkan dapat melatih siswa dalam memilih dan memilih desain yang tepat dengan tema sehingga siswa bebas menuangkan gagasan ke lembar kerja tersebut. Pelaksanaan kegiatan ini dibagi menjadi beberapa tahap antara lain:

a. Tahap persiapan

Tahap Persiapan alat dan bahan: Tim pengabdian mempersiapkan semua bahan dan peralatan yang diperlukan selama pelaksanaan pengabdian serta melakukan pengecekan terhadap jaringan serta Chromebook milik sekolah serta mengecek peralatan lain yang sudah tersedia di sekolah maupun belum tersedia.

b. Tahap pelaksanaan

Tahap Pelaksanaan: Pelatihan dilaksanakan di ruang kelas dengan menggunakan perangkat Chromebook. Kegiatan ini diawali dengan penyampaian materi dan pengenalan platform Canva dilanjutkan dengan praktek mengoperasikan dan menggunakan fitur yang tersedia untuk keperluan pembelajaran. Fokus dari pelatihan ini adalah pembuatan poster dan label produk.

c. Tahap evaluasi

Kegiatan ini dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa terhadap pemahaman mekanisme platform dan fitur – fitur yang digunakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Persiapan

Pada tahap ini di mulai dengan mendatangi SMP Muhamadiyah 4 Kertanegara untuk meminta izin diadakan pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat. Tim pengabdian bertemu dengan Kepala Sekolah, Kepala Sekolah menyambut baik kegiatan yang akan dilaksanakan karena akan menambah pengetahuan siswa, selanjutnya membahas materi yang akan diberikan kepada siswa, kemudian diputuskan untuk pelatihan Canva untuk membuat desain poster dan Label produk, sedangkan pelaksanaan diadakan 1 hari dari pukul 08.00 wib sampai dengan 16.00 wib.

Sebelum pelaksanaan Tim pengabdian mempersiapkan infrastruktur yang akan digunakan, antara lain kondisi Chromebook serta kelancaran jaringan internet. Tim pengabdian memastikan Chromebook dapat digunakan dengan baik dan akses jaringan internet lancar. Tim Pengabdian juga menyiapkan materi yang akan digunakan untuk pelatihan.

Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dari pukul 08.00 wib sampai dengan 16.00 yang terbagi menjadi 4 sesi. Kegiatan ini di ikuti oleh siswa sebanyak 32 siswa. Acara diawali dengan pembukaan oleh kepala SMP Muhammadiyah 4 Kertanegara, kepala sekolah menyampaikan ucapan terimakasih kepada tim pengabdian yang telah melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat di SMP Muhammadiyah 4 Kertanegara, pelatihan ini sangat bermanfaat bagi siswa karena dapat menambah ketrampilan siswa khususnya dalam memanfaatkan aplikasi canva untuk membuat desain poster dan Label produk. Kepala sekolah menghimbau siswa agar mengikuti dengan baik agar mendapatkan ketrampilan yang nantinya bisa diterapkan di lingkungan masyarakat. Acara selanjutnya Tim pengabdian memperkenalkan diri kepada siswa dan di lanjutkan pemberian materi yang dibagi menjadi 4 sesi yaitu:

Sesi ke 1 berlangsung dari mulai 08.30 wib - 10.00 wib, pada sesi ini siswa di beri materi tentang Pengenalan dan Dasar Canva, Pada sesi pengenalan, peserta akan mempelajari apa itu Canva, keuntungan menggunakan Canva, serta cara membuat akun Canva.

Sesi ke 2 dimulai pada pukul 10.00 wib - 12.00 wib, pada sesi ini diberi materi tentang dasar-dasar Canva meliputi navigasi dashboard, pengenalan tools dan fitur utama, serta cara membuat project baru. Pengenalan elemen dasar desain grafis (warna, font, layout). Pada sesi ini siswa juga di beri materi tentang berbagai jenis poster dan label produk untuk inspirasi dan di lanjutkan dengan diskusi tentang apa yang membuat sebuah desain poster atau label menjadi menarik. Sebelum sesi 3 di lanjutkan siswa di beri waktu untuk istirahat dari pukul 12.00 wib – 13.00 wib.



Gambar 1. Pendampingan Siswa

Sesi ke 3 dimulai pada pukul 13.00 wib -14.00 wib, pada sesi ini siswa praktek membuat poster, peserta akan diajarkan cara memilih template, menambahkan dan mengatur teks, menggunakan gambar dan elemen, serta mengatur layout dan warna. Sesi ini juga mencakup tips dan trik desain poster. Tim pengabdian mendampingi siswa secara langsung untuk memberikan bantuan atau saran pada proyek yang sedang di buat oleh siswa.



Gambar 2. Hasil Proyek Poster

Sesi ke 4 di mulai pada pukul 14.00 wib - 16.00 wib Sesi membuat desain label produk mencakup integrasi gambar produk, penyesuaian ukuran label, dan penambahan informasi produk, pemilihan template desain produk, penambahan elemen produk, penggunaan fitur kustomisasi, serta penyesuaian ukuran dan format. Peserta juga akan mendapatkan tips desain untuk membuat produk yang menarik. Siswa menerapkan konsep desain yang telah dipelajari untuk menciptakan label yang kreatif dan informatif. Siswa menyelesaikan desain mereka dan meminta feedback dari teman sekelas. Tim pengabdian juga memberikan masukan final untuk penyempurnaan desain poster dan label produk. Selanjutnya acara di tutup oleh ketua tim pengabdian masyarakat.



Gambar 3. Hasil Proyek Label Produk

Tahap Evaluasi

Pada tahap ini tim pengabdian masyarakat melakukan evaluasi kepada siswa terhadap proyek membuat poster dan label produk menggunakan canva. Evaluasi dilakukan dengan melihat hasil produk yang dibuat oleh siswa dan wawancara terhadap siswa. Hasil pengamatan tim pengabdian siswa sudah dapat membuat poster dan label produk menggunakan canva. Sedangkan berdasarkan hasil wawancara siswa merasa senang mengikuti pelatihan ini karena dapat meningkatkan ketrampilan siswa.

KESIMPULAN

Kesimpulan setelah dilaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mendesain poster dan Label produk dengan menggunakan aplikasi canva. Pelatihan Canva ini sangat bermanfaat dalam memperkenalkan dunia desain grafis kepada siswa SMP, memberikan mereka alat dan kepercayaan untuk membuat desain yang efektif dan menarik. Sedangkan kendala pada kegiatan ini akses internet yang lambat.

SARAN

Kegiatan selanjutnya dapat menyelenggarakan teknik desain lebih kompleks seperti branding, pembuatan infografis, dan desain multi-halaman dan mengajarkan siswa cara membuat konten animasi dan video di Canva, yang bisa sangat berguna untuk presentasi dan media sosial.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Amikom Purwokerto yang telah memberi dukungan **financial** terhadap kegiatan Pengabdian Amikom Mitra Masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Alawiah, E. T., Setyorini, D., & Hasanudin. (2023). Pelatihan Digital Marketing untuk Meningkatkan Omset Penjualan dan Pelatihan Pembuatan Label Kemasan menggunakan Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset*

- Pendidikan*, 2(1), 279–285. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v2i1.163>
- Laillni roma, N., Masril, M., Nurazmi, & Rahmi, N. (2023). Pelatihan Aplikasi Canva Dalam Mendesain Poster Pada Siswa SMKN 7 Pangkep. *Jurnal Guru Pencerah Semesta*, 1(3), 279–283. <https://doi.org/10.56983/jgps.v1i3.621>
- Maritsa, A., Hanifah Salsabila, U., Wafiq, M., Rahma Anindya, P., & Azhar Ma'shum, M. (2021). Pengaruh Teknologi Dalam Dunia Pendidikan. *Al-Mutharahah: Jurnal Penelitian Dan Kajian Sosial Keagamaan*, 18(2), 91–100. <https://doi.org/10.46781/al-mutharahah.v18i2.303>
- Muhafid, E. A., Fatmawati, D., Nendi, F., Hilal, N., & Larasati, H. N. (2024). Training on Using the Canva Digital Application for Teacher Creativity at SD Negeri 4 Jatijajar as a Teaching Aspiration. *GANDRUNG: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 1544–1553.
- Ramadhan, I., Imran, I., Ulfah, M., Prancisca, S., Yani T, A., Linda, L., Febrianti, U. R., & Wahyudi, A. (2023). Pelatihan Peningkatan Keterampilan Belajar Peserta Didik Menggunakan Aplikasi Canva di Sekolah Perbatasan Indonesia-Malaysia. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 4(3), 525–532. <https://doi.org/10.33394/jpu.v4i3.8353>
- Santika, E. F. (2023). *Hampir Separuh Anak Usia Dini Sudah Gunakan HP dan Mengakses Internet pada 2022*. Databoks.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Alfabeta.
- Sunarti, S. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Kabupaten Muba. *Jurnal Perspektif*, 15(1), 96–105. <https://doi.org/10.53746/perspektif.v15i1.71>
- Wicaksono, D., & Adriana, N. P. (2023). Meningkatkan Kemampuan Siswa SMP N 18 Surakarta dalam Mengembangkan Media Poster Melalui Platform Canva. *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains Dan Teknologi*, 2(3), 329–338. <https://doi.org/10.55123/abdikan.v2i3.2237>
- Wihyanti, R. (2022). Pelatihan pembuatan Poster, E-book, dan Video melalui platform Canva For Education bagi guru Sekolah Dasar. *Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat UST Jogja*, 305–321.