

## **Pengenalan Aplikasi Canva Sebagai Media Belajar Mandiri Pada Remaja Binaan Yayasan Satuasa Peduli Bangsa**

**Syarif Hidayatulloh<sup>1</sup>, Fatimah Azzahro<sup>2</sup>, Siti Marlina<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Universitas Nusa Mandiri

Jl. Raya Jatiwaringin No.2 RT.8/RW.13 Cipinang Melayu Kec. Makasar Jakarta Timur DKI Jakarta, Indonesia

e-mail: <sup>1</sup>syarif.sfl@nusamandiri.ac.id, <sup>2</sup>fatimah.ftz@nusamandiri.ac.id,  
<sup>3</sup>siti.smr@nusamandiri.ac.id

### **Abstrak**

Yayasan Satuasa Peduli Bangsa membina pelajar, pemuda dan mahasiswa dalam pendidikan serta keterampilan para remaja untuk memiliki wawasan luas, akhlak baik, mempunyai jiwa saing yang tinggi dan tidak ketinggalan dengan perkembangan teknologi. Komunikasi visual dan desain grafis banyak digunakan sebagai penyampaian materi pada pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan dengan mempelajari desain grafis akan mendapatkan banyak keuntungan dalam peningkatan skill yang ujung-ujungnya adalah peningkatan pendapatan. Mempelajari desain grafis seperti menciptakan promosi visual bukanlah keahlian sembarang orang. Aplikasi yang mudah dapat digunakan untuk pemula dan professional dalam desain grafis yaitu Canva dan draw.io, dimana tersedia tools desain dan animasi tanpa harus mendesain dari awal dan gratis. Pelatihan ini mempersiapkan masyarakat generasi muda agar dapat memahami dengan mudah dalam mempelajari desain grafis. Sehingga dengan adanya pelatihan ini menjadi suatu langkah dalam upaya menyebarkan informasi dan edukasi diharapkan dapat mempraktekkan sehingga tercipta lapangan pekerjaan. Metode pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari persiapan dengan melakukan survey lokasi, pelaksanaan yaitu pelatihan aplikasi Canva, peserta dapat melakukan praktek secara langsung dengan menggunakan perangkat handphone atau komputer, kemudian dilanjutkan dengan melakukan tanya jawab dan diskusi dengan berbagi pengalaman, tahap akhir yaitu pembuatan laporan dan target luaran artikel di media cetak dan submit jurnal abdimas.

**Kata Kunci:** Canva, Animasi, Desain

### **Abstract**

*Yayasan Satuasa Peduli Bangsa fosters students, youth and college students in the education and skills of youth to have broad insight, good character, have a high spirit of competitiveness and not be left behind by technological developments. Visual communication and graphic design are widely used as the delivery of material in learning. So it can be concluded that studying graphic design will get many advantages in improving skills, which in turn is an increase in income. Studying graphic design like creating visual promotions is not just anyone's forte. Easy-to-use applications for beginners and professionals in graphic design, namely Canva and draw.io, where design and animation tools are available without having to design from scratch and for free. This training prepares the younger generation so that they can easily understand studying graphic design. So that the existence of this training is a step in an effort to disseminate information and education, it is hoped that it can be practiced so that jobs are created. The method of carrying out this activity consists of preparation by conducting a location survey, implementation, namely training on the Canva application, participants can*



*practice directly using a mobile device or computer, then proceed with conducting questions and answers and discussions by sharing experiences, the final stage is making reports and targets output articles in print media and submit the abdimas journal.*

**Keywords:** *Canva, Animation, Design*

## **Pendahuluan**

Yayasan Satuasa Peduli Bangsa adalah yayasan yang didirikan oleh orang-orang yang peduli terhadap kondisi generasi muda saat ini. Yayasan yang dipimpin oleh bapak Haji Harsono berkontibusi untuk membangun dan menguatkan karakter pelajar atau remaja. Pelajar di hari ini adalah sosok pemimpin di hari esok dan karakter positif menjadi aspek yang utama bagi pemimpin masa depan sehingga menjadi penting menemani mereka untuk bertumbuh dan berkembang. Satuasa Peduli Bangsa hadir dengan program pengembangan dan pemberdayaan pemuda berupa pendidikan karakter, pelatihan life skill, pelatihan kepemimpinan dan santunan pendidikan. Yayasan Satuasa Peduli Bangsa mengembangkan generasi muda yang berkarakter dan berjiwa kepemimpinan yang peduli, memotivasi pemuda untuk berkatya dan berkontibusi positif dan juga mandiri.

Saat ini kemajuan teknologi juga semakin berkembang kearah digital. Kemajuan teknologi yang terus berkembang dengan pesatnya sehingga menciptakan masyarakat digital (Ngafifi, 2014). Penyampaian dan penyajian data juga disajikan lebih kearah digital yang mudah untuk dipahami. Penyajian Data akan lebih menarik jika disajikan dengan menggunakan diagram. Salah satu kemajuan teknologi yang berkembang adalah semakin mudah dan cepat dalam pembuatan diagram dengan aplikasi yang sudah banyak tersedia salah satunya adalah aplikasi Canva. Pembuatan diagram dengan menggunakan Canva akan membuat diagram lebih cepat dan mudah, terdapat berbagai macam fitur, aplikais yang muddah untuk didapatkan dan juga gratis. Canva sebuah aplikasi yang dioperasikan secara daring, menyediakan berbagai desain yang menarik berupa berbagai template, ragam fitur, yang dikemas dalam kategori-kategori di dalamnya (Garris Pelangi, 2020).

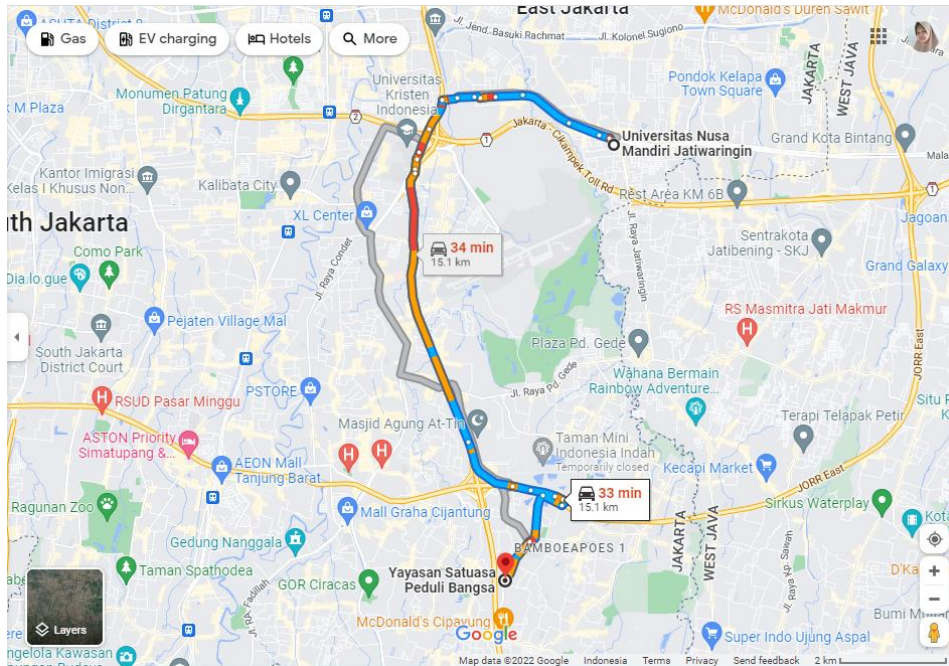
Para remaja yang dibina oleh Yayasan Satuasa Peduli Bangsa terus berupaya dan bekerja keras mencapai cita-cita yaitu dengan belajar sungguh-sungguh untuk meningkatkan keterampilan dan pemahaman penggunaan teknologi yang semakin berkembang. Proses penggunaan teknologi digital sangat dibutuhkan terutama saat pandemi sekarang ini. Pengguna teknologi digital di Indonesia 80 % pengguna nya adalah remaja usia 15-19 tahun (Muhasim, 2017).

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilakukan pada para remaja binaan Yayasan Satuasa Peduli Bangsa. Berikut ini gambaran dari Yayasan Satuasa Peduli Bangsa :



Gambar 1. Profile dan visi misi Yayasan Satuasa Peduli Bangsa

Yayasan Satuasa Peduli Bangsa beralamat di Sakura Garden City, Cipayung, Kecamatan Cipayung, Kota Jakarta Timur, DKI Jakarta, Jarak antara Yayasan Satuasa Peduli Bangsa dengan Universitas Nusa Mandiri adalah 15,1 km.



Gambar 2. Peta Lokasi Yayasan Satuasa Peduli Bangsa



Gambar 4. Lokasi Yayasan Satuasa Peduli Bangsa

Identifikasi masalah pada anak asuh remaja binaan Yayasan Satuasa Peduli Bangsa adalah sebagai berikut:

- a. Kegiatan belajar mengajar disekolah tidak boleh dengan tatap muka dikarenakan kebijakan pemerintah
- b. Kendala dalam materi pembelajaran dalam bentuk teks yang menuntut untuk belajar mandiri
- c. Dibutuhkan media penunjang dalam pembelajaran secara daring

**Metode**

## 1. Metode Kegiatan

Metode kegiatan yang dilakukan pada kegiatan Pengabdian Masyarakat ini yaitu dengan melakukan sosialisasi dan pelatihan secara daring kepada peserta Pengabdian masyarakat yaitu remaja binaan Yayasan Satuasa Peduli Bangsa. Metode yang digunakan dalam yaitu:

- a. Mengundang para remaja binaan Yayasan Satuasa Peduli Bangsa.
- b. Memaparkan materi tentang memaksimalkan smartpone dan cara pengoprasian aplikasi Canva untuk mendukung pembelajaran dan kegiatan sehari-hari.
- c. Mendemonstrasikan cara pengoprasian aplikasi Canva sebagai media pendukung pembelajaran.
- d. Melakukan Tanya jawab terkait dengan cara memanfaatkan smartpone dan penggunaan aplikasi canva.

## 2. Tahapan Kegiatan

Adapun tahapan kegiatan yang dilakukan dalam kegiatan Pengabdian Masyarakat dengan tema Pengenalan Desain Grafis Canva Pada Remaja Binaan Yayasan Satuasa Peduli Bangsa terdiri dari 3 (tiga) tahapan, dimana tahap pertama yaitu tahap persiapan. Pada tahap ini kelompok pengabdian masyarakat akan melakukan survey awal untuk melihat kondisi di lapangan dan memepelajari serta mengkaji kemampuan peserta mengenai pembelajaran dengan media daring. Pada tahap ini dicari masalah atau kekurangan dalam memanfaatkan teknologi informasi dalam mendukung aktifitas khususnya dalam hal pembelajaran. Tahapan selanjutnya yaitu tahap pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat. Pada tahap ini dilakukan kegiatan pengembangan kemampuan target peserta didalam membuat memaksimalkan penggunaan gadget khususnya dalam menggunakan aplikasi desain untuk mendukung aktifitas pembelajaran. Tahap yang terakhir adalah tahap evaluasi.

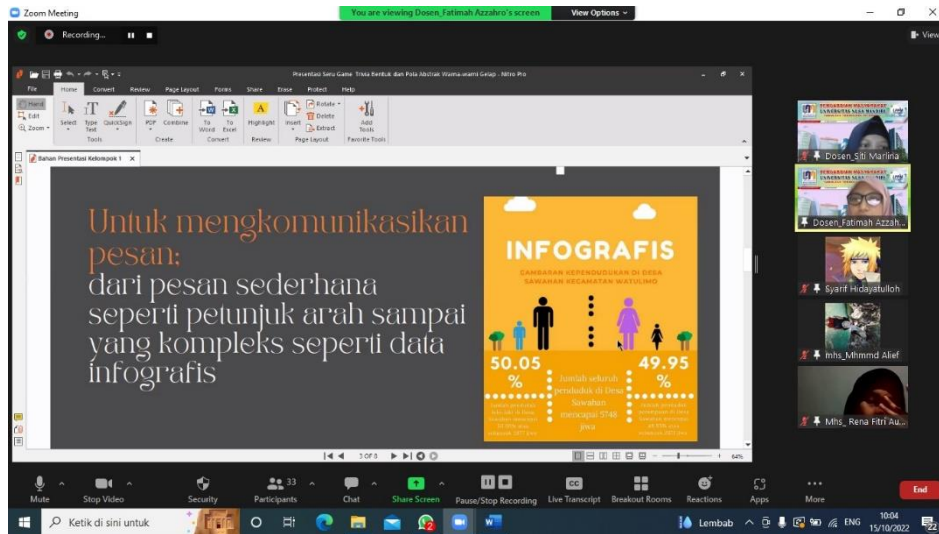
Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilakukan dengan pendekatan proses sosialisasi secara teori dan praktik secara daring (Gata et al., 2020). Kegiatan dilakukan menggunakan metode ceramah, diskusi dan demonstrasi penggunaan aplikasi Canva. Adapun tahapan pelaksanaan yang dilakuakn dalam kegiatan Pengabdian Masyarakat ini adalah sebagai berikut:

- a. Peserta Pengabdian Masyarakat diberikan pemaparan materi dengan metode ceramah mengenai dasar dan pengenalan aplikasi Canva beserta fungsinya
- b. Tutor melakukan tutorial memanfaatkan aplikasi canva sebagai media visualisasi untuk mendukung pembejaran
- c. Peserta lalu diberikan kesempatan untuk sharing dan melakukan tanya jawab mengenai materi yang diberikan.
- d. Peserta Pengabdian Masyarakat akan mengisi kuesioner sebagai evaluasi hasil dari kegiatan ini.

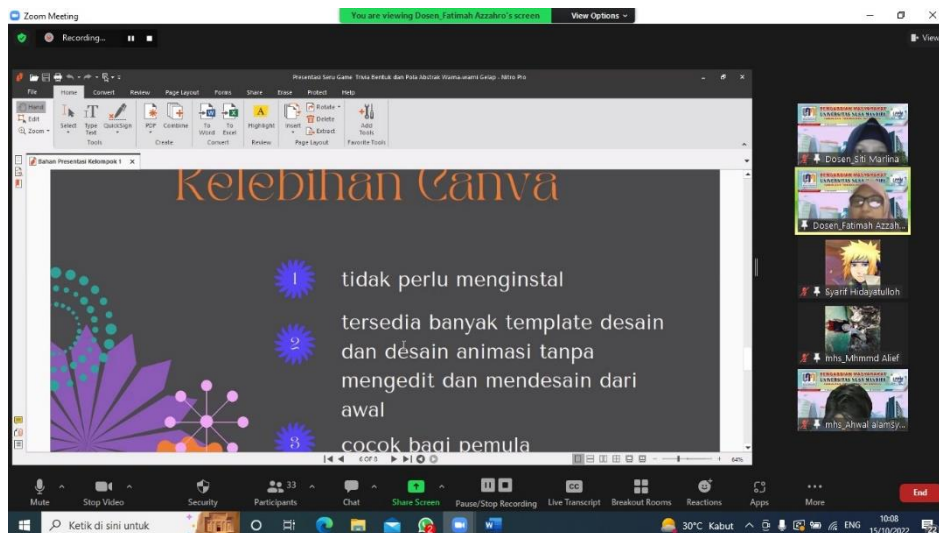
**Hasil dan Pembahasan**

Pengabdian Masyarakat dengan tema Pengenalan Aplikasi Canva Sebagai Media Belajar Mandiri dilaksanakan secara daring melalui media Zoom Meeting pada hari Minggu 15 Oktober 2022 dan bekerjasama dengan Yayasan Satuasa Peduli Bangsa beralamat di Sakura Garden City, Cipayung, Kecamatan Cipayung, Kota Jakarta Timur, DKI Jakarta. Target peserta kegiatan Pengabdian Masyarakat ini adalah remaja binaan Yayasan Satuasa Peduli Bangsa.

Dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini dijelaskan mengenai pengertian desain grafis dan Canva sebagai salah satu tools dari unutm membuat desain grafis tersebut.



Gambar 5. Pengenalan desain grafis



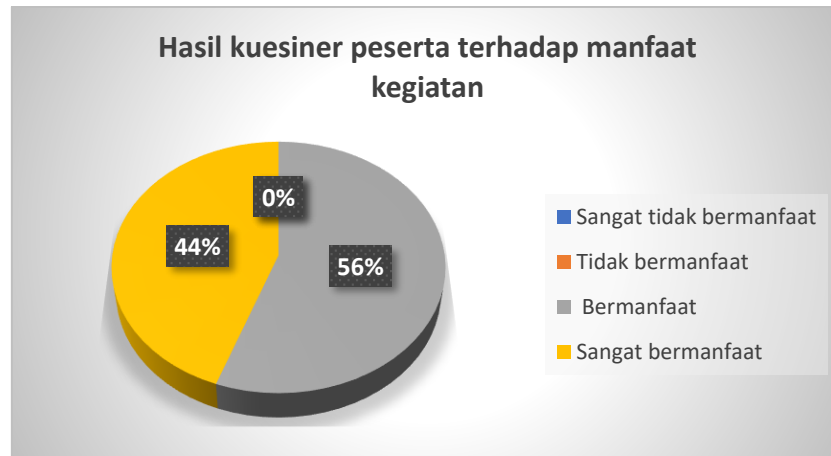
Gambar 6. Canva sebagai tools desain grafis

Adapun hasil yang dicapai dalam kegiatan Pengabdian Masyarakat ini diantaranya:

1. Menambah pengetahuan dan wawasan peserta untuk menggunakan media yang lebih menarik dalam kegiatan belajar secara online maupun mandiri.
2. Meningkatkan keahlian dan kemampuan peserta Pengabdian Masyarakat dalam mengaplikasikan Canva sebagai media visualisasi desain dan animasi guna mendukung pembelajaran online maupun secara mandiri para peserta dari Yayasan Satuasa Peduli Bangsa. Visualisasi didalam pembelajaran khususnya pembelajaran daring dirasa sangat penting karena dapat mendukung dalam penggambaran sebuah bahasan atau materi yang disampaikan (Marlina et al., 2022).
3. Dengan pengetahuan mengenai Canva sebagai media visualisasi dalam mendukung pembelajaran sehingga bisa memotivasi para peserta untuk lebih giat dan aktif dalam proses pembelajaran.

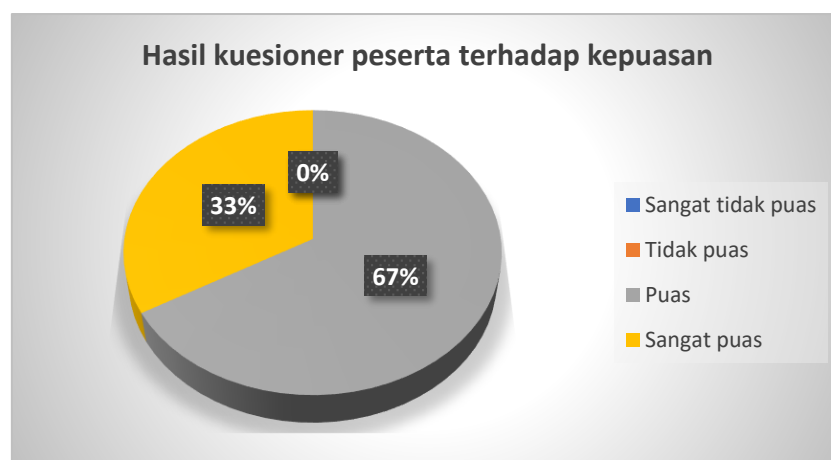
Adapun dalam kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilakukan evaluasi oleh peserta mengenai keberlangsungan kegiatan melalui kuesiner yang disebar kepada peserta dan didapatkan sebuah hasil terhadap kebermanfaatan kegiatan pengabdian masyarakat yang. Dengan adanya evaluasi

melalui form kuesioner yang diisi peserta Pengabdian Masyarakat didapatkan bahwa kebermanfaatan kegiatan Pengabdian Masyarakat mendapatkan nilai persentase dengan tingkat 44% Sangat bermanfaat, 56% Bermanfaat, 0% untuk Tidak bermanfaat dan Sangat tidak bermanfaat.



Gambar 7 Grafik angket peserta terhadap manfaat kegiatan

Selain dari evaluasi terhadap manfaat kegiatan, kuesioner juga dilakukan penilaian terhadap kepuasan terhadap terlaksananya kegiatan Pengabdian masyarakat ini dengan mendapat nilai 33% sangat puas, 67% puas, dan sisa nya memilih Tidak puas dan Sangat tidak puas.



Gambar 8 Grafik angket peserta terhadap kepuasan

Hasil kegiatan Pengabdian Masyarakat ini juga di publikasikan dalam bentuk artikel di media massa dengan URL <https://lppm.nusamandiri.ac.id/dosen-unm-memberikan-pengenalan-desain-canva-bagi-remaja-binaan-yayasan-satuasa-peduli-bangsa/>.

### **Kesimpulan**

Pengenalan Canva sebagai media pendukung pembelajaran sangat bermanfaat bagi peserta di Yayasan Satuasa Peduli Bangsa agar dapat termotivasi dan lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran secara daring. Kegiatan ini dapat menumbuhkan kreatifitas baik bagi peserta maupun seorang pengajar dengan mengikuti kemajuan teknologi dan memanfaatkan Canva sebagai media pendukung untuk efektifitas pembelajaran daring. Selain itu kegiatan ini juga

menambah wawasan bagi para peserta untuk membuat desain maupun animasi pembelajaran agar lebih menarik dengan tools Canva yang dapat dimanfaatkan. Hasil dari evaluasi kegiatan mendapatkan nilai tinggat kepuasan peserta terhadap kegiatan Pengabdian Masyarakat ini adalah 33% sangat puas, 67% puas, dan sisa nya memilih Tidak puas dan Sangat tidak puas.

### Daftar Pustaka

- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Gata, G., Imelda, I., Yuliazmi, Y., & Siswanto, S. (2020). Pelatihan Pengelolaan Blog Untuk Remaja Di RPTRA Manunggal Kelurahan Petukangan Selatan. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 39–44. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v3i1.6706>
- Marlina, S., Hidayatulloh, S., Pangesti, W. E., & Azzahro, F. (2022). Pemanfaatan Google Maps Sebagai Media Visualisasi Guna Mendukung Pembelajaran Pada Anak Asuh Yayasan Yatim dan Duafa SIGMA. *Abditeknika Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 91–98. <https://doi.org/10.31294/abditeknika.v2i2.1319>
- Muhasim, M. (2017). Pengaruh Tehnologi Digital terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Palapa*, 5(2), 53–77. <https://doi.org/10.36088/palapa.v5i2.46>
- Ngafifi, M. (2014). Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 2(1), 33–47. <https://doi.org/10.21831/jppfa.v2i1.2616>