

SOSIALISASI KARYA KREATIF DENGAN MENGUNAKAN APLIKASI CANVA DI SMP YP. BANK DAGANG NEGARA

Abdullah¹, Rian Dede Irawan², M.Irfan Ramadhan³, Kurniawan Putra Adityanto⁴,
Muhhamad Trisianto⁵, Putra Johan Pramesta⁶, Fahmi Tri Hapsoro⁷, Zuhail⁸, Yudhistira
Abdi Saputra⁹

¹Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia
Email: 1abdullah271@admin.sd.belajar.id, 2riandedeirawan@gmail.com, 3mirfanr404@gmail.com,
4kpaditya40@gmail.com, 5muhammadtrisianto11@gmail.com, 6putrajopramesta17@gmail.com,
7hapsorofahmi@gmail.com, 8dhasathallviant@gmail.com, 9fahmi.budirahardjo@gmail.com

Abstrak—Laporan ini membahas kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa sosialisasi pembuatan karya kreatif menggunakan aplikasi Canva di SMP YP. Bank Dagang Negara. Kegiatan ini dilatar belakangi oleh pentingnya keterampilan desain grafis di era digital dan kurangnya eksposur siswa terhadap alat-alat desain modern yang mudah digunakan. Tujuan utama adalah memperkenalkan dan melatih siswa dalam menggunakan Canva untuk membuat desain visual yang menarik dan profesional. Metode yang digunakan meliputi presentasi, demonstrasi langsung, dan sesi praktik hands-on. Hasil kegiatan menunjukkan antusiasme tinggi dari siswa, dengan 95% peserta aktif berpartisipasi dalam sesi praktik. Evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa tentang desain grafis dan kemampuan mereka menggunakan Canva, dengan 80% siswa melaporkan peningkatan keterampilan. Kegiatan ini berhasil membuka wawasan siswa tentang potensi kreativitas digital dan memberikan mereka alat praktis untuk mengekspresikan ide-ide mereka secara visual. Diharapkan, pengalaman ini akan mendorong pengembangan keterampilan digital siswa lebih lanjut, mempersiapkan mereka menghadapi tuntutan era digital. .

Kata Kunci: Desain Grafis 1; Aplikasi Canva 2; Kreativitas Digital 3; Sosialisasi 4; Pengabdian Masyarakat 5

Abstract—This report discusses a community service activity in the form of socialization on creating creative works using the Canva application at SMP YP. Bank Dagang Negara. This activity is motivated by the importance of graphic design skills in the digital era and the lack of student exposure to easy-to-use modern design tools. The main objective is to introduce and train students in using Canva to create attractive and professional visual designs. The methods used include presentations, live demonstrations, and hands-on practice sessions. The results of the activity showed high enthusiasm from students, with 95% of participants actively participating in the practice session. Evaluation shows a significant increase in students' understanding of graphic design and their ability to use Canva, with 80% of students reporting skill improvement. This activity successfully opened students' insights into the potential of digital creativity and provided them with practical tools to express their ideas visually. It is expected that this experience will encourage further development of students' digital skills, preparing them to face the demands of the digital era.

Keywords: Graphic Design 1; Canva Application 2; Digital Creativity 3; Socialization 4; Community Service 5

1. PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, kemampuan untuk membuat konten visual yang menarik menjadi semakin penting, terutama bagi generasi muda. Namun, banyak siswa masih mengalami kesulitan dalam mengekspresikan kreativitas mereka melalui media digital karena kurangnya akses ke peralatan dan pelatihan yang sesuai. SMP YP. Bank Dagang Negara, sebagai institusi pendidikan yang berkomitmen untuk mempersiapkan siswanya menghadapi tantangan masa depan, menyadari pentingnya keterampilan ini. Canva, sebagai platform desain grafis online yang user-friendly, menawarkan solusi yang ideal untuk masalah ini. Dengan antarmuka yang intuitif dan berbagai template yang tersedia, Canva memungkinkan bahkan pemula sekalipun untuk membuat desain profesional dengan mudah. Oleh karena itu, kami memutuskan untuk melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa sosialisasi dan pelatihan penggunaan Canva di SMP YP. Bank Dagang Negara. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan siswa pada dunia desain grafis digital, meningkatkan keterampilan mereka dalam membuat konten visual, dan mendorong kreativitas mereka menggunakan teknologi modern. Dengan memberikan siswa akses ke alat

seperti Canva dan pelatihan yang diperlukan, kami berharap dapat membuka peluang baru bagi mereka dalam mengekspresikan diri dan berkomunikasi secara visual. Kegiatan serupa telah dilakukan di berbagai institusi pendidikan dengan hasil yang menjanjikan. Namun, setiap konteks pendidikan memiliki keunikannya sendiri, sehingga pendekatan kami disesuaikan dengan kebutuhan spesifik siswa SMP YP. Bank Dagang Negara. Melalui kegiatan ini, kami berharap dapat berkontribusi pada pengembangan keterampilan digital yang penting bagi siswa dalam menghadapi tantangan di era Revolusi Industri 4.0.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dalam dua tahap utama:

1. Tahap Perencanaan:

- Koordinasi dengan pihak SMP YP. Bank Dagang Negara untuk menentukan waktu dan tempat pelaksanaan.
- Persiapan materi presentasi dan modul pelatihan Canva.
- Penyiapan sarana dan prasarana yang diperlukan, termasuk komputer atau laptop dengan koneksi internet.

2. Tahap Pelaksanaan:

a. Presentasi:

- Pengenalan tentang desain grafis dan pentingnya dalam era digital.
- Penjelasan tentang Canva dan fitur-fiturnya.

b. Demonstrasi:

- Menunjukkan cara menggunakan Canva untuk membuat desain sederhana.
- Mendemonstrasikan berbagai fitur dan template yang tersedia di Canva.

c. Praktik:

- Membimbing siswa untuk membuat akun Canva.
- Memberikan tugas praktik membuat desain sederhana menggunakan Canva.
- Memberikan asistensi dan menjawab pertanyaan selama sesi praktik.

d. Evaluasi:

- Mengadakan sesi tanya jawab.
- Meminta umpan balik dari peserta.

Metode ini dipilih untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan teoretis, tetapi juga pengalaman praktis dalam menggunakan Canva.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan sosialisasi pembuatan karya kreatif menggunakan aplikasi Canva di SMP YP. Bank Dagang Negara. dengan media presentasi dan simulasi yang di tujuan untuk peserta dan di bawakan oleh anggota kelompok pengabdian kepada Masyarakat (PKM).



gambar 1. pembukaan acara

Kegiatan diawali dengan dibuka oleh sambutan pengurus sekolah



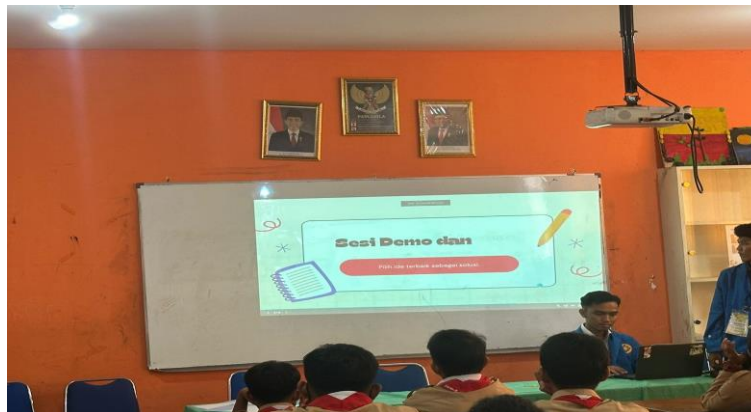
gambar 2. pemberian cendera mata

Pemberian cendera mata kepada kepala sekolah SMP YP. Bank Dagang Negara dan disambut kemeriahan peserta, interaksi awal yang baik dalam menarik perhatian peserta.



Gambar 3. siswa melihat penyampaian materi

Selama sesi praktik, terlihat antusiasme yang tinggi dari para siswa. Mereka aktif mencoba berbagai fitur Canva dan bereksperimen dengan desain mereka sendiri.



gambar 4. praktek dalam penggunaan Canva

Praktek dalam menggunakan Canva dengan media perangkat komputer yang dipandu oleh pembawa materi dan diikuti oleh peserta.



gambar 5. foto Bersama siswa SMP YP Bank Dagang Negara

Di akhir kegiatan terlihat peserta dan anggota kelompok mengambil gambar sebagai dokumentasi kegiatan pengabdian masyarakat yang ditujukan kepada SMP YK Bank Dagang telah terlaksana. Beberapa peserta dan anggota kelompok juga menjadi tambahan relasi dan juga media belajar bagi para mahasiswa yang melaksanakan kegiatan tersebut.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dari kegiatan sosialisasi dan pelatihan penggunaan Canva di SMP YP. Bank Dagang Negara, dapat disimpulkan bahwa:

1. Siswa menunjukkan antusiasme dan minat yang tinggi dalam mempelajari desain grafis menggunakan Canva.
2. Penggunaan Canva terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan desain grafis siswa dalam waktu yang relatif singkat.
3. Kegiatan ini berhasil memperkenalkan siswa pada potensi teknologi digital dalam mengekspresikan kreativitas mereka.
4. Terdapat peningkatan pemahaman siswa tentang pentingnya keterampilan desain grafis di era digital.

Kegiatan ini tidak hanya memberikan keterampilan praktis kepada siswa, tetapi juga membuka wawasan mereka tentang potensi karir di bidang desain grafis dan industri kreatif. Diharapkan, pengalaman ini akan mendorong siswa untuk terus mengembangkan keterampilan digital mereka di masa depan. AI di bidang pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah mendukung terlaksananya kegiatan pengabdian masyarakat ini:

1. Pimpinan dan staf SMP YP. Bank Dagang Negara atas kerja sama dan dukungannya.
2. Universitas Pamulang dan Fakultas Ilmu Komputer atas dukungan dan fasilitas yang diberikan.
3. Para siswa SMP YP. Bank Dagang Negara atas partisipasi aktif mereka.
4. Tim pengabdian masyarakat atas dedikasi dan kerjasannya.

REFERENCES

- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84. https://doi.org/https://doi.org/10.31599/ja_bdimas.v5i1.986
- Filla, W. A., & Mudinillah, A. (2022). Pemanfaatan Video Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pembelajaran IPS Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 15(1), 14–31. https://doi.org/https://doi.org/10.33557/je_dukasi.v15i1.1758
- Mila, N., Nuralamsyah, Alisyahbana, A. N. Q. A., Arisah, N., & Hasan, M. (2021). Efektivitas Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran Daring. *Prosiding Seminar Nasional Penelitian Dan Pengabdian 2021*, 181–188.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 79–85.
- Muhtarom, Herdin, Kurniasih, D., & Andi. (2020). Pembelajaran Sejarah yang Aktif, Kreatif dan Inovatif melalui Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi. *Bihari: Pendidikan Sejarah dan Ilmu Sejarah*, 3(1), 29–36.