

Membangun Masa Depan Dengan Canva: Keterampilan Design Grafis Untuk Kesempatan Karir Lebih Baik

Putri Fayza Pramestia¹, Fachri Anggoro¹, Restu Muhamad Putra Bintang¹, Syarif Hidayatullah¹, Rendi Oktavian¹, Alfyrachman Sanad^{1*}, Masyihuril Pranata¹, Lulu Kaoniah¹, Faishal Ammar Dzakra¹, Heri Mulya Mustajab¹, Tri Prasetyo²

^{1,2}Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Indonesia

Email : ^{1*}alfyrachman9@gmail.com

(* : coresponding author)

Abstrak – Program pengabdian kepada masyarakat berjudul "*Membangun Masa Depan Dengan Canva: Keterampilan Desain Grafis Untuk Kesempatan Karir Lebih Baik*" dilaksanakan dengan sukses di Sekolah Taruna Mandiri Pamulang. Program ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis para guru melalui pelatihan penggunaan Canva. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan peserta untuk membuat bahan ajar yang lebih menarik dan interaktif. Antusiasme tinggi terlihat selama sesi praktis dan lomba poster, yang mencerminkan minat serta keterlibatan peserta dalam kegiatan. Diskusi dan penyuluhan yang diadakan memberikan pemahaman baru tentang peran desain grafis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Para peserta kini lebih memahami bagaimana desain grafis dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa. Evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mengalami peningkatan keterampilan yang signifikan, dan umpan balik yang diterima sangat positif. Pelatihan ini tidak hanya memberikan manfaat praktis tetapi juga memotivasi peserta untuk terus mengembangkan keterampilan mereka. Dengan keterampilan baru ini, diharapkan para guru dapat menyajikan materi ajar dengan lebih kreatif dan efektif, sehingga mendukung peningkatan hasil belajar siswa. Program ini berhasil mencapai tujuannya, yakni meningkatkan keterampilan desain grafis para guru.

Kata Kunci : Desain Grafis, Canva, Keterampilan Guru, Peningkatan Pembelajaran

Abstract – A community service program entitled "*Building the Future with Canva: Graphic Design Skills for Better Career Opportunities*" was successfully implemented at Sekolah Taruna Mandiri Pamulang. This program aims to improve the graphic design skills of teachers through training in the use of Canva. The results of the activity showed a significant increase in the ability of participants to create more interesting and interactive teaching materials. High enthusiasm was seen during the practical sessions and poster competitions, reflecting the interest and involvement of participants in the activities. The discussions and counseling held provided new insights into the role of graphic design in improving the quality of learning. Participants now better understand how graphic design can help improve student engagement. The evaluation showed that most participants experienced significant improvements in their skills, and the feedback received was very positive. This training not only provided practical benefits but also motivated participants to continue developing their skills. With these new skills, it is hoped that teachers can present teaching materials more creatively and effectively, thereby supporting the improvement of student learning outcomes. This program successfully achieved its goal, namely improving the graphic design skills of teachers.

Keywords: Graphic Design, Canva, Teacher Skills, Learning Improvement

1. PENDAHULUAN

Pengabdian kepada masyarakat adalah suatu upaya konkret yang dilakukan oleh individu, kelompok, atau lembaga untuk berpartisipasi aktif dalam membantu masyarakat dalam menyelesaikan berbagai permasalahan sosial, ekonomi, dan lingkungan serta meningkatkan kesejahteraan hidup masyarakat (Afandi, 2022). Kegiatan pengabdian ini meliputi berbagai program, seperti pemberdayaan masyarakat, pelatihan, pendampingan, penyuluhan, implementasi teknologi, serta pengembangan solusi inovatif berbasis riset yang disesuaikan dengan kebutuhan dan aspirasi masyarakat setempat (Wekke, 2022).

SMA Taruna Mandiri Kota Tangerang Selatan merupakan salah satu sekolah swasta yang beroperasi di bawah naungan Yayasan AL-Dariyah. Sekolah ini berlokasi di Jalan Parakan, Pd. Benda, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten. Sebagai bagian dari lembaga pendidikan di bawah yayasan ALDaryah, sekolah ini berkomitmen untuk memberikan pendidikan yang berkualitas kepada para siswa-siswinya.

Di era digital saat ini, hampir semua industri membutuhkan keterampilan desain grafis untuk mendukung kegiatan pemasaran, komunikasi visual, dan branding. Penguasaan teknologi desain grafis dapat meningkatkan produktivitas dan memberikan keunggulan kompetitif bagi individu yang ingin bersaing di pasar kerja global. Untuk mencapai hal ini, dibutuhkan Sumber Daya Manusia (SDM) yang memiliki keterampilan desain grafis yang profesional dan kreatif, serta mampu mengoperasikan perangkat lunak desain seperti Canva dan lain sebagainya. (Suryani, 2022).

Pelatihan dasar desain grafis ini hadir sebagai respons terhadap kebutuhan untuk meningkatkan keterampilan dalam menggunakan perangkat lunak desain grafis yang esensial di dunia kerja modern. Di tengah persaingan yang semakin ketat, kemampuan untuk menghasilkan karya visual yang menarik dan efektif merupakan keterampilan yang sangat dihargai oleh berbagai industri, mulai dari periklanan, media, hingga industri kreatif. Pelatihan ini bertujuan untuk membekali diri dengan kemampuan teknis dan estetika yang relevan, serta mempermudah mereka dalam mengerjakan proyek-proyek kreatif di masa depan (Rahman, 2023).

Melalui pelatihan ini, diharapkan dapat meningkatkan keterampilan desain grafis mereka secara efektif, sehingga mampu menghasilkan karya-karya yang tidak hanya kreatif, tetapi juga memiliki nilai komersial. Dengan penguasaan perangkat lunak desain yang baik, maka akan lebih siap untuk memasuki dunia kerja dan menghadapi tantangan industri yang semakin mengandalkan visualisasi sebagai sarana komunikasi utama. Pelatihan ini diharapkan menjadi langkah awal yang penting dalam membangun karir yang sukses di bidang desain grafis (Wijaya, 2021).

Adapun sasaran yang ditujukan yaitu guru dari SMA Taruna Mandiri dengan cara ini kami memberi materi yang akan diberikan kepada guru, kemudian selanjutnya guru-guru melaksanakan praktek terkait materi yang kami ajarkan.

2. METODE

Metode Pelaksanaan Program PKM ini dengan Kegiatan Workshop

1. Tahap Persiapan

Sebelum workshop dilaksanakan, perlu dilakukan analisis kebutuhan pada pihak yang akan disuluh, dalam hal ini para guru di SMA Taruna Mandiri. Hal ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman dan keterampilan yang dimiliki terkait dengan penggunaan desain grafis dalam proses pembelajaran. Selanjutnya menyusun materi yang sesuai dengan kebutuhan. Materi dapat meliputi pengenalan dasar desain grafis, cara menggunakan Canva, serta penerapan dalam konteks pendidikan.



Gambar 1. Persiapan

Kami bekerja sama dengan pihak sekolah untuk menyiapkan segala sarana dan prasarana yang dibutuhkan untuk workshop, seperti ruangan, perangkat komputer atau laptop, proyektor, koneksi internet, dan bahan pelatihan (modul, tutorial, dll). Dan yang terakhir pembagian tugas

kepada tim mahasiswa, termasuk pembagian peran sebagai pemateri, moderator, dokumentasi, serta pendamping peserta.

2. Tahap Pelaksanaan

Acara dibuka dengan sambutan dari tim pelaksana dan perwakilan sekolah. Pengenalan singkat mengenai tujuan program dan manfaat yang diharapkan dari workshop ini. Dilanjutkan dengan mahasiswa menyampaikan materi secara bertahap, dimulai dari pengenalan Canva, fitur-fiturnya, hingga cara membuat desain grafis sederhana. Penyampaian dilakukan secara interaktif dengan menggunakan contoh-contoh praktis yang relevan dengan proses pembelajaran.



Gambar 2. Pelaksanaan

Setiap peserta diberikan kesempatan untuk langsung mempraktikkan materi yang telah disampaikan, dengan bimbingan langsung dari tim mahasiswa. Peserta diharapkan dapat membuat satu desain yang dapat digunakan dalam pengajaran. Setelah praktik, diadakan sesi diskusi dan tanya jawab untuk memperdalam pemahaman peserta. Peserta dapat menanyakan berbagai kendala atau hal yang belum dipahami selama praktik. Di akhir workshop, tim akan mengevaluasi pemahaman peserta melalui penugasan atau kuis sederhana yang berkaitan dengan penggunaan Canva. Feedback dari peserta juga dikumpulkan untuk memperbaiki pelaksanaan program di masa mendatang.

3. Tahap Penutupan

Setiap peserta akan diminta untuk menyerahkan hasil karya desain yang mereka buat selama workshop sebagai bagian dari dokumentasi hasil kegiatan. Acara ditutup dengan ucapan terima kasih kepada seluruh peserta dan pihak sekolah, diikuti dengan sesi foto bersama sebagai dokumentasi. Lalu tak lupa memberikan kenang - kenangan kepada para peserta yang terpilih.



Gambar 3. Penutupan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil

Program pengabdian kepada masyarakat dengan judul "*Membangun Masa Depan Dengan Canva: Keterampilan Desain Grafis Untuk Kesempatan Karir Lebih Baik*" memberikan dampak yang signifikan terhadap pengembangan keterampilan desain grafis para guru di Sekolah Taruna Mandiri Pamulang. Program ini difokuskan pada peningkatan kemampuan para guru dalam memanfaatkan Canva sebagai alat bantu untuk menciptakan bahan ajar yang lebih menarik dan interaktif.

Hasil pelaksanaan program menunjukkan bahwa para peserta sangat antusias, terutama pada sesi praktis dan lomba poster. Antusiasme ini tidak hanya menggambarkan minat yang tinggi terhadap materi yang disampaikan, tetapi juga menunjukkan keterlibatan aktif peserta dalam proses pembelajaran. Para guru dapat langsung menerapkan ilmu yang diperoleh untuk menghasilkan produk desain yang relevan dengan kebutuhan mereka dalam mengajar.

Diskusi dan penyuluhan yang dilakukan memberikan wawasan baru kepada peserta tentang pentingnya desain grafis dalam dunia pendidikan. Guru-guru memahami bahwa visual yang menarik dapat meningkatkan daya tarik materi ajar serta membantu siswa lebih fokus dan memahami materi yang disampaikan. Dengan adanya pelatihan ini, para guru memperoleh keterampilan yang dapat meningkatkan kreativitas dan efektivitas mereka dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Evaluasi pasca-program menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan desain grafis peserta. Sebagian besar peserta mampu menghasilkan karya desain yang lebih baik dibandingkan sebelumnya. Selain itu, umpan balik dari para guru sangat positif, menunjukkan bahwa program ini tidak hanya memberikan manfaat langsung tetapi juga memotivasi mereka untuk terus belajar dan mengembangkan keterampilan baru.

Secara keseluruhan, program ini berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan keterampilan desain grafis para guru. Dengan kemampuan baru yang diperoleh, diharapkan guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik, sehingga berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa di masa depan. Pelaksanaan program ini dapat menjadi model yang baik untuk pengembangan profesional guru di bidang teknologi dan kreativitas.

3.2 Pembahasan

Rendahnya keterampilan dan pemahaman desain grafis di kalangan guru Sekolah Taruna Mandiri Pamulang. Keterampilan ini penting untuk membuat bahan ajar yang menarik dan interaktif, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan keterlibatan siswa. Guru tidak hanya dituntut untuk menguasai materi Pelajaran tetapi juga mampu menyajikan materi tersebut dalam lingkungan teknologi. Desain grafis menjaafi salah satu keterampilan penting yang membantu guru dalam membuat presentasi, poster, infografis, dan bahan ajar digital lainnya. Kurangnya keterampilan ini dapat mempengaruhi kualitas pembelajaran dan daya tarik materi ajar bagi siswa.

Tabel 1. Permasalahan Yang Dihadapi Masyarakat Sasaran

Permasalahan	Solusi
Kurangnya inovasi dalam Pembelajaran	Membantu sekolah memperkenalkan kepada guru aplikasi Canva

Sasaran program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang berjudul “Membangun Masa Depan Dengan Canva: Keterampilan Design Grafis Untuk Kesempatan Karir Lebih Baik” adalah membekali para guru SMA Taruna Mandiri dengan keterampilan dasar dalam penggunaan Canva sebagai alat bantu dalam menciptakan materi pembelajaran yang lebih kreatif dan menarik. Melalui program ini, kami akan memberikan pelatihan yang disampaikan secara sederhana dan mudah dipahami, agar para guru dapat dengan cepat menguasai teknik desain grafis dasar yang dapat diaplikasikan dalam proses pengajaran.

Penguasaan desain grafis menggunakan Canva diharapkan dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap masa depan para guru dan juga siswa. Bagi para guru, keterampilan ini akan meningkatkan kompetensi profesional mereka dalam menggunakan teknologi modern, memperkaya metode pengajaran, serta menciptakan materi pembelajaran yang lebih interaktif dan visual. Hal ini tidak hanya meningkatkan minat belajar siswa, tetapi juga memperkuat kualitas pembelajaran yang disampaikan

Beberapa materi pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang diberikan kepada para peserta, diantaranya:

1. Pengenalan Design yang baik

Pada tahap ini, kita dan audiens melakukan persamaan pengertian terhadap design yang baik serta bagus itu seperti apa. Diharapkan bahwa para audiens dapat memahami hal dasar terlebih dahulu sebelum memulai workshop.

2. Dasar - dasar canva

Canva digunakan sebagai alat bantu design untuk para audiens. Kenapa canva? Karena canva sangat mudah digunakan. Serta ada fitur kolaborasi antar designer. Lalu yang paling penting ialah gratis untuk digunakan.

3. Dasar prinsip design

Setelah menyamakan perspsi terkait design. Kami masuk lebih dalam terkait dasar - dasar design. Dasar ini sangat penting sebagai pondasi menuju tahap yang lebih tinggi. Tanpa tahap ini, design tidak akan mendapatkan harmoni serta keselarasanyang akan membuat hal tersebut menjadi indah.

4. Design layouting

Pelengkap dari dasar - dasar design yang sebelumnya sudah dijelaskan. Akan dilengkapi dengan dasar layouting. Karena pada dasarnya, semua design memiliki pola penyusunan. Dari pola tersebut, kita bisa melihat harmoni di dalamnya.

4. KESIMPULAN

4.1 Kesimpulan

Program pengabdian kepada masyarakat berjudul "**Membangun Masa Depan Dengan Canva: Keterampilan Desain Grafis Untuk Kesempatan Karir Lebih Baik**" telah dilaksanakan dengan baik di Sekolah Taruna Mandiri Pamulang. Kegiatan ini berhasil meningkatkan keterampilan desain grafis para guru. Mereka mampu menggunakan Canva untuk membuat bahan ajar yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini terlihat dari antusiasme peserta sepanjang pelatihan, khususnya saat sesi praktis dan lomba poster, yang menunjukkan minat dan keterlibatan yang tinggi.

Para peserta juga menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang pentingnya desain grafis dalam pendidikan. Diskusi dan penyuluhan yang diadakan memberikan wawasan baru mengenai bagaimana desain grafis dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan kualitas pembelajaran. Dengan keterampilan baru ini, diharapkan para guru dapat lebih kreatif dan efektif dalam menyajikan materi ajar, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Evaluasi yang dilakukan setelah pelatihan menunjukkan hasil yang positif, dengan sebagian besar peserta mengalami peningkatan signifikan dalam keterampilan desain grafis mereka. Umpan balik yang diterima sangat positif, banyak peserta merasa pelatihan ini sangat bermanfaat dan memberikan motivasi untuk terus belajar dan mengembangkan keterampilan mereka. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan utama dari program ini, yaitu meningkatkan keterampilan desain grafis guru, telah tercapai dengan baik.

4.2 Saran

Adapun saran dalam perbaikan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut :

1. Pihak sekolah diharapkan memeriksa kembali perangkat keras yang ada di lab komputer sebelum kegiatan.
2. Mahasiswa sebagai panitia kegiatan hendaknya memastikan kembali data kehadiran panitia.
3. Peserta diharapkan lebih tepat waktu dalam mengikuti kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat.

REFERENCES

- Afandi, M. (2022). *Peran Pengabdian dalam Masyarakat: Suatu Tinjauan Empiris*. Jakarta: Pustaka Mandiri.
- Wekke, A. S. (2022). *Pengembangan Teknologi dan Inovasi dalam Pengabdian kepada Masyarakat*. Bandung: Alfabeta.
- Rahman, A. (2023). *Desain Grafis dan Peluang Karir di Era Digital*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suryani, D. (2022). *Penguasaan Software Desain Grafis untuk Meningkatkan Daya Saing SDM*. Bandung: Penerbit Andi.
- Wijaya, K. (2021). *Desain Visual dan Penerapannya dalam Industri Kreatif*. Jakarta: Pustaka Karya.