



PENGABDIAN PADA MASYARAKAT

Editor Officer : PPPM Institut Teknologi Pagar Alam Jl Masik Siagim No.75
Kec Dempo Tengah Kota Pagar Alam Sumatera Selatan Indonesia
Email : Ngabdimas@lppmsttpagaralam.ac.id
Alamat Jurnal : <https://ejournal.pppmitpa.or.id/>

¹⁾Rifa Nurmilah, ²⁾Purnomo, ³⁾Ririn Febriyanti, ⁴⁾Yulia Efrisanti, ⁵⁾Slamet Boediono
^{1,2,3,4,5)}STKIP PGRI Jombang
Jl. Pattimura III/20 Jombang
*Email: nurmilah2504@gmail.com

Abstrak

Pengabdian pada masyarakat ini upaya untuk membantu siswa dan siswi sekolah SMAN Plandaan Kabupaten Jombang mengembangkan kemampuan dalam hal kegiatan pembelajaran. Salah satunya membuat desain, dokumentasi, dan presentasi dalam mengerjakan proyek atau tugas belajar secara kreatif sesuai dengan kebutuhan dengan mengenalkan aplikasi desain yaitu desain grafis, desain web, desain produk, desain interior, serta desain fashion. Melalui kemajuan teknologi informasi dapat memudahkan siswa dalam belajar. Pelatihan ini dikhususkan untuk pengenalan aplikasi canva dan coreldraw. Metode yang digunakan pada pengabdian masyarakat ini menggunakan metode diskusi, dan metode praktek. Metode diskusi digunakan untuk memberikan informasi dari segi macam-macam desain, pemilihan warna, penggunaan font tulisan, prinsip-prinsip desain. Sedangkan metode praktek digunakan untuk penerapan atas informasi yang sudah diberikan. Hasil dari pengabdian ini meningkatkan pengetahuan siswa dalam penggunaan teknologi secara kreatif dalam kegiatan belajar. Sebagian besar siswa mengerti dan paham dengan baik tentang materi pelatihan walaupun dalam prakteknya ada beberapa yang masih kurang mampu dan ada kendala.

Kata Kunci : pelatihan, canva, coreldraw, technological knowledge.

1. PENDAHULUAN.

Menurut William dan Sawyer, teknologi informasi merupakan teknologi yang mempunyai komunikasi berupa data, suara, dan video dengan kecepatan yang tinggi [1]. Beberapa tahun belakangan ini, teknologi informasi berkembang dengan cepat. Adapun manfaat teknologi informasi dibagi beberapa bidang yaitu telekomunikasi (dengan menghadirkan telepon, ponsel genggam), dunia bisnis (digunakan untuk strategi pemasaran), dunia pendidikan (pengolahan data dengan menggunakan komputer, *e-learning*, dan pengerjaan tugas berbasis IT), Bidang kesehatan (semua arsip disimpan di komputer, dan database), dunia perbankan (transaksi *e-banking* melalui *smartphone*, pembukaan rekening secara online).

Perkembangan teknologi informasi tidak terbatas pada surat kabar, audio visual, dan elektronik tetapi berkembang juga melalui jaringan internet. Layanan internet memberikan kelebihan/ keunggulan sebagai berikut: 1. Komunikasi murah; 2. Sumber informasi; 3. Media perdagangan; 4. Interaktif dan fleksibel; 5. Sarana pendidikan; 6. Sarana hiburan [2]. Dari jaringan internet meluas pada aplikasi desain yaitu desain grafis, desain web, desain produk, desain interior, serta desain fashion. Aplikasi desain grafis salah satunya adalah aplikasi coreldraw dan canva merupakan aplikasi desain grafis online yang mudah untuk digunakan, baik bagi pemula ataupun orang yang belum mempelajari aplikasi desain grafis. Unsur-unsur dalam desain grafis adalah shape, bentuk, tekstur, garis, ruang, dan warna yang membentuk prinsip dasar desain visual. Adapun prinsip-prinsip tersebut meliputi keseimbangan, ritme, tekanan, proporsi, dan kesatuan yang kemudian membentuk aspek struktural komposisi yang lebih luas [3].

CorelDraw X7 merupakan program pengolah desain grafis yang sudah populer dan familier di kalangan desainer grafis. Program ini mudah digunakan karena memiliki alat dan efek yang menciptakan berbagai pola inovatif dan ekspresif dengan komposisi warna yang baik, serta alat untuk membuat objek yang unik dan kreatif. Desain grafis bisa diterapkan menjadi sebuah desain lingkungan yang mencakup pengolahan ruang [4]. Seiring perkembangan zaman desain grafis juga diterapkan dalam media elektronik yang sering disebut sebagai desain

interaktif atau desain multimedia [5].

Canva merupakan aplikasi program desain online yang menyediakan berbagai tools atau alat editing untuk membuat berbagai desain grafis dengan mudah tanpa perlu mendesainnya dari awal. Pemanfaatan canva dalam konteks difusi inovasi sebagai media desain grafis mampu memberikan kemudahan-kemudahan dalam penggunaannya, meningkatkan kreativitas dan menghasilkan konten desain grafis dengan inovasi baru [6].

Canva dapat diakses melalui perangkat dekstop dan mobile. Dan tersedia dalam beberapa versi, web, iphone, dan android [7]. Manfaat menggunakan aplikasi canva dalam berbagai bentuk, yaitu: 1. logo, branding; 2. poster; 3. featured image blog; 4. infografik; 5. newsletter; 6. konten media sosial; 7. thumbnail youtube; 8. desain kemasan produk; 9. banner iklan.

Siswa SMAN Plandaan yang terlibat dalam kegiatan organisasi siswa sekolah dan yang mengikuti kegiatan ekstra lainnya beberapa masih belum mahir dan pengalaman dalam membuat desain khususnya para siswa yang mengikuti kegiatan jurnalistik. Pelatihan ini bertujuan membantu siswa dapat membuat desain dan mengetahui bagaimana cara membuat desain, serta dapat menyelesaikan tugas pembelajarannya dengan kreatif seperti dalam membuat desain presentasi, dokumentasi. Dengan demikian perlu dilakukan kegiatan pengabdian dengan memberikan pelatihan aplikasi canva dan coreldraw sebagai tambahan pengetahuan siswa terhadap perkembangan pemanfaatan penggunaan teknologi.

2. METODE.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini dengan metode diskusi dan praktik. Sasaran yang dituju dalam pelatihan ini adalah siswa SMAN Plandaan khususnya bagi siswa yang mengikuti kegiatan ekstra jurnalistik dan ekstra kurikuler lainnya. Lokasi bertempat di sekolah SMAN Plandaan kabupaten Jombang. Pada pelaksanaan pengabdian ini dirancang dalam bentuk pelatihan dengan disertai penggunaan aplikasi coreldraw dan canva. Tahap penerapan dilakukan oleh tim dosen dan dibantu oleh mahasiswa. Adapun kegiatan pelatihan ini dibagi beberapa tahapan antara lain:

1. Tahap penyampaian macam-macam desain.
Pada tahap ini tim pengabdian melakukan pemberian informasi terkait beberapa macam-macam desain. Desain-desain tersebut dapat digunakan dalam dunia pendidikan, bisnis, pekerjaan, dan lain-lain. Dengan adanya desain, dimungkinkan dapat bersaing dengan kompetitor-kompetitor dalam dunia bisnis.
2. Tahap pengenalan fitur-fitur coreldraw dan canva
Setelah tahap pertama dijelaskan tentang pengenalan macam-macam desain. Langkah selanjutnya yaitu pengenalan tentang aplikasi coreldraw dan canva, baik fitur-fiturnya, manfaat, maupun penggunaannya.
Fitur-fitur yang dipelajari antara lain: a). Template coreldraw dan canva; b). Icon coreldraw dan canva; c). PDF editor.
3. Tahap refleksi, pada tahap ini adalah memberikan kuisisioner/ angket terhadap sasaran pelatihan. Hal tersebut bertujuan untuk mengetahui hasil dari pelatihan aplikasi coreldraw dan canva, serta praktik mengenai coreldraw dan canva.
4. Penyusunan Laporan akhir.

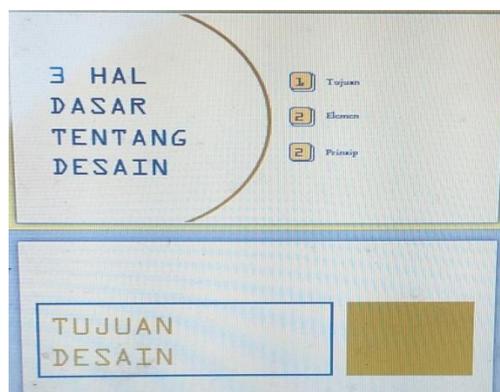
3. PEMBAHASAN DAN HASIL

Pelatihan aplikasi coreldraw dan canva sebagai strategi untuk meningkatkan pengetahuan tentang desain pada siswa di SMAN Plandaan di Kabupaten Jombang dilaksanakan pada tanggal 13 Oktober 2022, dan diikuti oleh 22 siswa.

Kegiatan pelatihan aplikasi Canva bagi siswa SMAN Plandaan dilaksanakan untuk meningkatkan penguasaan kemampuan terhadap pengetahuan teknologi desain yang berimplikasi dalam proses pembelajaran. Adapun kegiatan sebagai berikut:

1. Tahap penyampaian macam-macam desain.

Awal dari kegiatan ini dengan pembukaan oleh moderator yang kemudian dilanjutkan dengan presentasi pengenalan tentang desain dan macam-macam aplikasi yang digunakan (gambar 1).



Gambar 1. Materi Pengenalan Desain

2. Tahap pengenalan fitur-fitur coreldraw dan canva

Fitur-fitur yang ada di aplikasi coreldraw dan canva terdiri dari template, kapasitas penyimpanan, kustomisasi teks, ratusan icon dan ilustrasi, pilihan background yang bervariasi, dan media pembelajaran. Selanjutnya kegiatan praktek untuk aplikasi canva bisa di buka melalui smartphone dan laptop, sedangkan aplikasi coreldraw karena membutuhkan kapasitas memori yang lebih besar dapat di buka melalui laptop/komputer. Sebelum melakukan kegiatan praktek, aplikasi coreldrow dan canva dapat diinstal melalui play store atau web browser.



Gambar 2. Presentasi oleh Pemateri

3. Tahap Refleksi

Adapun hasil refleksi dari pelaksanaan kegiatan pengabdian dilanjutkan dengan pengisian kuisioner yang bertujuan untuk mengetahui respon dari siswa terkait dari materi pelatihan aplikasi coreldraw dan canva beserta pelaksanaan kegiatan pelatihan. Beberapa indikator yang digunakan untuk mengungkap respon siswa terhadap kegiatan pelatihan dan materi pelatihan adalah penilaian siswa/peserta pelatihan berdasarkan perasaan, pendapat, minat dan komentar siswa. Hasil respon penilaian siswa meliputi:

- 1) Perasaan (senang/ tidak senang) terhadap komponen pelatihan, yang meliputi: materi pelatihan, suasana/cara pelatihan, dan cara penyampaian materi. Hasil analisis yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 1: Perasaan Siswa Terhadap Komponen Pelatihan

Keterangan	Senang (%)	Tidak senang (%)
1. materi	90.91	9.09
2. cara /suasana pelatihan	81.82	18.18

3. cara penyampaian materi	86.36	13.64
----------------------------	-------	-------

- 2) Pendapat (baru/ tidak baru) terhadap komponen pelatihan, yang meliputi: materi pelatihan (aplikasi), dan cara pengerjaan materi. Hasil analisis yang diperoleh sebagai berikut:

Tabel 2: Pendapat Siswa Terhadap Komponen Pelatihan

Keterangan	Baru (%)	Tidak baru (%)
1. materi (aplikasi)	95.45	4.55
2. cara /pengerjaan aplikasi	90.91	9.09

- 3) Minat (berminat/ tidak berminat) untuk mengikuti pelatihan

Tabel 3: Minat siswa untuk mengikuti pelatihan

Keterangan	Berminat (%)	Tidak berminat (%)
Bagaimana pendapat/minat kamu terhadap kegiatan pelatihan ini?	100.00	0.00

- 4) Komentar (mudah/sedang/sulit) dalam memahami materi pelatihan dan pelaksanaannya.

Tabel 4: Pendapat siswa tentang pemahaamn dan pelaksanaan materi pelatihan.

Keterangan	Mudah (%)	Sedang (%)	Sulit (%)
Bagaimana pendapat kamu dalam memahami materi pelatihan dan pelaksanaannya?			
1. CorelDraw	45.45	45.45	9.09
2. Canva	90.91	9.09	0

Dari 22 siswa/peserta pelatihan yang mengisi angket respon setelah mengikuti kegiatan pelatihan berdasarkan tabel diatas serta mengacu pada kriteria yang telah ditentukan dapat dikatakan bahwa perasaan siswa terhadap komponen materi positif, pendapat siswa terhadap pelatihan positif, minat siswa terhadap pelatihan positif, dan pemahaman terhadap materi aplikasi dan pelaksanaan/praktek pelatihan untuk aplikasi coreldraw sebagian besar menunjukkan respon positif dan ada beberapa yang respon kurang, sedangkan untuk aplikasi canva semua menunjukkan respon positif. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa hasil pelaksanaan pelatihan baik. Hal tersebut terjadi disebabkan karena siswa sangat antusias terhadap materi yang disampaikan. Siswa mampu membuat berbagai animasi, desain yang membantu dalam proses pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan oleh pengabdian masyarakat PGRI Jombang mengenai pelatihan aplikasi canva dan coreldraw dapat disimpulkan bahwa: 1) Pemateri memberikan pengetahuan/ informasi mengenai macam-macam desain terutama desain grafis, baik dari segi layout, pemilihan warna, dan sebagainya. 2). Hasil pengabdian yang telah dilakukan dapat dipergunakan untuk membuat presentasi dan poster menjadi lebih menarik dengan menggunakan aplikasi canva dan coreldraw. 3). Peserta turut aktif dan tertarik dalam kegiatan dengan ditandai pertanyaan-pertanyaan pada waktu diskusi. 4). Tercapainya pelaksanaan kegiatan pelatihan sesuai target yang direncanakan, ditunjukkan dengan respon siswa/peserta yang positif.

5. SARAN

Adapun saran dari pelaksanaan kegiatan ini diantaranya: Tim pengabdian berharap agar siswa-siswi khususnya SMAN Plandaan dapat lebih meningkatkan pengetahuannya mengenai teknologi dan semakin kreatif dalam penggunaan aplikasi canva dan coreldraw.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kepada Pimpinan, tim P3M STKIP PGRI Jombang dan Kepala SMAN Plandaan beserta jajarannya yang telah memberikan kesempatan kepada kami untuk melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Kadir, "Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Globalisasi Pendidikan," *Shautut Tarb. Ilmu-Ilmu Sos. dan Keislam.*, vol. 27, no. 2, pp. 142–157, 2012.
- [2] A. Karim *et al.*, *Pengantar teknologi informasi*, no. January. Yayasan Labuhanbatu Berbagi Gemilang, 2020.
- [3] E. R. Arumi and A. Burhanuddin, "Peningkatan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah Pertama dengan Pelatihan Corel Draw," *J. Pengabdi. Dharma ...*, vol. 1, no. 2, pp. 69–74, 2018, [Online]. Available: <http://dharmabakti.respati.ac.id/index.php/dharmabakti/article/view/49>
- [4] S. P. Budiarto, "Pelatihan Desain Grafis dan Multimedia di Sekolah Menengah Kejuruan Persatuan Guru Republik Indonesia Banyuputih Situbondo," *JPM (Jurnal Pemberdaya. Masyarakat)*, vol. 4, no. 1, pp. 308–313, 2019, doi: 10.21067/jpm.v4i1.3059.
- [5] R. Rais, I. Afriliana, and E. Budihartono, "Peningkatan Ketrampilan Multimedia CorelDraw Di SMK Assalafiyah kota Tegal," *J. Pengabdi. Masy. Progresif Humanis Brainstorming*, vol. 1, no. 1, pp. 55–61, 2017, doi: 10.30591/japhb.v1i1.689.
- [6] Supradaka, "Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis," *J. Ikraith-Teknologi*, vol. 6, no. 74, pp. 62–68, 2022.
- [7] K. Chairunnisa and V. H. Sundi, "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Poster Pada Siwa Kelas X Sman 8 Tangsel," *Pros. Semin. Nas. Pengabdi. Masy. LPPM UMJ*, pp. 1–4, 2021, [Online]. Available: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/10658>