

## PELATIHAN CANVA PADA PAKET C PKBM NURUL ISLAM KARAWANG

Andien Novicka Zaelani Putri<sup>1</sup>, Meriyani Maulidina<sup>2</sup> Kirana Wahyu Oktalia<sup>3</sup>,  
Silvi Nurrohmah<sup>4</sup>, Tri Anggoro<sup>5</sup>, Akmal Gibran<sup>6</sup>.

<sup>1-6</sup> Universitas Singaperbangsa Karawang, Jawa Barat, Indonesia.

<sup>1</sup>[2210631040032@student.unsika.ac.id](mailto:2210631040032@student.unsika.ac.id), <sup>2</sup>[2210631040011@student.unsika.ac.id](mailto:2210631040011@student.unsika.ac.id),

<sup>3</sup>[2210631040044@student.unsika.ac.id](mailto:2210631040044@student.unsika.ac.id), <sup>4</sup>[2210631040053@student.unsika.ac.id](mailto:2210631040053@student.unsika.ac.id),

<sup>5</sup>[2210631040023@student.unsika.ac.id](mailto:2210631040023@student.unsika.ac.id),

<sup>6</sup>[2210631040029@student.unsika.ac.id](mailto:2210631040029@student.unsika.ac.id)

### ABSTRACT

*The purpose of this training is to develop potential of package C learning citizens at PKBM Nurul Islam related to the use of canva. The methods used are training, practice, games and fun learning. The research method in this research is using a qualitative approach method. The result is that the learning citizens are able to use canva, especially in making posters. The learners were directed to directly practice making posters. In addition, the learning citizens are taught to be confident and brave in presenting their work in front of other learning citizens. In the process of practicing making posters, the learners were guided by the tutor and were allowed to ask questions or ask for help when experiencing difficulties. The training explained the meaning of canva, tools from canva, understanding posters and how to make posters.*

**Keywords:** *Canva Training, PKBM Package C*

### ABSTRAK

Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk mengembangkan potensi warga belajar paket C di PKBM Nurul Islam terkait penggunaan canva. Metode yang digunakan adalah dengan pelatihan, praktek, games dan *fun learning*. Metode penelian pada penelitian ini yakni menggunakan metode pendekatan kualitatif. Hasilnya para warga belajar mampu menggunakan canva khususnya dalam pembuatan poster. Para warga belajar diarahkan untuk langsung mempraktekan membuat poster. Selain itu, para warga belajar diajarkan untuk percaya diri dan berani dalam mempresentasikan hasil karya nya didepan warga belajar lain. Pada proses praktek pembuatan poster para warga belajar dibimbing oleh tutor dan dipersilahkan bertanya ataupun meminta bantuan ketika mengalami kesulitan. Yang dijelaskan dari pelatihan ini adalah pengertian canva, tools dari canva, pengertian poster dan cara membuat poster.

**Kata Kunci:** Pelatihan Canva, Paket C PKBM

## PENDAHULUAN

Pelatihan dapat diartikan sebagai proses terencana untuk memodifikasi sikap atau perilaku pengetahuan, keterampilan melalui pengalaman belajar. Tujuannya adalah untuk mencapai kinerja yang efektif dalam setiap kegiatan atau berbagai kegiatan. Dalam hal pekerjaan, tujuan pelatihan adalah untuk mengembangkan kemampuan individu dan untuk memenuhi kebutuhan tenaga kerja saat ini dan masa depan organisasi (Manpower Services Commission (MSC), U.K., 1981: 62 dalam Masadeh, 2012). Untuk mencapai tujuan tersebut, pelatihan berusaha memberikan pengetahuan, ketrampilan dan sikap yang diperlukan untuk melakukan tugas-tugas terkait pekerjaan. Ini bertujuan untuk meningkatkan kinerja pekerjaan secara langsung (Truelove, 1992: 273 dalam Masadeh, 2012).

Pelatihan adalah sebuah sistem yang terbuka. Pada dasarnya sebuah sistem diartikan sebagai suatu unit yang saling terhubung dengan unit lainnya, di mana satu unit dengan unit lainnya tidak dapat dipisahkan demi terwujudnya suatu tujuan. Sedangkan sistem terbuka berarti sistem tersebut berinteraksi dengan lingkungan. Cunningham (1987) menjelaskan bahwa pendidikan dengan sistem terbuka dapat disebut juga dengan self-managed learning atau proses belajar yang dikelola sendiri. Dalam proses pelatihan terdiri dari tiga komponen yang saling berinteraksi, yaitu; training, trainer, dan peserta. Interaksi tersebut memberikan pengaruh antara satu komponen dengan komponen lainnya.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi pada saat ini tidak bisa terlepas pengaruhnya dalam dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai peningkatan mutu pendidikan. Peningkatan kinerja pendidikan pada masa mendatang diperlukannya sistem informasi dan teknologi informasi yang mana tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi sebagai senjata utama untuk mendukung keberhasilan dunia pendidikan sehingga mampu bersaing dalam dunia global (Budiman, 2017).

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang disertai tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan (Munib, 2004: 34). Hamalik (2009) menyatakan bahwa peningkatan mutu pendidikan tidak terlepas dari kualitas proses pembelajaran karena melalui proses pembelajaran akan diperoleh hasil belajar seperti yang diharapkan dalam tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Upaya untuk meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran dapat dilakukan dengan inovasi dalam pembelajaran seperti pembaharuan kurikulum, pengembangan metode pembelajaran, penyediaan bahan-bahan pengajaran, pengembangan media pembelajaran, pengadaan alat-alat laboratorium dan peningkatan kualitas guru. Inovasi media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menarik perhatian dan meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran di sekolah (Djulhijjah, Noer, & Linda, 2017: 3).

Penyediaan bahan-bahan pengajaran merupakan tanggung jawab guru. Kondisi ideal yang diharapkan dari guru adalah menyajikan bahan atau materi ajar dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik untuk mempelajarinya. Untuk itu, guru perlu mengorganisasikan materi ajar yang telah dikembangkan ke dalam bahan ajar. Namun pada kenyataannya, guru lebih banyak mengandalkan buku paket/buku teks atau bahan ajar yang disusun oleh guru lain. Guru kurang menyadari akan pentingnya menyusun bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan, manfaat bahan ajar dalam penyiapan perangkat pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran, Guru kurang memahami Mekanisme dan teknis menyusun bahan ajar yang benar serta terbatasnya sarana TIK di sekolah dan terbatasnya kemampuan guru dalam pemanfaatannya (Hakim, 2017: 158- 159).

Penyusunan materi ajar akan lebih mutakhir jika dipadupadankan dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sangat diperlukan untuk penyampaian materi khususnya dengan menggunakan visualisasi. Jenis media presentasi bisa digunakan untuk membantu dalam menjelaskan materi. Presentasi adalah sebuah show dari satu atau beberapa tampilan yang ditonton dan diharapkan memberikan pengaruh untuk memberikan fokus perhatian dari audiens. Kusrianto (2013) menegaskan bahwa komunikasi secara visual dalam bentuk signal-signal yang disampaikan secara non verbal, 93% dapat mencapai sasaran, yakni pemahaman diterima oleh audiens. Pengertian isyarat non verbal yang dimaksud adalah berupa bahasa gambar yang mampu mengembangkan imajinasi audiens lebih dalam dan lebih luas dibanding pesan verbal, baik berupa auditori maupun pesan teks. Intinya bahwa teks lebih bersifat pasti dan terbatas pada satu definisi, sementara gambar dapat memberi peluang multi interpretasi tanpa batas.

Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir dalam dunia teknologi ialah Canva. Diluncurkan tahun 2013, Canva adalah platform desain dan komunikasi visual online dengan misi memberdayakan semua orang di seluruh dunia agar dapat membuat desain apa pun dan mempublikasikannya di mana pun. Canva aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Aplikasi ini juga menyediakan beragam contoh desain untuk digunakan. Canva terdiri dari dua jenis layanan, yakni gratis dan berbayar

## **METODOLOGI**

Metode pada penelitian ini yakni menggunakan metode penelitian Kualitatif. Menurut Moleong (2005:6), penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll secara holistic, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menjelaskan suatu fenomena dengan sedalam-dalamnya dengan cara pengumpulan data yang sedalam-dalamnya pula, yang menunjukkan pentingnya kedalaman dan detail suatu data yang diteliti. Pada penelitian kualitatif, semakin mendalam, teliti, dan tergali suatu data yang didapatkan, maka bisa diartikan pula bahwa semakin baik kualitas penelitian tersebut. Maka dari segi besarnya responden atau objek penelitian, metode penelitian kualitatif memiliki objek yang lebih sedikit dibandingkan dengan penelitian kuantitatif, sebab lebih mengedepankan kedalaman data, bukan kuantitas data.

Kemudian untuk mengevaluasi, Praktek dilaksanakan untuk mengetahui peningkatan pengetahuan dan keterampilan warga belajar setelah mengikuti pelatihan. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilakukan selama kegiatan berlangsung. Dokumentasi berupa foto, video dan dokumen lain yang relevan. Wawancara dilakukan kepada beberapa peserta dan tutor PKBM Nurul Islam.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Aktivitas Pelatihan Design Canva ini dilaksanakan di PKBM Nurul Islam. Dsn. Sindangpanglay. RT. 009 RW. 003 Desa Pasirmukti. Kec. Telagasari. Kab. Karawang. Kami melakukan Pelatihan Design Poster pada aplikasi Canva dengan tema poster “Hari Ibu” dalam rangka merayakan hari ibu ditanggal 22 Desember 2023 nanti.

Kegiatan pelatihan dilaksanakan oleh Mahasiswa Pendidikan Masyarakat Universitas Singaperbangsa Karawang dengan metode pelatihan kepada para warga belajar Paket C PKBM Nurul Islam. Solusi yang diimplementasikan adalah berupa kegiatan pelatihan penggunaan canva dan pembuatan poster yang bertujuan untuk membangun kreativitas warga belajar dalam penggunaan aplikasi canva. Serta membangun kepercayaan diri dan keberanian warga belajar untuk mempresentasikan hasil dari pembuat posternya. Dalam implementasi kegiatan pelatihan tersebut diawali dari pengenalan terkait canva, tools canva, pengertian poster dan praktek dalam pembuatan poster. Kemudian pada tahapan implementasi, materi pelatihan terbagi menjadi beberapa sesi antara lain: 1) Pengertian aplikasi canva; 2) Tools dari canva; 3) Pengertian Poster; 4) Cara Pembuatan Poster; 5) Games; 7) Kuis dan Tanya Jawab. Pelatihan dilaksanakan menerapkan metode praktek, *fun learning* dan presentasi hasil yang membantu warga belajar berani tampil sehingga bisa percaya diri. Kegiatan dilaksanakan dengan memanfaatkan aula PKBM Nurul Islam. Kegiatan pelatihan melibatkan 53 siswa paket C yang terdiri atas 21 siswa laki-laki dan 32 siswa Perempuan. Pelatihan diawali dengan pembukaan

oleh tutor PKBM Nurul Islam, lalu dilanjutkan dengan perkenalan kelompok yang dipimpin oleh moderator kelompok.



**Gambar 1. Foto Bersama Peserta Pelatihan**

Setelah pembukaan, kegiatan dilanjutkan pada sesi pelatihan yang terbagi menjadi 3 sesi yaitu: 1) Pengenalan fitur aplikasi canva ; 2) Tutorial Pembuatan poster sekaligus praktek pembuatan poster oleh siswa paket C; dan 3) Review hasil poster siswa.

1. Pengenalan fitur aplikasi canva  
Siswa pada sesi ini diberikan pengetahuan terkait dengan fitur - fitur yang ada di aplikasi canva, siswa mengenal berbagai design yang bisa dibuat melalui aplikasi canva.
2. Tutorial pembuatan poster sekaligus praktek pembuatan poster oleh siswa paket C  
Pada sesi ini siswa diperlihatkan tutorial cara membuat poster pada aplikasi canva, siswa diberi arahan dalam membuat poster, lalu setelah itu siswa mempraktekan pembuatan poster dengan tema yang sudah kami pilih yaitu tema “Hari Ibu”. Pelatihan mengendepankan fun learning, humanis, humoris, interaktif dan menyenangkan  
Kami mencatat dan mendokumentasikan sistematika sesi pelatihan sebagai berikut:
  - a. Tutorial cara membuat poster di aplikasi canva
  - b. Menentukan tema poster
  - c. Ice Breaking “Bumi itu bulat dan berputar”
  - d. Praktek pembuatan poster oleh siswa
  - e. Ice Breaking “Jangan lupakan orang ketiga”
  - f. Pengumpulan hasil poster



**Gambar 2. Praktek Pembuatan Poster.**

3. Review hasil poster siswa:  
Pada sesi ini siswa memperlihatkan hasil kerja pembuatan poster mereka, dibantu oleh tim kelompok kami, siswa yang berani menjelaskan isi poster yang mereka buat dan berani tampil didepan berhak mendapatkan reward dari tim kelompok pelatihan.



**Gambar 3. Penyerahan Reward**

Pada sesi terakhir dilaksanakan penutupan kegiatan pelatihan design poster canva dan ditutup oleh sesi dokumentasi. Hasilnya para warga belajar mampu menggunakan canva khususnya dalam pembuatan poster. Para warga belajar diarahkan untuk langsung

mempraktekan membuat poster. Selain itu, para warga belajar diajarkan untuk percaya diri dan berani dalam mempresentasikan hasil karya nya didepan warga belajar lain. Pada proses praktek pembuatan poster para warga belajar dibimbing oleh tutor dan dipersilahkan bertanya ataupun meminta bantuan ketika mengalami kesulitan. Yang dijelaskan dari pelatihan ini adalah pengertian canva, tools dari canva, pengertian poster dan cara membuat poster.

Kegiatan pelatihan ini diagendakan dapat terlaksana secara berkelanjutan. Pihak PKBM Nurul Islam menghendaki agar ke depan dapat dilakukan pelatihan berskala Panjang dan tidak hanya pelatihan design canva saja, mereka menghendaki agar kedepannya kami dapat membantu siswa di PKBM Nurul Islam dengan pelatihan inovasi dan kreatif lainnya.

## **KESIMPULAN**

Kegiatan pelatihan Canva di PKBM Nurul Islam telah memberikan dampak positif dalam pengembangan keterampilan desain grafis, kreativitas, dan kemampuan presentasi mereka. Pelatihan ini diarahkan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang penggunaan Canva sebagai alat desain yang efektif. Dalam kesimpulan ini, akan dibahas beberapa aspek penting yang mencakup tujuan pelatihan, proses pelatihan, pencapaian peserta, dan dampak jangka panjangnya.

Pelatihan Canva ini memberikan pengetahuan dan pelatihan keterampilan kepada peserta atau murid paket C PKBM Nurul Islam. Peserta dapat membuat desain dengan tema "Hari Ibu" dengan ide yang berbeda-beda dan tema desain yang beragam dengan kreativitasnya masing-masing. Pencapaian peserta selama pelatihan mencakup penguasaan fitur-fitur Canva, peningkatan keterampilan desain mereka, serta kemampuan untuk menyusun konten visual. Selain itu, keberhasilan peserta juga terlihat dari presentasi akhir mereka, di mana mereka dapat mengaplikasikan kreativitas dan pengetahuan desain grafis mereka dalam proyek nyata. Beberapa peserta bahkan mungkin telah mengembangkan poster desain mereka sendiri sebagai hasil dari pelatihan ini.

Dampak jangka panjang dari kegiatan pelatihan ini dapat dirasakan dalam berbagai aspek. Pertama, peserta akan membawa pulang keterampilan yang dapat mereka terapkan dalam proyek sekolah, kegiatan ekstrakurikuler, dan mungkin juga dalam persiapan untuk pendidikan tinggi atau karir di masa depan. Keterampilan desain grafis yang diperoleh melalui pelatihan ini dapat menjadi aset berharga dalam dunia yang semakin didominasi oleh media visual.

Secara keseluruhan, pelatihan Canva di PKBM Nurul Islam telah berhasil memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan keterampilan dan potensi kreatif peserta. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya menjadi investasi dalam pendidikan mereka, tetapi juga membuka pintu menuju pemahaman yang lebih baik tentang peran desain grafis dalam era digital ini. Kemudian diakhir kegiatan ditutup dengan pembagian hadiah bagi peserta yang mampu mempresentasikan hasil karya desainnya didepan peserta lain dan foto bersama.

## **DAFTAR RUJUKAN**

1. Cunningham, Ian. (1987). *Self Managed Learning in Action: Putting SML into Practice*. United Kingdom : Routledge.
2. Bergo, Cristina, et.al, (t.t.). *Pro-Skills Basic Skill for Lifelong Learning*. Landau : Pro- Skill Project.
3. Masadeh, Mousa. (2012). *Training, Education, Development and Learning: What is the Difference?*. European Scientific Journal, Vo. 8, No.1.

4. Sunyoto, 2004, *Pembangunan dan Pemberdayaan Masyarakat*, Yogyakarta : Pustaka pelajar.
5. Habib, 2021, *Kajian Teoritis Pemberdayaan Masyarakat dan Ekonomi Kreatif*, Tulungagung
6. Moleong Lexy J. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
7. Budiman, Haris. 2017. Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, (Online). Vol.8 No.I, <http://103.88.229.8/index.php/tadzkiyyah/article/view/2095/1584>
8. Dzulhijjah, Putri D., et al. "Penerapan Prezi Dekstop sebagai Media Presentasi untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Hidrokarbon di Kelas X SMA Negeri 9 Pekanbaru." *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, vol. 2, no. 2, Oct. 2015, pp. 1-11.
9. Hakim, Dori Lukman. 2017. *Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Matematika Media Prezi (Teaching Math Training Materials Making Media Prezi)*. *UNES Journal of Community Service* Volume 2, Issue 2, December 2017 P-ISSN: 2528- 5572, E-ISSN: 2528-6846. Open Access at: <http://journal.univ-ekasakti-pdg.ac.id>.