

Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Membuat Konten Pembelajaran kepada Majelis Taklim Anak Masjid Al Mujahidin Kebon Baru Tebet Jakarta Selatan

Endang Ayu Susilawati¹, Nur Syamsiyah*², Yahya³, Eva Novianti⁴,

Eka Yuni Astuty⁵, Mira Febriana Sesunan⁶

^{1,2,3,4,5,6} Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Darma Persada

*e-mail: nur_syamsiyah@ft.unsada.ac.id⁵

Abstrak

Pendidikan dapat dilakukan di berbagai tempat, baik di kelas maupun di rumah, seiring dengan berkembangnya metode pembelajaran jarak jauh. Teknologi digital menjadi sangat penting dalam mendukung program ini. Pengaruh media sosial dapat memperkuat interaksi sosial dan memberikan wawasan terkait kebutuhan penggunanya. Digitalisasi, sebagai bagian dari kemajuan teknologi informasi, membawa dampak positif dan negatif, khususnya bagi remaja. Oleh karena itu, para pelajar perlu mampu memilah aktivitas yang bermanfaat bagi pendidikan mereka. Guru dan pendidik memiliki peran penting dalam membimbing siswa agar transisi pembelajaran jarak jauh atau pengembangan kreativitas di kelas dapat dilakukan dengan efektif. Salah satu alat yang bisa digunakan adalah aplikasi Canva untuk Pendidikan, yang dapat membantu siswa menyelesaikan tugas dan mengembangkan kreativitas di kelas. Selain itu, Canva juga bisa dimanfaatkan untuk membuat konten bisnis dan mendukung penggunaan literasi digital secara etis.

Kata kunci: pembelajaran, konten, literasi digital.

Abstract

Education can be done in various places, both in the classroom and at home, as distance learning methods develop. Digital technology becomes very important in supporting this program. The influence of social media can strengthen social interaction and provide insight into the needs of its users. Digitalization, as part of the advancement of information technology, brings both positive and negative impacts, especially for teenagers. Therefore, students need to be able to sort out activities that are beneficial for their education. Teachers and educators have an important role in guiding students so that distance learning transitions or creativity development in the classroom can be done effectively. One tool that can be used is the Canva for Education app, which can help student complete assignments and develop creativity in the classroom. In addition, Canva can also be utilized to create business content and support the ethical use of digital literacy.

Keywords: learning, content, digital literacy

1. PENDAHULUAN

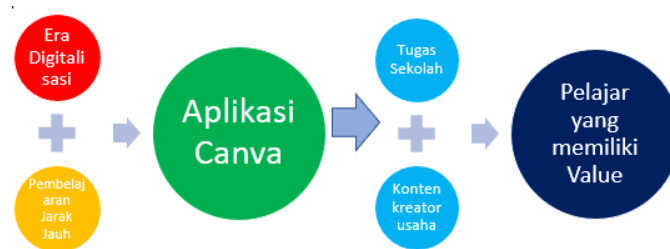
Pendidikan dapat berlangsung di berbagai tempat, baik di kelas maupun di rumah, dan dengan berkembangnya pembelajaran jarak jauh, pentingnya lokasi menjadi kurang signifikan dibandingkan dengan apa yang dipelajari. Untuk menjaga kualitas pendidikan ketika guru dan murid tidak berada dalam satu ruang, teknologi yang efektif menjadi kunci untuk memperlancar proses. Di sinilah peran Canva untuk Pendidikan muncul, sebagai alat yang tepat dalam membantu pengajaran jarak jauh atau menambahkan elemen kreatif ke dalam kelas. Aplikasi ini mendorong siswa untuk menyelesaikan tugas dengan cara yang lebih menarik dan kreatif, terlepas dari format yang digunakan [1].

Meskipun berbagai sumber daya premium seperti Adobe, Corel, atau Microsoft Office dapat digunakan, terkadang desain stok foto atau karya seni yang tersedia kurang estetis dan terasa ketinggalan zaman. Canva hadir sebagai solusi baru yang booming, membantu pengguna dari berbagai kalangan, mulai dari pengusaha hingga pendidik, dalam menciptakan produk yang lebih modern. Dengan fitur template dan elemen desain yang mempermudah proses, Canva sangat ramah bagi pemula maupun profesional. Salah satu keunggulannya adalah kemudahan penggunaan dengan fitur drag-and-drop serta aksesibilitas dari berbagai perangkat [2]. Meski

penggunaannya cukup intuitif, tetap dibutuhkan waktu untuk memahami fitur-fitur uniknya, menjadikannya alat yang sangat direkomendasikan bagi organisasi yang ingin menciptakan bahan pustaka desain.

Canva memiliki tiga versi, yaitu Canva Basic, Canva Pro, dan Canva untuk Enterprise. Di era digital, media sosial memperkuat interaksi sosial, memungkinkan pengguna memperoleh wawasan yang relevan. Digitalisasi sebagai hasil perkembangan teknologi informasi memiliki dampak positif maupun negatif, terutama bagi remaja [3]. Untuk mendukung etika digital yang cerdas, Tim Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) mengadakan kegiatan sosialisasi tentang etika digital dan pelatihan menggunakan Canva untuk konten pembelajaran dan usaha. Tujuan utama kegiatan ini adalah meningkatkan pemahaman siswa dan mahasiswa dalam beretika digital melalui literasi digital yang lebih terarah.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menargetkan remaja, dengan tujuan agar peserta mampu memanfaatkan aplikasi digital dengan bijak dan beretika [4]. Pelatihan menggunakan Canva tidak hanya bermanfaat untuk pembuatan konten pembelajaran, tetapi juga dalam membangun usaha. Dengan demikian, peserta diharapkan menjadi pelajar yang memiliki nilai lebih serta keahlian dalam literasi digital, sehingga mereka mampu memanfaatkan teknologi untuk mendukung pendidikan dan kreativitas secara efektif.



Gambar 1. Hubungan antara teknologi dengan output

2. METODE

Metodologi kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dimulai dengan mengidentifikasi dan menentukan khalayak sasaran yang tepat, yaitu komunitas Majelis Taklim Anak di Masjid Al Mujahidin Kebon Baru, Tebet, Jakarta Selatan, dengan jumlah peserta sekitar 20 orang. Langkah awal ini diambil untuk memahami kebutuhan dan karakteristik target peserta sehingga materi pelatihan dapat disusun secara relevan. Setelah itu, dilakukan penangkapan kebutuhan peserta atau user yang bertujuan untuk mengetahui tingkat literasi digital mereka serta harapan terkait pelatihan yang akan diberikan. Informasi ini digunakan sebagai dasar untuk menyusun materi pelatihan yang tepat sasaran dan aplikatif bagi para peserta.

Tahap berikutnya dalam kegiatan ini adalah pembentukan tim pelaksana, yang terdiri dari dosen dan mahasiswa dari Program Studi Sistem Informasi. Tim tersebut melibatkan tiga orang dosen yang memiliki keahlian dalam bidang desain grafis dan multimedia, serta tiga mahasiswa yang memiliki pengetahuan mendalam di bidang yang sama. Kolaborasi antara dosen dan mahasiswa ini penting untuk memastikan bahwa materi yang disampaikan dalam pelatihan dapat dipahami dengan baik oleh peserta, serta untuk menjamin kualitas output kegiatan. Selain itu, tim dibentuk dengan pembagian tugas yang jelas untuk memastikan efektivitas pelaksanaan pelatihan.

Setelah tim terbentuk, kegiatan dilanjutkan dengan persiapan materi pelatihan yang

mencakup topik-topik terkait desain grafis dan penggunaan multimedia dalam konteks literasi digital. Selain mempersiapkan materi pelatihan, tim juga merancang luaran yang diharapkan dari kegiatan ini, termasuk book chapter dan jurnal Abdimas yang mendokumentasikan seluruh proses serta hasil pelatihan. Setiap anggota tim memiliki tugas yang telah dijelaskan dan terstruktur dalam tabel tugas masing-masing, yang mencakup tanggung jawab penyusunan materi, pelaksanaan pelatihan, serta penyusunan dokumentasi luaran. Hal ini dilakukan untuk memastikan pelatihan dapat berjalan dengan baik dan menghasilkan luaran yang diharapkan. Adapun tugas masing-masing anggota dijelaskan pada Tabel 1.

Tabel 1. Job desk tim pengabdian masyarakat

No	Nama	Jabatan	Tugas
1.	Endang Ayu Susilawati, ST., MMSI.	Ketua Tim Pelaksana Abdimas (Dosen)	- Mengkoordinasikan pelaksanaan Abdimas - Membuat materi luaran (bookchapter)
2.	Nur Syamsiyah, ST., MTI.	Anggota Tim Abdimas (Dosen)	Membuat contoh konten dengan Canva
3.	Yahya, S.Kom., M.Kom.	Anggota Tim Abdimas (Dosen)	Membuat skenario konten
4.	Eva Novianti, S.Kom., MMSI.	Anggota Tim Abdimas (Dosen)	Membuat contoh konten dengan Canva
5.	Eka Yuni Astuty, S.Kom., MMSI.	Anggota Tim Abdimas (Dosen)	Membuat materi presentasi Canva
6.	Mira Febriana Sesunan, M.Cs.	Anggota Tim Abdimas (Dosen)	Membuat materi luaran (jurnal)
7.	Januar Ade Ryno F.	Anggota Tim Abdimas (Mahasiswa)	Membantu kegiatan untuk praktikum
8.	Mochamad Arief Altain	Anggota Tim Abdimas (Mahasiswa)	Membantu kegiatan untuk praktikum
9.	Shofwatul Aulia Putri	Anggota Tim Abdimas (Mahasiswa)	Membantu kegiatan untuk praktikum

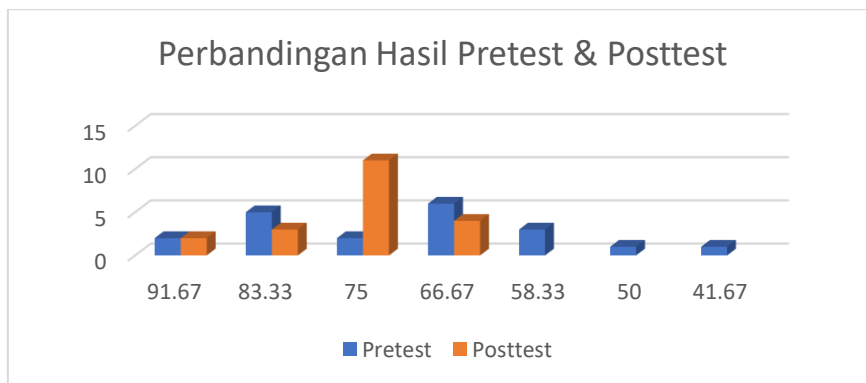
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dilakukan secara daring melalui platform Zoom pada tanggal 06 hingga 07 April 2023, dimulai pukul 14.00 hingga 17.00, sesuai lokasi masing-masing peserta. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah penyuluhan, dengan materi yang disampaikan oleh enam dosen dan tiga mahasiswa. Sebelum sesi pelatihan dimulai, peserta diharuskan mengikuti pretest guna mengukur tingkat pengetahuan awal mereka terkait penggunaan Canva. Pada akhir pelatihan, peserta mengikuti posttest untuk mengevaluasi sejauh mana mereka dapat menyerap materi yang telah disampaikan. Dengan demikian, pretest dan posttest digunakan sebagai alat ukur keberhasilan kegiatan ini.

Evaluasi keberhasilan kegiatan ini berdasarkan perbandingan hasil pretest dan posttest yang dibagi dalam tiga kategori, yaitu pengetahuan tentang fitur Canva, fungsi Canva, dan penggunaan Canva. Dari hasil pretest, diketahui bahwa 45% peserta memiliki pengetahuan tentang fitur Canva, sementara 35% memahami fungsi dari fitur-fitur Canva, dan hanya 20% yang mengetahui cara penggunaannya secara praktik. Grafik hasil pretest dan posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan, terutama dalam hal skor posttest, dengan sebagian besar peserta memperoleh skor 75 atau lebih tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa peserta berhasil menyerap

sebagian besar materi yang disampaikan, meskipun ada beberapa tantangan terkait implementasi praktis Canva dalam sesi pelatihan.

Meskipun kegiatan ini telah memberikan manfaat yang besar, terutama dalam memperkenalkan aplikasi desain Canva kepada para peserta, terdapat kendala yang mempengaruhi efektivitas pelatihan, terutama dalam hal praktik langsung penggunaan Canva. Hanya 20% peserta yang mampu memahami penggunaan Canva secara praktis karena keterbatasan sarana prasarana untuk melakukan praktik. Oleh karena itu, keberlanjutan dari kegiatan ini sangat diperlukan, dengan fokus yang lebih besar pada pelaksanaan sesi praktikum yang memadai, didukung oleh fasilitas yang lebih lengkap. Upaya ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman praktis peserta tentang penggunaan Canva, sehingga dapat membantu mereka menerapkan desain dalam berbagai konteks, baik untuk pembelajaran maupun usaha.



Gambar 2. Grafik perbandingan sebelum dan sesudah pelatihan



Gambar 3. Pelatihan online via zoom meeting



Gambar 4. Presentasi pelatihan

4. KESIMPULAN

Pengaruh media sosial dapat menonjolkan interaksi sosial dalam memperoleh wawasan tentang kebutuhan penggunaannya, yang dapat memberikan dampak positif dan negatif bagi remaja. Namun, untuk meningkatkan kecerdasan dalam beretika digital, Tim Pengabdian kepada masyarakat (PKM) perlu melakukan kegiatan (1) Sosialisasi tentang etika digital (2) pelatihan dan kuis membuat konten menggunakan aplikasi Canva untuk konten pembelajaran dan usaha. Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kecerdasan dalam beretika digital bagi siswa dan mahasiswa. Sehingga diharapkan penggunaan literasi digital memiliki pemahaman keahlian pelajar tentang etika digital.

Agar tujuan abdimas dapat tercapai, maka dibutuhkan keberlanjutan abdimas untuk dapat mempraktekkan implementasi beretika digital bagi peserta abdimas pada saat ini. Begitu pula dengan tujuan kedua, yaitu agar peserta dapat memahami dan mempraktekkan pembuatan konten pembelajaran atau iklan untuk usaha dengan sarana dan prasarana yang memadai.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nabila Farhana Jamaludin and Siti Farahin Sedek, "CANVA as a Digital Tool for Effective Student Learning Experience," vol. 33, no. 1, pp. 22–33, Feb. 2024, doi: <https://doi.org/10.37934/arca.33.1.2233>.
- [2] Ilah Armilah, None Dedy Miswar, and Muhammad Mona Adha, "Utilization of CANVA as a Learning Media for Social Studies," *International Journal of Educational and Life Sciences*, vol. 2, no. 4, pp. 283–291, Apr. 2024, doi: <https://doi.org/10.59890/ijels.v2i4.1691>.
- [3] F. Zulhandayani, K. S. Rezeki, and M. J. Lubis, "PEMANFAATAN CANVA SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI BAGI KEPEMIMPINAN SEKOLAH," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 11, no. 2, p. 148, Jun. 2022, doi: <https://doi.org/10.32832/tek.pend.v11i2.7066>.
- [4] Hilyah Ashoumi, Tholib Hariono, Anshori Aris Widya, and Didin Sirojudin, "'Canva Youth Movement' Training to Increase Youth Creativity on Graphic Design," *ABDIMAS TALENTA Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 8, no. 2, pp. 1256–1263, Dec. 2023, doi: <https://doi.org/10.32734/abdimastalenta.v8i2.14137>.