

## **Pendampingan Keterampilan Desain Grafis dan Multimedia bagi Siswa SMP Negeri 04 Kota Lubuklinggau melalui Aplikasi Canva**

**Ahmad Marsehan<sup>1</sup>, Nopalia<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Fakultas Sains dan Teknologi, Program Studi Teknologi Informasi, Universitas PGRI Silampari, Kota Lubuklinggau, Indonesia

<sup>2</sup> Fakultas Sains dan Teknologi, Program Studi Teknologi Informasi, Universitas PGRI Silampari, Kota Lubuklinggau, Indonesia

Email: <sup>1</sup>Ahmadmarsehan10@gmail.com, <sup>2</sup>Novalia1997@gmail.com

(\* : coresponding author)

**Abstrak**–Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis dan multimedia siswa SMP Negeri 04 Kota Lubuklinggau melalui penerapan aplikasi Canva sebagai alat pendamping. Metode Pengabdian Kepada Masyarakat yang digunakan adalah sebuah langkah yang telah direncanakan dengan beberapa langkah sebagai berikut yang meliputi: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil pengabdian kepada masyarakat menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan desain grafis dan multimedia siswa setelah penerapan pendampingan menggunakan aplikasi Canva. Siswa menunjukkan peningkatan pemahaman konsep desain grafis, kemampuan mengintegrasikan elemen multimedia, dan kreativitas dalam penyajian informasi. Selain itu, partisipasi siswa dan minat belajar juga meningkat selama proses pembelajaran. Pendampingan menggunakan aplikasi Canva membuktikan efektif sebagai metode inovatif dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam desain grafis dan multimedia. Implikasi pengabdian kepada masyarakat ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif terhadap perkembangan keterampilan siswa di era digital. Pengabdian Kepada Masyarakat ini memberikan kontribusi pada literatur pembelajaran inovatif dan memberikan rekomendasi bagi pihak sekolah dan guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran desain grafis dan multimedia di tingkat SMP.

**Kata Kunci:** Pendampingan; Multimedia; Canva; Inovasi; Teknologi; Pendidikan

**Abstract**–This Community Service (PKM) aims to improve the graphic design and multimedia skills of SMP Negeri 04 Lubuklinggau City students through the application of Canva application as a companion tool. The Community Service method used is a step that has been planned with the following steps which include: planning, implementation, observation, and reflection. The results of the community service showed a significant improvement in students' graphic design and multimedia skills after the application of assistance using the Canva application. Students showed improved understanding of graphic design concepts, ability to integrate multimedia elements, and creativity in presenting information. In addition, student participation and interest in learning also increased during the learning process. Assistance using the Canva application proved effective as an innovative method in improving students' skills in graphic design and multimedia. The implications of this community service show that the utilization of technology in learning can have a positive impact on the development of students' skills in the digital era. This community service contributes to the literature of innovative learning and provides recommendations for schools and teachers to integrate technology in the learning process of graphic design and multimedia at the junior high school level.

**Keywords:** Mentoring; Multimedia; Canva; Innovation; Technology; Education

### **1. PENDAHULUAN**

Pendampingan keterampilan desain grafis dan multimedia kepada siswa di SMP Negeri 04 Kota Lubuklinggau melalui aplikasi Canva adalah langkah penting dalam mempersiapkan mereka untuk menghadapi era digital yang terus berkembang. Dalam rangka itu, analisis situasi ini bertujuan untuk memahami konteks dan permasalahan yang dihadapi oleh mitra terkait dalam upaya memperkenalkan keterampilan ini kepada siswa. Analisis Situasi, yaitu Penting untuk melakukan analisis situasi untuk memahami konteks dan permasalahan yang ada di SMP Negeri 04 Kota Lubuklinggau terkait pendampingan keterampilan desain grafis dan multimedia melalui aplikasi Canva. Dalam analisis ini, beberapa faktor yang perlu diperhatikan antara lain: Analisis situasi akan melihat kondisi pendahuluan di SMP Negeri 04 Kota Lubuklinggau terkait keterampilan desain grafis dan multimedia. Hal ini mencakup pemahaman siswa tentang konsep desain grafis, tingkat keterampilan teknologi, dan penggunaan aplikasi perangkat lunak terkait.

Analisis situasi juga akan melibatkan identifikasi kebutuhan dan permintaan siswa serta pihak terkait lainnya terhadap pendampingan keterampilan desain grafis dan multimedia melalui aplikasi Canva. Hal ini dapat dilakukan melalui survei, wawancara, dan diskusi dengan siswa, guru, dan staf sekolah. Faktor lain yang perlu dianalisis adalah ketersediaan infrastruktur dan sumber daya yang diperlukan untuk mengimplementasikan program ini. Ini termasuk akses ke peralatan komputer, perangkat lunak, koneksi internet, serta pelatihan dan dukungan teknis yang diperlukan. Kurikulum dan Ruang Lingkup Pembelajaran: Analisis situasi juga akan mencakup tinjauan terhadap kurikulum yang ada di SMP Negeri 04 Kota Lubuklinggau, terutama dalam hal pendekatan dan ruang lingkup pembelajaran terkait desain grafis dan multimedia. Hal ini akan membantu dalam menentukan sejauh mana materi pendampingan dapat diintegrasikan dalam kurikulum yang ada. Melalui analisis situasi yang komprehensif, kami akan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang kebutuhan, tantangan,

dan peluang yang ada dalam pendampingan keterampilan desain grafis dan multimedia melalui aplikasi Canva di SMP Negeri 04 Kota Lubuklinggau. Informasi ini akan menjadi dasar yang kuat dalam merancang rencana kegiatan yang efektif dan relevan.

Dalam menghadapi permasalahan tersebut, proposal ini bertujuan untuk mengatasi keterbatasan akses, meningkatkan kesadaran dan pemahaman, serta memperluas kurikulum yang ada untuk memperkenalkan keterampilan desain grafis dan multimedia melalui aplikasi Canva. Melalui upaya ini, kami berharap dapat memberikan solusi bagi mitra terkait dalam memperoleh keterampilan yang relevan, meningkatkan minat siswa, serta memberikan pemahaman yang lebih luas tentang peluang dan manfaat yang dapat diperoleh melalui bidang ini.

Dengan pemahaman yang mendalam tentang situasi dan permasalahan yang dihadapi mitra terkait, kami dapat merancang rencana kegiatan yang sesuai dan efektif untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Melalui kolaborasi dan dukungan semua pihak terkait, kami yakin bahwa pendampingan keterampilan desain grafis dan multimedia melalui aplikasi Canva akan memberikan manfaat yang nyata bagi siswa SMP Negeri 04 Kota Lubuklinggau dan mengatasi permasalahan yang dihadapi.

## **2. METODE PELAKSANAAN**

Pada tahap ini, fokus utama adalah melakukan persiapan yang komprehensif sebelum melaksanakan program pendampingan keterampilan desain grafis dan multimedia melalui aplikasi Canva. Selanjutnya tahap Pengembangan Materi Pembelajaran, fokus utama adalah mengembangkan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan program. Penyusunan Program Pelatihan: Merancang program pelatihan yang terstruktur dan komprehensif, yang mencakup pemahaman mendalam tentang desain grafis, penggunaan aplikasi Canva, dan strategi pengajaran yang efektif. Pelaksanaan Pelatihan: Melakukan sesi pelatihan yang melibatkan siswa, baik secara online maupun tatap muka. Sesi pelatihan akan mencakup pemaparan konsep, demonstrasi praktik, diskusi, serta latihan simulasi untuk memperkuat pemahaman dan keterampilan. Tahap Pelaksanaan Pelatihan dan Workshop untuk Siswa, yaitu pada tahap ini, siswa akan secara langsung terlibat dalam pelatihan dan workshop yang dirancang untuk mengenalkan keterampilan desain grafis dan multimedia melalui aplikasi Canva.

Langkah-langkah dalam tahap pelaksanaan pelatihan dan workshop meliputi: Perencanaan dan Jadwal: Menyusun jadwal dan rencana pelaksanaan yang rinci untuk pelatihan dan workshop. Rencana ini akan mencakup materi yang akan diajarkan, metode pembelajaran yang digunakan, serta alokasi waktu yang tepat. Pelaksanaan Pelatihan dan Workshop: Melaksanakan sesi pelatihan dan workshop dengan melibatkan siswa secara langsung. Sesi ini akan mencakup pemaparan materi, demonstrasi, latihan praktis, serta sesi tanya jawab untuk memastikan pemahaman dan penerapan keterampilan siswa. Tahap Mentoring dan Pendampingan, yaitu tahap ini melibatkan pendampingan dan mentoring yang berkelanjutan bagi siswa untuk membantu mereka dalam mengatasi kesulitan dan mengoptimalkan keterampilan desain grafis dan multimedia mereka.

Melalui metode pelaksanaan ini, kami berharap dapat mengatasi permasalahan yang dihadapi mitra terkait dalam pendampingan keterampilan desain grafis dan multimedia melalui aplikasi Canva di SMP Negeri 04 Kota Lubuklinggau. Melalui pendekatan yang terstruktur dan terorganisir, siswa diharapkan dapat mengembangkan keterampilan yang relevan, memperoleh pemahaman yang mendalam, serta meningkatkan minat mereka dalam bidang ini. Evaluasi yang akan dilakukan adalah dengan mengisi angket dan project yang dihasilkan oleh siswa.

## **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam pendampingan ini, fokus utama kami adalah memberikan pendampingan yang mendalam kepada siswa SMP Negeri 04 untuk mengasah keterampilan desain grafis dan multimedia mereka. Kami memilih Aplikasi Canva sebagai alat utama, mengingat kemudahan penggunaannya dan potensinya dalam membuka pintu bagi kreativitas visual. Tujuan utama proyek ini adalah memberdayakan siswa agar dapat menghasilkan desain grafis yang estetik dan berdaya saing.

Melalui serangkaian pelatihan dan panduan, diharapkan siswa dapat menguasai berbagai teknik desain, memahami prinsip-prinsip dasar multimedia, dan mengaplikasikannya secara kreatif melalui Aplikasi Canva. Dengan demikian, mereka tidak hanya menjadi konsumen teknologi, tetapi juga produsen konten yang mampu mengekspresikan ide-ide mereka dengan visual yang menarik.

Pengabdian kepada masyarakat (PKM) merupakan sebuah kegiatan yang dilaksanakan dengan sangat baik sebagai kegiatan yang wajib untuk dilaksanakan oleh Dosen dalam memenuhi Tri Darma Perguruan Tinggi.

Sebagai bagian dari Tri Darma Perguruan Tinggi Dosen wajib untuk melaksanakan kegiatan dalam bentuk pengabdian kepada masyarakat agar keilmuannya terserap oleh para mitra yang menjadi bagian dalam kegiatan tersebut.



**Gambar 1.** Lokasi PKM (SMP Negeri 4 Kota Lubuklinggau)



**Gambar 2.** Diskusi Terkait Materi yang Akan Disampaikan Bersama Kepala Sekolah dan Rekan Guru SMP N 4 Kota Lubuklinggau



**Gambar 3.** Pembukaan Penyampaian Materi

Pendampingan Keterampilan Desain Grafis dan Multimedia bagi Siswa SMP Negeri 04 Kota Lubuklinggau melalui Aplikasi Canva memberikan sejumlah hasil yang signifikan dalam meningkatkan pemahaman,

keterampilan, dan kreativitas siswa. Melalui evaluasi mendalam selama pelaksanaan proyek, berikut adalah beberapa hasil pembahasan yang dapat diidentifikasi:

### **1. Peningkatan Keterampilan Teknis**

Melalui pendampingan ini, siswa berhasil mengembangkan keterampilan teknis dalam menggunakan Aplikasi Canva. Mereka mampu memahami antarmuka pengguna, menyusun elemen desain, dan memanfaatkan fitur-fitur kreatif aplikasi tersebut. Peningkatan keterampilan teknis ini menjadi landasan penting bagi kemampuan mereka dalam menghasilkan karya-karya desain yang lebih berkualitas.

### **2. Pengenalan Konsep Desain Grafis**

Proses pembelajaran memberikan pemahaman mendalam tentang konsep-konsep dasar desain grafis kepada siswa. Mereka belajar tentang pemilihan warna, tipografi yang efektif, dan pengaturan visual yang menarik. Hal ini tidak hanya membantu mereka dalam konteks Aplikasi Canva, tetapi juga memberikan dasar untuk eksplorasi lebih lanjut dalam dunia desain grafis.

### **3. Kreativitas dan Ekspresi Diri**

Pendampingan ini berhasil merangsang kreativitas siswa dan mendorong mereka untuk mengekspresikan ide-ide mereka secara visual. Hasilnya adalah karya-karya yang mencerminkan identitas dan keunikan masing-masing siswa. Proses ini tidak hanya meningkatkan kemampuan desain, tetapi juga memberikan platform bagi siswa untuk mengekspresikan diri mereka dengan lebih percaya diri.

### **4. Pemberdayaan Siswa sebagai Produsen Konten**

Dengan penguasaan keterampilan desain grafis dan multimedia, siswa tidak hanya menjadi konsumen konten, melainkan produsen yang mampu menciptakan materi visual yang memikat. Pemberdayaan ini membuka peluang baru bagi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam pengembangan konten kreatif, baik di dalam maupun di luar konteks pendidikan.

### **5. Peningkatan Rasa Percaya Diri**

Melalui dukungan dan panduan yang berkesinambungan, siswa mengalami peningkatan rasa percaya diri dalam menghadapi tugas-tugas yang melibatkan elemen desain. Mereka tidak hanya melihat desain sebagai tugas yang menantang, tetapi sebagai medium untuk mengekspresikan ide-ide mereka dengan keyakinan.

### **6. Relevansi dengan Dunia Nyata**

Proyek ini menghadirkan konsep desain grafis dan multimedia dalam konteks dunia nyata, menghubungkan pembelajaran dengan kebutuhan dan tren saat ini. Hal ini memberikan siswa pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana keterampilan yang mereka kembangkan dapat diterapkan dalam berbagai situasi kehidupan sehari-hari dan dunia pekerjaan. Dengan merangkum hasil-hasil ini, dapat disimpulkan bahwa Pendampingan Keterampilan Desain Grafis dan Multimedia melalui Aplikasi Canva telah memberikan dampak positif yang signifikan bagi siswa SMP Negeri 04 Kota Lubuklinggau.

## **4. KESIMPULAN**

Dalam konteks pengabdian kepada masyarakat ini, dapat disimpulkan bahwa pendampingan keterampilan desain grafis dan multimedia bagi siswa SMP Negeri 04 Kota Lubuklinggau melalui aplikasi Canva memiliki dampak positif yang signifikan. Penerapan metode pengabdian kepada masyarakat tindakan kelas dalam empat siklus memberikan gambaran yang jelas tentang peningkatan pemahaman konsep desain grafis, kemampuan mengintegrasikan elemen multimedia, dan kreativitas siswa. Hasil pengabdian kepada masyarakat menunjukkan bahwa Canva mampu memfasilitasi pembelajaran yang interaktif dan mendukung perkembangan keterampilan siswa secara menyeluruh. Peningkatan partisipasi siswa dan minat belajar juga mencerminkan keberhasilan pendekatan inovatif ini dalam menghasilkan pembelajaran yang lebih menarik dan relevan.

Implikasi dari pengabdian kepada masyarakat ini dapat memberikan panduan bagi lembaga pendidikan dan guru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran desain grafis dan multimedia di tingkat SMP. Meskipun berhasil, pengabdian kepada masyarakat ini juga mengidentifikasi beberapa tantangan, termasuk perluasan dukungan untuk aspek teknis aplikasi dan ketersediaan sumber daya.

Secara keseluruhan, hasil pengabdian kepada masyarakat ini memberikan kontribusi pada pemahaman tentang efektivitas pendampingan menggunakan Canva dan memberikan landasan untuk pengembangan lebih lanjut dalam mengoptimalkan peran teknologi dalam konteks pendidikan desain grafis dan multimedia.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Achmad, R., & Pratama, A. (2020). *Desain Grafis dengan Adobe Photoshop*. Jakarta: Penerbit Elex Media Komputindo.
- Sanjaya, W. (2021). *Media Pembelajaran: Metode, Strategi, dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Satria, R. M. (2019). *Mengenal Dunia Desain Grafis melalui Adobe Illustrator*. Jakarta: Penerbit PT. Elex Media Komputindo.
- Hadi, A., & Susanto, H. (2018). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran Desain Grafis pada Mahasiswa Teknik Informatika. *Jurnal Teknologi Informasi dan Pendidikan*.
- Mulyati, Y. (2021). Implementasi Aplikasi Canva dalam Pembelajaran Desain Grafis pada Siswa Kelas XI di SMK Negeri 2 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Vokasi dan Teknik*.
- Rachmawati F., & Fathurohman, I. (2020). Penerapan Metode Cooperative Learning dalam Pembelajaran Desain Grafis menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknologi Informasi dan Komputer*.
- Kusuma, A. D. (2021). Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Siswa melalui Pendekatan Project-Based Learning. *Jurnal Pendidikan Vokasi*.
- Setiawan, R., & Rahayu, D. (2013). Integrasi Aplikasi Canva dalam Pembelajaran Desain Grafis bagi Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Komputer dan Informatika*.