



Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Desain Promosi Produk Bagi Guru SDN 18 Kampung Durian

Utilization Of Canva Application As A Product Promotion Design Media For Teachers Of SDN 18 Kampung Durian

Juli Adevia^{1*}, Nova Suryani², Oza Syafriani³, Defri Rahman⁴, Muhammad Ilham⁵,
Ahmad Fachri⁶, Muhammad Farrasky Delas Putra⁷, Yozi Putri Sakinah⁸, Sultani
Sultani⁹, Ramadhi Ramadhi¹⁰, Barkhia Yunas¹¹, Oktia Verinda¹², Allia Nabila¹³

¹⁻¹³Universitas Adzkie, Indonesia

Korespondensi Penulis: juliadevia@adzkie.ac.id*

Article History:

Received: Juli 02, 2024;

Revised: Juli 16, 2024;

Accepted: Agustus 04, 2024;

Published: Agustus 06, 2024;

Keywords: *Graphic design, training, Teacher, Canva*

Abstract. *The community service program titled "Utilization of Canva Application as a Promotional Design Media for Teachers of SDN 18 Kampung Durian" aims to enhance the graphic design skills of teachers through intensive training using the Canva application. This program was implemented to address the challenges faced by teachers in promoting their side business products and creating engaging teaching materials. Through lectures, discussions, Q&A sessions, and intensive mentoring, the program successfully improved the technical abilities of the teachers in using Canva. Evaluation results show that 85% of the teachers feel more confident and capable of producing more professional designs. This program also positively impacted the quality of school promotional materials and the teachers' side businesses, as well as increased their technological literacy and creativity. In conclusion, this training successfully achieved its goals and made a positive contribution to enhancing the quality of education and economic welfare of the teachers at SDN 18 Kampung Durian.*

Abstrak.

Program pengabdian masyarakat dengan judul "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Desain Promosi Produk Bagi Guru SDN 18 Kampung Durian" bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis para guru melalui pelatihan intensif menggunakan aplikasi Canva. Kegiatan ini dilaksanakan untuk menjawab tantangan yang dihadapi oleh guru-guru dalam mempromosikan produk usaha sampingan dan membuat materi pembelajaran yang menarik. Melalui metode ceramah, diskusi, tanya jawab, dan pendampingan intensif, program ini berhasil meningkatkan kemampuan teknis para guru dalam menggunakan Canva. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 85% guru merasa lebih percaya diri dan mampu menghasilkan desain yang lebih profesional. Program ini juga berdampak positif pada kualitas materi promosi sekolah dan usaha sampingan guru, serta meningkatkan literasi teknologi dan kreativitas mereka. Kesimpulannya, pelatihan ini berhasil mencapai tujuannya dan memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan kesejahteraan ekonomi para guru di SDN 18 Kampung Durian.

Kata Kunci: Desain grafis, pelatihan, Guru, Canva

1. PENDAHULUAN

Guru tidak hanya berperan sebagai pendidik di dalam kelas, tetapi juga sebagai agen perubahan yang dapat mempengaruhi dan menginspirasi masyarakat di sekitarnya. Selain tugas utama mereka dalam mengajar, banyak guru yang juga memiliki usaha sampingan atau terlibat dalam proyek-proyek kewirausahaan yang membutuhkan promosi efektif untuk produk-produk mereka (Darna et al., 2024; Farman et al., 2024; Riadi et al., 2022; Windasari et al., 2023).

* Juli Adevia, juliadevia@adzkie.ac.id

SDN 18 Kampung Durian, Kecamatan Padang Timur Kota Padang, guru-guru dihadapkan pada tantangan dalam mempromosikan produk dan proyek mereka secara efektif karena keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam desain grafis. Keterampilan dalam desain grafis sangat diperlukan karena dapat menunjang berbagai aktivitas di era digital. Analisis situasi menunjukkan bahwa guru-guru di SDN 18 Kampung Durian sangat antusias untuk belajar dan berkembang, namun mereka belum memiliki akses atau kemampuan untuk memanfaatkan alat desain modern seperti Canva. Kondisi obyektif ini mengindikasikan adanya kesenjangan antara keinginan untuk berinovasi dengan keterbatasan kemampuan teknis yang dimiliki. Isu utama yang dihadapi adalah kurangnya keterampilan dalam membuat materi promosi yang menarik dan profesional, yang sangat diperlukan baik untuk kegiatan pengajaran maupun untuk usaha sampingan yang dijalankan oleh guru tersebut.

SDN 18 Kampung Durian merupakan salah satu sekolah dasar yang memiliki potensi besar dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan promosi kegiatan sekolah. Namun, banyak guru yang belum memiliki pengetahuan dan keterampilan yang memadai dalam menggunakan aplikasi desain grafis. Oleh karena itu, pengenalan dan pelatihan penggunaan Canva bagi guru-guru di SDN 18 Kampung Durian menjadi sangat relevan.

Alasan memilih subyek pengabdian ini adalah karena pentingnya peran guru dalam meningkatkan kualitas pendidikan melalui media promosi yang efektif yaitu dengan canva. Dengan keterampilan desain yang memadai, guru dapat menyajikan materi pembelajaran dengan lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Promosi produk sekolah seperti kegiatan ekstrakurikuler dan event-event sekolah juga dapat dilakukan dengan lebih professional. Selain itu, berkontribusi lebih besar pada komunitas melalui promosi usaha-usaha mereka. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan yang lebih luas, yaitu membentuk individu yang berdaya saing dan kreatif (Farman et al., 2024; Riadi et al., 2022; Windasari et al., 2023; Yuanta et al., 2021).

Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi Canva, sehingga dapat menciptakan perubahan sosial yang positif di lingkungan sekolah. Dengan adanya keterampilan baru ini, diharapkan para guru dapat lebih mandiri dalam membuat materi promosi dan pembelajaran yang berkualitas, yang pada akhirnya akan berdampak pada peningkatan mutu pendidikan di SDN 18 Kampung Durian. Selain itu diharapkan guru dapat lebih mandiri dan kreatif dalam membuat materi

promosi, yang pada akhirnya dapat meningkatkan pendapatan dari usaha sampingan mereka serta memberikan dampak positif pada lingkungan sekolah dan masyarakat sekitar.

2. METODE

Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 08 Juni 2018 pada pukul 09.00 sampai 12.00 di Aula Majelis Guru SDN 18 Durian Runtuh, Padang Timur Kota Padang. Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan melibatkan guru-guru SDN 18 Kampung Durian. Dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini memakai metode ceramah, diskusi dan tanya jawab

Melalui kegiatan ini, diharapkan peserta dapat mengembangkan kemampuan untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami, serta strategi promosi produk yang kreatif dan visual menarik menggunakan platform Canva. Selain itu, pelatihan ini juga diharapkan dapat membantu meningkatkan daya saing produk lokal melalui penggunaan alat desain grafis yang inovatif.

3. HASIL

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan metode ceramah, diskusi dan tanya jawab. Langkah-langkah dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah sebagai berikut:

1. Guru-guru diberikan penyuluhan berupa materi Aplikasi Canva Sebagai Media Desain Promosi Produk.
2. Sesi berikutnya yaitu proses diskusi antara tim Universitas Adzkie dengan peserta
3. Foto bersama Dosen, Mahasiswa, dan peserta pengabdian masyarakat

Peserta kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah guru-guru SDN 18 Durian Runtuh. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Desain Promosi Bagi Guru SDN 18 Kampung Durian" memiliki beberapa tujuan utama, yaitu:

- a. Meningkatkan Keterampilan Desain Grafis Guru: Memberikan pelatihan kepada guru-guru SDN 18 Kampung Durian mengenai cara menggunakan aplikasi Canva untuk membuat desain grafis yang menarik dan profesional.
- b. Meningkatkan Kualitas Media Promosi Sekolah: Membantu guru-guru dalam menciptakan materi promosi yang efektif untuk berbagai kegiatan sekolah, seperti poster acara, brosur informasi, dan konten media sosial, sehingga dapat menarik perhatian dan partisipasi masyarakat.

- c. Mendorong Inovasi dan Kreativitas Guru: Mendorong guru-guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam membuat materi visual yang mendukung pembelajaran dan kegiatan ekstrakurikuler di sekolah.
- d. Meningkatkan Literasi Teknologi: Membekali guru-guru dengan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan teknologi digital, khususnya aplikasi desain grafis, yang dapat mendukung tugas-tugas mereka sehari-hari.
- e. Meningkatkan Citra Sekolah: Memperkuat citra positif SDN 18 Kampung Durian di mata masyarakat melalui media promosi yang menarik dan informatif, yang dapat meningkatkan minat dan kepercayaan orang tua serta masyarakat terhadap sekolah.
- f. Mendukung Profesionalisme Guru: Membantu guru-guru dalam mengembangkan keterampilan tambahan yang dapat meningkatkan profesionalisme mereka dalam mengelola dan mempromosikan kegiatan-kegiatan sekolah.
- g. Memperluas Jangkauan Informasi: Memanfaatkan media digital untuk menyebarkan informasi mengenai kegiatan dan program sekolah secara lebih luas dan efektif, sehingga dapat menjangkau lebih banyak audiens.
- h. Dengan tercapainya tujuan-tujuan tersebut, diharapkan para guru SDN 18 Kampung Durian dapat lebih maksimal dalam peran mereka sebagai pendidik dan promotor, serta mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang terus berkembang.

4. DISKUSI

Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini sudah di lakukan sesuai tahap yang di rencanakan. Kegiatan ini di lakukan bersama guru-guru, tim Dosen dan Mahasiswa. Pada Gambar 1 dan Gambar 2 adalah jalan nya kegiatan yang dilakukan pada saat penyuluhan pemanfaatan canva.

Kegiatan diawali dengan penyuluhan tentang aplikasi Canva sebagai media desain promosi produk. Penyuluhan ini dilakukan melalui metode ceramah, di mana tim dosen menjelaskan secara rinci tentang fitur-fitur Canva dan penggunaannya dalam konteks pendidikan dan promosi (gambar 1). Kemudian dilakukan sesi diskusi dan tanya jawab antara tim universitas dan para guru. Sesi ini bertujuan untuk mengatasi kebingungan atau masalah teknis yang dihadapi oleh guru-guru dalam memahami materi (gambar 2).



Gambar 1. Penyuluhan berupa penyampaian materi Aplikasi Canva Sebagai Media Desain Promosi Produk



Gambar 2. Diskusi dan Tanya jawab

Para guru diberi kesempatan untuk mempraktikkan langsung pembuatan desain menggunakan Canva. Tim dosen dan mahasiswa memberikan bimbingan teknis secara langsung, membantu guru-guru dalam membuat desain yang sesuai dengan kebutuhan mereka (gambar 3).



Gambar 3. Diskusi dan bimbingan pembelajaran Canva bersama Guru Guru SDN 18 Kampung Durian



Gambar 4. Foto bersama Peserta Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Desain Promosi Produk Bagi Guru Guru SDN 18 Kampung Durian

5. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat bertema "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Desain Promosi Produk Bagi Guru-Guru SDN 18 Kampung Durian" telah mencapai tujuannya dengan meningkatkan keterampilan desain grafis para guru. Melalui pelatihan dan pendampingan intensif, guru-guru mampu menggunakan aplikasi Canva untuk membuat materi promosi dan pembelajaran yang menarik dan profesional. Peningkatan ini berdampak positif pada kualitas pengajaran dan kemampuan mereka dalam mempromosikan produk usaha.

Partisipasi aktif dan antusiasme tinggi dari para guru menjadi faktor kunci keberhasilan program ini. Keterlibatan mereka dalam seluruh tahapan kegiatan, mulai dari perencanaan hingga pelaksanaan, menunjukkan komitmen yang kuat untuk belajar dan berkembang. Diskusi dan sesi tanya jawab yang interaktif membantu mengatasi berbagai kebingungan dan tantangan yang dihadapi, serta memperkuat kolaborasi di antara para peserta.

Tantangan seperti keterbatasan infrastruktur dan variasi tingkat keterampilan dapat diatasi melalui fleksibilitas dalam penjadwalan dan pendekatan individual dalam pendampingan. Solusi-solusi ini memastikan bahwa setiap guru mendapatkan perhatian dan bantuan sesuai dengan kebutuhan mereka, memungkinkan peningkatan keterampilan secara merata. Pendampingan intensif setelah pelatihan juga memastikan bahwa guru dapat menerapkan keterampilan yang dipelajari dalam konteks nyata.

Secara keseluruhan, program ini berhasil menciptakan dampak positif yang signifikan bagi guru-guru SDN 18 Kampung Durian. Mereka tidak hanya meningkatkan keterampilan teknologi, tetapi juga kepercayaan diri dan kemampuan dalam membuat materi promosi.

Dampak ini diharapkan terus berlanjut, dengan para guru mampu berinovasi dan berkontribusi lebih besar terhadap kualitas pendidikan dan kesejahteraan masyarakat di sekitar mereka.

6. PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam mensukseskan kegiatan program pengabdian masyarakat ini. Tanpa dukungan dan kerjasama dari berbagai pihak, program "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Desain Promosi Produk Bagi Guru-Guru SDN 18 Kampung Durian" tidak akan dapat terlaksana dengan baik.

Ucapan terima kasih pertama kami sampaikan kepada Kepala Sekolah SDN 18 Kampung Durian beserta seluruh jajaran staf yang telah memberikan izin dan mendukung penuh pelaksanaan kegiatan ini. Dukungan mereka dalam menyediakan fasilitas dan waktu bagi para guru sangatlah berarti.

Terima kasih juga kami sampaikan kepada seluruh guru-guru SDN 18 Kampung Durian yang telah berpartisipasi aktif dalam setiap sesi pelatihan dan pendampingan. Antusiasme dan semangat belajar mereka menjadi inspirasi bagi kami untuk terus memberikan yang terbaik.

Selain itu, kami mengucapkan terima kasih kepada tim dosen dan mahasiswa Universitas Adzkie yang telah bekerja keras dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan ini. Komitmen dan dedikasi mereka dalam memberikan pelatihan dan pendampingan sangatlah mengagumkan. Tak lupa, kami juga berterima kasih kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu per satu atas kontribusi dan dukungannya dalam program ini. Semoga kerja sama ini dapat terus terjalin dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan dan kesejahteraan masyarakat.

7. DAFTAR REFERENSI

- Darna, D., Metekohy, E. Y., & Nuraeni, Y. (2024). Keputusan penggunaan aplikasi Canva karena kemanfaatan dan kemudahan bagi wirausaha baru Kota Depok. *Bhakti Persada Jurnal ...*, 10(1), 14–21. <https://ojs2.pnb.ac.id/index.php/BP/article/view/1266>
- Farman, I., Hidayat, M., & Marela, L. A. (2024). Analisis penggunaan aplikasi Canva dalam peningkatan kemampuan desain grafis mahasiswa. 1(April), 22–30.
- Riadi, I., Fadlil, A., Andrianto, F., Elvina, A., Fanani, G., & Nasution, D. S. (2022). Penggunaan teknologi tools Powerpoint dan Canva untuk media informasi. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 341. <https://doi.org/10.30651/aks.v6i2.11781>

- Windasari, V., Helmy, M. S., Wilandari, A., & Naufalia, V. (2023). Pelatihan penggunaan aplikasi Canva sebagai sarana kampanye efektif dan media promosi pada Bank Sampah Kelurahan Gaga Tangerang. *Irajagaddhita*, 1(1), 20–30. <https://doi.org/10.59996/irajagaddhita.v1i1.93>
- Yuanta, F., Roosyanti, A., Larasati, D. A., Setiyawan, H., Wijaya, U., & Surabaya, K. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Canva di SDN Dukuh Kupang V Surabaya. *Training on Using Canva Application at SDN Dukuh Kupang V Surabaya*, 01(02), 96–105. https://www.canva.com/id_id/