Jurnal Dedikasi Madani
Jurnal Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat
https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jdm/index

Juli. 2024. Vol. 3. No 1
E-ISSN: 2964-1519
pp. 26 - 31

Pelatihan Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan *Life Skill* Siswa Program Paket C di PKBM Mandiri Kabupaten Lombok Utara

Kholisussa'di
Program Studi Pendidikan Luar Sekolah, Fakultas Ilmu pendidikan dan Psikologi
Universitas Pendidikan Mandalika
Email: kholisussakdi@undikma.ac.id

Abstract

Training using the Canva application is a strategic step by the Mandiri Center for Community Learning Activities (PKBM) in improving the quality of education and life skills of Package C Program students in North Lombok Regency. By utilizing technology and encouraging creativity, it is hoped that students can develop a variety of skills that will be beneficial for their future. This training also reflects PKBM Mandiri's commitment to providing relevant and quality education for all students. The method used is the lecture method, and the practice of creating a design using the Canva application while playing. The results of the training on the use of the Canva application organized by PKBM Mandiri North Lombok Regency succeeded in improving the life skills of Package C Program students. This training not only equips students with basic knowledge and skills in graphic design, but also enhances their creativity and visual communication abilities. Students become proficient in using Canva's features and are able to create engaging and informative visual materials for academic and personal use.

Abstrak

Pelatihan menggunakan aplikasi *Canva* merupakan langkah strategis Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Mandiri dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan keterampilan hidup siswa Program Paket C di Kabupaten Lombok Utara. Dengan memanfaatkan teknologi dan mendorong kreativitas, diharapkan siswa dapat mengembangkan berbagai keterampilan yang bermanfaat bagi masa depan mereka. Pelatihan ini juga mencerminkan komitmen PKBM Mandiri dalam menyediakan pendidikan yang relevan dan berkualitas bagi seluruh peserta didiknya. Metode yang digunakan adalah metode ceramah, dan praktik membuat desain menggunakan aplikasi *Canva* sambil bermain. Hasil pelatihan penggunaan aplikasi *Canva* yang diselenggarakan oleh PKBM Mandiri Kabupaten Lombok Utara berhasil meningkatkan keterampilan hidup (*life skills*) siswa Program Paket C. Pelatihan ini tidak hanya membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan dasar dalam desain grafis, tetapi juga meningkatkan kreativitas dan kemampuan komunikasi visual mereka. Siswa menjadi mahir dalam menggunakan berbagai fitur *Canva* dan mampu menciptakan materi visual yang menarik dan informatif untuk keperluan akademis maupun pribadi.

Article History
Received: 15-06-2024
Reviewed: 20-06-2024
Published: 10-07-2024

Key Words
Training, Canva App, Life Skill, Package C Program, PKBM

Sejarah Artikel
Diterima: 15-06-2024
Direview: 20-06-2024
Disetujui: 10-06-2024

Kata Kunci
Pelatihan, Aplikasi Canva, Life Skill Program Paket C, PKBM

Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan sumber daya manusia yang berkualitas. Di Kabupaten Lombok Utara, Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Mandiri oleh bapak Rubai Anwar sebagai kepala sekolah telah memainkan peran penting dalam menyediakan pendidikan bagi masyarakat yang tidak memiliki kesempatan untuk mengikuti pendidikan formal, terutama melalui Program Paket C. Program ini dirancang untuk

Juli. 2024. Vol. 3. No 1
E-ISSN: 2964-1519
pp. 26 - 31

memberikan kesempatan kepada warga belajar yang ingin melanjutkan pendidikan setara dengan jenjang SMA/SMK.

Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan dan keterampilan hidup (*life skills*) siswa, Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Mandiri terus berinovasi dengan berbagai program dan pelatihan. Salah satu inovasi terbaru adalah pengenalan aplikasi desain grafis, *Canva*, sebagai alat untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan digital siswa. Pelatihan ini dirancang untuk membekali siswa dengan kemampuan yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja dan kehidupan sehari-hari di era digital.

Pentingnya *Life Skills* dalam Pendidikan

Badudu J.S & Mohammad Zain Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2005: 37) kecakapan ialah kemampuan, kesanggupan, kepandaian, atau kemahiran mengerjakan sesuatu. Departemen Pendidikan Nasional (2023: 47) *Life Skill* ialah berbagai keterampilan ataupun kemampuan agar bisa beradaptasi serta berperilaku positif, yang memungkinkan seseorang bisa menghadapi berbagai tuntutan juga tantangan di hidupnya sehari-hari dengan efektif.

Life skills atau keterampilan hidup mencakup berbagai kemampuan yang diperlukan seseorang untuk menghadapi tantangan dan kebutuhan hidup sehari-hari secara efektif. Keterampilan ini mencakup kemampuan berkomunikasi, berpikir kritis, kreativitas, dan penggunaan teknologi. Dalam konteks pendidikan non-formal seperti Program Paket C, pengembangan *life skills* menjadi sangat penting untuk memastikan bahwa siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan akademis, tetapi juga keterampilan praktis yang dapat membantu mereka dalam berbagai aspek kehidupan.

Peran Teknologi dalam Pengembangan *Life Skills*

Menurut Yusuf hadi Miarso (2007: 131) Peran teknologi sangat penting, karena dengan adanya kemajuan teknologi akan memunculkan aktivitas marketing secara *online*. Teknologi merupakan metode rasional yang mengarah pada efisiensi setiap kegiatan manusia. Digital merupakan cara kompleks serta fleksibel yang digunakan untuk membuat menjadi sesuatu pokok dalam kehidupan manusia. Digital sangat berhubungan dengan media, karena digital merupakan sebuah alat elektronik yang menampilkan gambar visual.

Di era digital saat ini, penguasaan teknologi menjadi salah satu keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh setiap individu. Aplikasi seperti *Canva* menawarkan berbagai fitur yang memudahkan pengguna untuk membuat desain grafis secara intuitif dan efisien. Dengan mempelajari *Canva*, siswa dapat mengembangkan keterampilan dalam bidang desain, yang dapat diaplikasikan dalam berbagai bidang pekerjaan, seperti pemasaran, periklanan, pendidikan, dan lainnya.

Manfaat Pelatihan *Canva* bagi Siswa

Pelatihan menggunakan aplikasi *Canva* di PKBM Mandiri Kabupaten Lombok Utara diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat bagi siswa, antara lain:

1. Meningkatkan Kreativitas: Siswa dapat mengeksplorasi berbagai desain dan template yang tersedia di *Canva*, yang akan mendorong mereka untuk berpikir kreatif dan inovatif.

Juli. 2024. Vol. 3. No 1
E-ISSN: 2964-1519
pp. 26 - 31

2. Pengembangan Keterampilan Digital: Melalui pelatihan ini, siswa akan terbiasa menggunakan alat digital, yang merupakan keterampilan esensial di dunia modern.
3. Peningkatan Kemampuan Komunikasi Visual: Siswa akan belajar cara menyampaikan ide dan informasi secara visual dengan efektif, yang sangat penting dalam berbagai konteks, baik akademis maupun profesional.
4. Kesiapan Kerja: Keterampilan dalam desain grafis dapat menjadi nilai tambah bagi siswa dalam mencari pekerjaan, karena banyak perusahaan saat ini yang membutuhkan tenaga kerja dengan kemampuan desain yang baik.

Metode Pengabdian

A. Persiapan

1. Identifikasi Kebutuhan Peserta
   a. Melakukan survei awal untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman dan keterampilan siswa dalam menggunakan *Canva* serta kebutuhan spesifik mereka.
   b. Mengumpulkan informasi mengenai perangkat yang dimiliki oleh guru, seperti laptop atau tablet, dan koneksi internet.
2. Penyusunan Materi Pelatihan
   a. Menyusun modul pelatihan yang mencakup: pengenalan *Canva*, prinsip dasar desain grafis, teknik pembuatan media pembelajaran, dan contoh aplikasi praktis.
   b. Mempersiapkan bahan ajar berupa presentasi, panduan langkah demi langkah, dan video tutorial.
3. Fasilitasi Teknologi
   a. Menyediakan perangkat pendukung seperti laptop, koneksi internet, dan proyektor.
   b. Memastikan semua peserta memiliki akun *Canva* dan telah familiar dengan antar muka *platform* tersebut sebelum pelatihan dimulai.

B. Pelaksanaan Pelatihan

1. Sesi Pembukaan
   a. Pembukaan oleh kepala sekolah atau koordinator pelatihan.
   b. Pengantar mengenai tujuan dan manfaat pelatihan.
2. Sesi Teori
   a. Pengenalan *Canva*:
   b. Sejarah dan perkembangan *Canva*.
   c. Fitur dan fungsi dasar *Canva*.
   d. Prinsip Desain Grafis:
   e. Dasar-dasar desain grafis.
   f. Prinsip penggunaan warna, tipografi, dan tata letak.
3. Sesi Praktik
   a. Praktik Dasar:
      1) Panduan membuat desain sederhana menggunakan template *Canva*.
      2) Latihan membuat poster dan infografis dasar.
   b. Praktik Lanjutan:
      1) Pembuatan media pembelajaran seperti presentasi, poster, dan infografis yang lebih kompleks.
      2) Penggunaan elemen interaktif dan animasi dalam desain.
   c. Proyek Individu:

Juli. 2024. Vol. 3. No 1
E-ISSN: 2964-1519
pp. 26 - 31

1) Setiap peserta membuat media pembelajaran berdasarkan materi yang diajarkan di kelas mereka.
2) Sesi *feedback* dan penilaian hasil karya peserta oleh fasilitator.

4. Evaluasi dan Umpan Balik
   a. Melakukan evaluasi terhadap hasil karya peserta untuk menilai pemahaman dan keterampilan yang diperoleh.
   b. Mengumpulkan umpan balik dari peserta mengenai pelaksanaan dan konten pelatihan.

C. Pendampingan Pasca Pelatihan

1. Dukungan Online
   a. Membentuk grup diskusi *online* di *platform* seperti *WhatsApp* atau Telegram untuk mendukung komunikasi dan tanya jawab setelah pelatihan.
   b. Menyediakan akses ke sumber daya tambahan seperti tutorial video, artikel, dan bahan ajar digital.
2. Sesi Pendampingan
   a. Menyediakan sesi konsultasi *online* atau tatap muka bagi siswa program paket C yang membutuhkan bantuan lebih lanjut dalam menggunakan *Canva*.
   b. Mengadakan pertemuan berkala untuk mengevaluasi penerapan keterampilan yang telah diperoleh dalam pembelajaran di kelas.
3. Pengembangan Berkelanjutan
   a. Mengadakan *workshop* lanjutan atau sesi pelatihan tambahan untuk memperdalam keterampilan dan memperkenalkan fitur-fitur baru dari *Canva*.
   b. Mendorong siswa untuk terus mengembangkan kreativitas mereka dengan mengikuti tren desain grafis dan inovasi dalam media pembelajaran.

D. Sertifikat

Memberikan sertifikat kepada peserta yang telah menyelesaikan pelatihan sebagai pengakuan atas partisipasi dan keterampilan yang diperoleh.

Hasil Pengabdian

Dalam rangka meningkatkan keterampilan hidup (*life skills*) siswa Program Paket C, PKBM Mandiri Kabupaten Lombok Utara telah menyelenggarakan pelatihan penggunaan aplikasi *Canva*. Pelatihan ini bertujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan desain grafis yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja dan kehidupan sehari-hari di era digital.

Pelatihan ini berhasil membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan dasar dalam desain grafis. Siswa belajar tentang prinsip-prinsip desain seperti komposisi, penggunaan warna, tipografi, dan tata letak. Mereka juga diperkenalkan dengan berbagai elemen desain yang dapat meningkatkan estetika dan efektivitas visual dari karya mereka.

Siswa menjadi mahir dalam menggunakan berbagai fitur yang ditawarkan oleh Canva. Mereka mampu memanfaatkan template, elemen grafis, teks, dan alat pengeditan untuk menciptakan desain yang profesional dan menarik. Siswa juga belajar cara menyesuaikan template agar sesuai dengan kebutuhan spesifik mereka, baik untuk keperluan akademis maupun pribadi.

Jurnal Dedikasi Madani
Jurnal Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat
https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jdm/index

Juli. 2024. Vol. 3. No 1
E-ISSN: 2964-1519
pp. 26 - 31

Salah satu hasil signifikan dari pelatihan ini adalah kemampuan siswa dalam membuat berbagai materi visual yang menarik dan informatif. Siswa berhasil menciptakan poster, infografis, presentasi, dan konten media sosial yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga efektif dalam menyampaikan informasi. Ini menunjukkan peningkatan kreativitas dan kemampuan komunikasi visual siswa.

Gambar 1. Praktik Desain Grafis

Dengan menguasai keterampilan desain grafis, siswa menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi dan berkreasi. Mereka merasa lebih siap menghadapi tuntutan dunia kerja yang semakin mengutamakan keterampilan digital. Kepercayaan diri ini juga tercermin dalam cara mereka menyampaikan ide dan berkomunikasi dengan orang lain.

Gambar 2. Praktik Desain Grafis

Selain untuk keperluan akademis, siswa juga mulai menerapkan keterampilan desain grafis dalam kehidupan sehari-hari. Mereka mampu membuat resume yang menarik, kartu nama, dan berbagai materi promosi untuk keperluan pribadi atau komunitas. Ini menunjukkan bahwa keterampilan yang mereka pelajari dapat diaplikasikan dalam berbagai aspek kehidupan, sehingga meningkatkan daya saing mereka di dunia kerja.

Jurnal Dedikasi Madani
Jurnal Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat
https://e-journal.undikma.ac.id/index.php/jdm/index

Juli. 2024. Vol. 3. No 1
E-ISSN: 2964-1519
pp. 26 - 31

Gambar 3. Foto Bersama Siswa Program Paket C

Peserta pelatihan memberikan umpan balik yang sangat positif. Mereka merasa pelatihan ini sangat bermanfaat dan relevan dengan kebutuhan mereka. Salah satu siswa menyatakan, "Pelatihan Canva memberikan saya keterampilan baru yang sangat berguna. Sekarang saya bisa membuat desain yang menarik untuk tugas sekolah dan bahkan untuk proyek-proyek pribadi."

Kesimpulan

Pelatihan penggunaan aplikasi *Canva* yang diselenggarakan oleh Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Mandiri Kabupaten Lombok Utara berhasil meningkatkan keterampilan hidup (*life skills*) siswa Program Paket C. Pelatihan ini tidak hanya membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan dasar dalam desain grafis, tetapi juga meningkatkan kreativitas dan kemampuan komunikasi visual mereka. Siswa menjadi mahir dalam menggunakan berbagai fitur *Canva* dan mampu menciptakan materi visual yang menarik dan informatif untuk keperluan akademis maupun pribadi. Selain itu, kepercayaan diri siswa dalam menggunakan teknologi dan berkreasi juga meningkat, yang akan membantu mereka dalam menghadapi tuntutan dunia kerja yang semakin mengutamakan keterampilan digital. Umpan balik positif dari peserta menunjukkan bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat dan relevan dengan kebutuhan mereka, sehingga keterampilan yang diperoleh dapat diaplikasikan dalam berbagai aspek kehidupan untuk meningkatkan daya saing di dunia kerja.

Daftar Pustaka

Badudu J.S & Mohammad Zain, Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 2005), 37.

Departemen Pendidikan Nasional, Life Skills-Pendidikan Kecakapan Hidup, (Jakarta: Depdiknas, 2003), 47.

Sa'di. K. dkk (2023) *Pelatihan Pemanfaatan Sampah An-Organik untuk Meningkatkan Life Skill Santriwati di Pondok Putri Anwarul Halimy*. Jurnal Dedikasi Madani: Jurnal Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat. Vol 1, No 2 (2023). 59-62. https://doi.org/10.33394/jdm.v1i2.7086

Yusuf hadi Miarso, Menyemai Benih Teknologi Pendidikan (Jakarta: Prenada Media Group, 2007), 131.