



## Pelatihan Desain Grafis Anggota HIMPAUDI Kota Semarang Menggunakan Aplikasi Canva

Atika Zahra Furi<sup>1</sup>, \*Widya Novi Angga Dewi<sup>2</sup>, Afis Pratama<sup>3</sup>, R. Irlanto Sudomo<sup>4</sup>

<sup>1, 2, 3, 4</sup> Universitas Ivet

[\\*widvanovi311@gmail.com](mailto:*widvanovi311@gmail.com)

DOI: <https://doi.org/10.31331/manggali.v3i1.2510>

### Info Articles

*Sejarah Artikel:*

Disubmit : Desember 2022

Direvisi : Desember 2022

Disetujui : Januari 2023

*Keywords:*

Graphic Design; HIMPAUDI;  
Canva Application.

### Abstrak

Salah satu dampak dari pandemi Covid 19 dalam pendidikan saat ini yang muncul pada pendidikan dini adalah membiasakan anak untuk belajar menggunakan media, yang biasanya selalu tatap muka bersama dengan guru, berinteraksi secara langsung, saat ini dibiasakan dengan memanfaatkan teknologi. Tim Pengabdian Masyarakat Universitas Ivet akan memberikan pelatihan kepada guru-guru anggota Himpaudi kecamatan Gajahmungkur kota Semarang agar nantinya biasa membuat atau mengembangkan aplikasi sendiri dengan mudah, murah dan sesuai keinginan sendiri sesuai kurikulum yang baru. Dengan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva ini bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, tetapi juga bisa membuat proses pembelajaran lebih menarik. Untuk melaksanakan kegiatan tersebut digunakan beberapa metode pelatihan, yaitu: 1. metode ceramah dan tanya jawab, digunakan pada waktu menyampaikan materi kegiatan; 2. metode demonstrasi dan latihan praktek, digunakan dengan mengaplikasikan Canva; 3. metode penugasan, semua peserta untuk membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva siap diimplementasikan di era new normal ini. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat berjalan dengan baik dan memperoleh respon/tanggapan yang positif dari peserta pelatihan. Kegiatan ini dihadiri oleh 10 peserta yang merupakan anggota HIMPAUDI Kecamatan Gajah Mungkur Kota Semarang.

### Abstract

Disaster mitigation is very important to do as early as possible, because when a disaster occurs, students are fundamental. Education and the right stimulus at an early age will One of the impacts of the Covid 19 pandemic in education today that appears in early education is getting children used to learning using the media, which is usually always face-to-face with the teacher, interacting directly, is now getting used to utilizing technology. Ivet University Community Service Team will provide training to teachers of HIMPAUDI members in Gajahmungkur sub-district, Semarang city so that later they can create or develop their own applications easily, cheaply and according to their own wishes according to the new curriculum. By using audio-visual learning media based on the Canva application, it can not only facilitate and streamline the learning process, but also make the learning process more interesting. To carry out these activities, several training methods were used, namely: 1) Lecture and question and answer method, used when delivering activity materials. 2) Demonstration method and practical exercises, used by applying Canva. 3) Assignment method, all participants to create learning

## Manggali

Pelatihan Desain Grafis Anggota HIMPAUDI Kota Semarang Menggunakan Aplikasi Canva

---

*media using the Canva application ready to be implemented in this new normal era. Community service activities can run well and get positive responses from training participants. This activity was attended by 10 participants who were members of HIMPAUDI Gajah Mungkur District, Semarang City.*

---

✉Alamat Korespondensi:  
E-mail: [widyanovi311@gmail.com](mailto:widyanovi311@gmail.com)

p-ISSN : 2715-5757  
e-ISSN : 2798-4435

## **PENDAHULUAN**

Kendala, tantangan serta ujian bagi kelangsungan proses pembelajaran maupun eksistensi PAUD tidak mudah, karena peserta didik PAUD belum mampu atau belum saatnya menggunakan gawai sebagai alat pembelajaran jarak jauh. Proses pembelajaran PAUD yang penuh kegembiraan, keakraban dan kasih sayang serta keharmonisan lainnya ditelan dengan adanya Pandemi Covid-19. Semua yang terjadi dalam perkembangan anak dalam berbagai aktivitas anak dirumah juga harus diamati oleh orang tua dan disampaikan pada guru, apa yang diucapkan anak, termasuk ekspresi wajah, proses belajar, hasil karya anak, baik yang dilakukan di dalam rumah ataupun diluar rumah. Selain itu perlu mengamati pertumbuhan fisik dan kondisi psikologis anak dan berkonsultasi pada ahlinya jika ada kendala pada anak, misalnya pada konselor atau psikolog anak.

Di era new normal ini yang harus diperhatikan oleh guru PAUD, tetap konsisten menyampaikan materi dengan menggunakan media pembelajaran, karena pembelajaran dengan menggunakan blended learning, sehingga guru-guru PAUD harus melek IT, diharapkan membuat media pembelajaran berbasis IT.

Salah satu dampak dari pandemi Covid 19 dalam pendidikan saat ini yang muncul pada pendidikan dini adalah membiasakan anak untuk belajar menggunakan media, yang biasanya selalu tatap muka bersama dengan guru, berinteraksi secara langsung, saat ini dibiasakan dengan memanfaatkan teknologi. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi Informasi, sangat berpengaruh terhadap penyusunan dan implementasi strategi pembelajaran. Melalui kemajuan tersebut para guru dapat berkreasi membuat media pembelajaran berbasis aplikasi Online sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Dengan mengingat perkembangan teknologi saat ini beberapa aplikasi berbasis berbayar salah satunya yaitu aplikasi Canva.

Pada aplikasi Canva ini tersedia banyak fitur dan mudah dipergunakan. Untuk menciptakan sebuah konten audio visual dibutuhkan keahlian tersendiri khususnya dalam mendesain media pembelajaran yang menarik. Aplikasi canva bersifat gratis dan berbayar berbasis online yang mudah digunakan termasuk dalam mendesain media pembelajaran. Serta tujuan utama pembelajaran menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva ini yaitu diharapkan dapat menjadi solusi bagi berbagai problema kehidupan yang akan dihadapi oleh anak dimasa yang akan datang.

Dan mengupayakan anak agar terbiasa belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang bisa diakses kapan saja, dimana saja, termasuk saat dirumah bersama keluarga.

Menurut Sanjaya (2010:162) proses pembelajaran merupakan proses komunikasi. Dalam suatu proses komunikasi selalu melibatkan tiga komponen pokok, yaitu komponen pengirim pesan (guru), komponen penerima pesan (anak), dan komponen pesan itu sendiri yang biasanya berupa materi pembelajaran. Dalam proses pembelajaran sering terjadi kegagalan komunikasi. Artinya, materi pembelajaran atau pesan yang disampaikan guru tidak dapat diterima oleh anak dengan optimal, dengan arti tidak seluruh materi pembelajaran dapat dipahami dengan baik oleh anak. Lebih parah lagi apabila anak sebagai penerima pesan salah dalam menangkap isi pesan yang disampaikan. Untuk menghindari semua itu, maka guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai media dan sumber belajar. Media dan sumber yang dipakai guru dalam menyampaikan materi pembelajaran menentukan keberhasilan suatu pembelajaran. Pembelajaran dikatakan berhasil jika anak merasa senang tanpa membuat anak didik bosan saat pembelajaran dan mampu menyerap materi pembelajaran yang diberikan.

Oleh karena itu kami Tim Pengabdian Masyarakat Universitas Ivet akan memberikan pelatihan kepada guru-guru anggota Himpaudi kecamatan Gajahmungkur kota Semarang agar nantinya biasa membuat atau mengembangkan aplikasi sendiri dengan mudah, murah dan sesuai keinginan sendiri sesuai kurikulum yang baru. Dengan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva ini bukan saja dapat mempermudah dan mengefektifkan proses pembelajaran, tetapi juga bisa membuat proses pembelajaran lebih menarik.

## **METODE**

Pengabdian masyarakat ini dilakukan secara daring dengan aplikasi zoom cloud meeting pada tanggal 21 Desember 2021 dan 4 Januari 2022, yang diikuti oleh guru-guru PAUD se-kecamatan Gajah Mungkur. Kegiatan pengabdian ini dilakukan menggunakan metode pelatihan melalui ceramah, diskusi/tanya jawab, demonstrasi/praktek, penugasan melalui tahapan sebagai berikut :1) Rapat anggota tim, merancang program yang akan dilaksanakan. 2) Menghubungi Ketua HIMPAUDI

Kecamatan Gajah Mungkur-Semarang untuk mengkonfirmasi waktu dan daftar peserta yang akan mengikuti pelatihan. 3) Mempersiapkan materi, peralatan dan bahan untuk kegiatan sosialisasi.

Untuk melaksanakan kegiatan tersebut digunakan beberapa metode pelatihan, yaitu: 1) Metode ceramah dan tanya jawab, digunakan pada waktu menyampaikan materi kegiatan. 2) Metode demonstrasi dan latihan praktek, digunakan dengan mengaplikasikan Canva. 3) Metode Penugasan, metode penugasan diberikan kepada semua peserta untuk membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva siap diimplementasikan di era new normal ini.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **HASIL**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian berlangsung selama 2 hari yaitu tanggal 21 Desember 2021 dan 4 Januari 2022. Kegiatan dimulai pukul 09.00-12.00 WIB dan dihadiri 10 orang peserta yang merupakan anggota HIMPAUDI Kecamatan Gajah Mungkur Kota Semarang.

Kegiatan ini berfokus pada bagaimana cara mendesain peraturan kelas, infografik pengetahuan, dan lembar kerja anak. Kegiatan pelatihan berupa praktek penggunaan aplikasi Canva mulai dari membuat mengakses aplikasi, membuat akun, membuat dan memodifikasi desain serta mengunduh desain yang telah dibuat.



Gambar 1. Foto Kegiatan Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva

Berdasarkan wawancara, tanya jawab dan pengamatan langsung selama kegiatan berlangsung, kegiatan pengabdian ini memberikan hasil sebagai berikut:

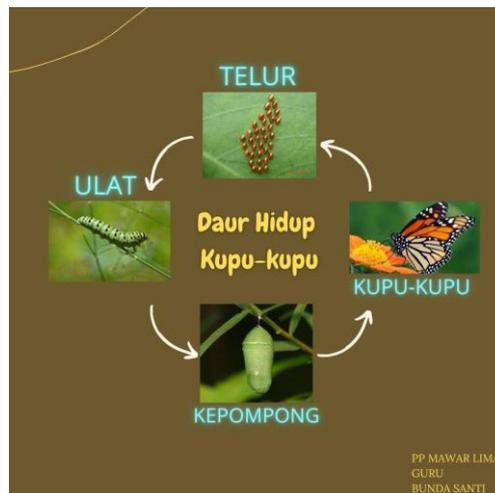
Meningkatnya pengetahuan dan ketrampilan peserta dalam menggunakan aplikasi Canva dalam membantu membuat desain grafis untuk menunjang kegiatan pembelajaran PAUD.

Kegiatan ini dihadiri oleh 10 orang peserta yang merupakan anggota HIMPAUDI Kecamatan Gajah Mungkur Kota Semarang. Tanggapan para peserta pelatihan sangat positif karena peserta merasakan manfaat penggunaan aplikasi Canva dalam menunjang mendesain peraturan kelas, infografik pengetahuan, dan lembar kerja anak.

Tampilan Hasil Desain Menggunakan Aplikasi Canva Berikut adalah tampilan desain yang dibuat dalam kegiatan pelatihan menggunakan aplikasi Canva.



Gambar 2. Desain Peraturan Kelas yang dibuat peserta



Gambar 3. Desain infografik proses metamorfosis kupu-kupu.



Gambar 4. Desain lembar kerja anak.

## PEMBAHASAN

Pembahasan kegiatan pengabdian ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan berjalan sesuai dengan rencana dan tujuan kegiatan. Namun berdasarkan hasil evaluasi, dalam hal pelaksanaan, kegiatan ini tidak lepas dari hambatan-hambatan seperti: sebagian besar peserta baru pertama kali menggunakan aplikasi Canva sehingga harus menjelaskan dengan perlahan dan pendampingan intensif. Namun, hal tersebut bisa diatasi dengan memberikan video rekaman pelatihan, sehingga peserta dapat mengulang kembali materi-materi yang diajarkan kapan saja dan dimana saja.

Dari kegiatan pengabdian masyarakat ini menghasilkan: Pemahaman guru dalam menghadapi persoalan-persoalan siswa yang berpengaruh pada kondisi psikologis anak dalam proses pengajaran dalam pembelajaran blended learning yang berkolaborasi dengan orang tua.

Pengetahuan guru dapat mengembangkan kompetensi profesional dalam adaptasi teknologi. Pemahaman guru dalam mengembangkan praktik pengajaran yang sesuai dengan era new normal. Pengetahuan guru dalam membuat desain grafis menggunakan

aplikasi Canva sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik sesuai bidang pengembangan dalam pembelajaran.

## **SIMPULAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat berjalan dengan baik dan memperoleh respon/tanggapan yang positif dari peserta pelatihan. Kegiatan ini dihadiri oleh 10 peserta yang merupakan anggota HIMPAUDI Kecamatan Gajah Mungkur Kota Semarang. Tanggapan para peserta pelatihan sangat positif karena peserta merasakan manfaat pelatihan desain menggunakan aplikasi Canva dalam menunjang kegiatan pembelajaran di PAUD, dapat mengembangkan praktik pengajaran yang sesuai pada eranya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Anik Pamulu. (2012). Mendidik Anak Sejak dalam Kandungan. Yogyakarta: Citra Media.
- Hurlock, E.B. (2012). Psikologi Perkembangan Anak Jilid II. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E.B. (2010). Perkembangan Anak Jilid I. Jakarta: Erlangga.
- Indrawati (2015). Pendidikan Anak Usia Dini pada Masa Golden Age. Jambi: STAI Ma'arif Jambi.
- Sanjaya, Wina. (2010). Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses. Pendidikan. Jakarta : Prenada Media Group. Hasil Seminar: Pengaruh GadgetGadget terhadap Perkembangan Anak pada tanggal 25 September 2016 oleh Suwarsi.
- Sari, D. S., Rani, H. A. D., Trisetiyanto, A. N., & Sudomo, R. I. (2022). Pelatihan Strategi Pemasaran Produk secara Online pada Marketplace untuk Pelaku UMKM di Masyarakat Desa Gulang, Kec. Mejobo, Kab. Kudus. TEMATIK, 4(1).
- Sudomo, R. I., & Pratama, A. Pengembangan Media Video Tutorial Pada Mata Kuliah Learning Manajemen System. Joined Journal (Journal of Informatics Education), 4, 127-135.
- Sudomo, R. I., & Setiawan, T. (2020). Implementasi Adaptive Hypermedia System Berbasis Moodle untuk Mengatasi Keragaman Gaya Belajar Pada Pendidikan Vokasi. Joined Journal (Journal of Informatics Education), 2(2), 71-78.

Uce L. (2015). Masa Efektif Merancang Kualitas Anak. Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar- Raniry.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional

Unite for Children. (2012). Pendidikan dan Perkembangan Anak Usia Dini. Unicef Indonesia.

Yulianti, Y. (2019). "Contextual Teaching Learning Dalam Pembelajaran Ekonomi". Pinisi Business Administration Review, 1(2).