

**PELATIHAN DESAIN MEDIA DENGAN APLIKASI CANVA
UNTUK SISWA MADRASAH ALIYAH MA'ARIF NU PEKANBARU**

**Ahmad Zamsuri¹, Susandri², Eddisyahputra Putra Pane³, Feldiansyah⁴, Fajrizal⁵,
Sari Herlina⁶,**

^{1,2,3,4}Ilmu Komputer, Universitas Lancang Kuning

⁵Ilmu Pertanian, Universitas Lancang Kuning

⁵Pendidikan Matematika, Universitas Islam Riau

email: ¹ahmadzamsuri@unilak.ac.id , ²susandri@unila.ac.id , : ³eddisyahputra@unilak.ac.id ,

⁴feldiansyah@unila.ac.id , : ⁵fajrizal@unilak.ac.id , ⁶sariherlina99@edu.uir.ac.id

Abstract: The Canva application is an application that can be used in creating banner designs. With the utilization and development of techniques in making banner designs. In this case, the use of attractive and appropriate media in the process of making training banners will have a positive impact that will have the potential to greatly improve students' ability to create banners with the Canva application. Students and students really need knowledge in making media design with the aim of providing provisions in making media design even though students at Madrasah Aliyah Ma'arif NU Pekanbaru are quite many who want trainings to improve students' soft skill knowledge. Community Service offers a solution in the form of media design making training with the Canva application for students of Madrasah Aliyah Ma'arif NU Pekanbaru. Where this program is expected to be a forum and inspiration for students to increase their knowledge in making Media Design with the canva application. Where this program is expected to be able to be a forum and inspiration for students to be able to increase their knowledge in making Media Design with the great canva application that students and students of Madrasah Aliyah Ma'arif NU Pekanbaru hope for. As a speaker, he provided socialization and at the same time assistance on how to make Media Design with an interesting and certainly very useful application for students of Madrasah Aliyah Ma'arif NU Pekanbaru.

Keyword: Media Design, Canva, Students of Madrasah Aliyah Ma'arif NU Pekanbaru

Abstrak: Aplikasi canva merupakan aplikasi yang dapat digunakan dalam pembuatan desain spanduk. Dengan pemanfaatan dan pengembangan teknik dalam pembuatan desain spanduk. Dalam hal ini, pemanfaatan media yang menarik dan tepat guna dalam proses pembuatan spanduk pelatihan akan memiliki dampak positif yang akan sangat berpotensi meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat spanduk dengan aplikasi canva. Para siswa dan siswi sangat membutuhkan pengetahuan dalam membuat desain media dengan tujuan memberikan bekal dalam pembuatan desain media walaupun siswa di Madrasah Aliyah Ma'arif NU Pekanbaru cukup banyak yang menginginkan pelatihan-pelatihan untuk meningkatkan pengetahuan softskill siswa. Pengabdian Kepada Masyarakat menawarkan solusi berupa pelatihan pembuatan desain media dengan aplikasi canva untuk siswa Madrasah Aliyah Ma'arif NU Pekanbaru. Di mana program ini diharapkan mampu menjadi wadah dan inspirasi bagi para siswa dapat menambah pengetahuan dalam membuat Desain Media dengan aplikasi canva besar harapan siswa dan siswa Madrasah Aliyah Ma'arif NU Pekanbaru. Sebagai pemateri memberikan sosialisasi dan sekaligus pendampingan mengenai bagaimana pembuatan Desain Media dengan aplikasi canva yang menarik dan pastinya sangat dapat bermanfaat bagi siswa Madrasah Aliyah Ma'arif NU Pekanbaru.

Kata kunci: Desain Media, Canva, Siswa Madrasah Aliyah Ma'arif NU Pekanbaru

PENDAHULUAN

Madrasah Aliyah Ma'arif NU Riau Pekanbaru. Madrasah Aliyah yang mengedepankan kualitas, lingkungan belajar yang nyaman serta penanaman nilai-nilai Islami. Kami berkomitmen untuk memberikan layanan pendidikan yang terbaik bagi anak bangsa, mendidik dengan sepenuh hati, mengajar dengan kompetensi dan membimbing dengan budi pekerti. Kami bertekad mendidik penerus bangsa yang tidak hanya cerdas, tetapi juga kreatif, inovatif dan juga agamis. Madrasah Aliyah Ma'arif NU Riau Pekanbaru yang beralamat Jl. KH. Ahmad Dahlan No. 98 A Kelurahan Kampung Melayu Kecamatan Sukajadi Pekanbaru Riau. Madrasah Aliyah Ma'arif NU Riau Pekanbaru juga telah memiliki website resmi sekolah sebagai wadah informasi dan promosi sekolah dengan link www.mamaarifnupekanbaru.sch.id.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini memiliki target yaitu siswa SMK Negeri 1 Tapung dapat menggunakan keahlian yang diperoleh selama proses pelatihan dapat berguna kedepannya untuk memberikan pengetahuan dalam desain spanduk dengan menggunakan aplikasi canva.

METODE

Metode pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat dengan topik Desain Media Menggunakan Aplikasi Canva di Madrasah Aliyah Ma'arif NU Riau Pekanbaru dapat disusun dalam beberapa tahapan sebagai berikut:

Survei Kebutuhan: Mengidentifikasi kebutuhan spesifik sekolah terkait media desain yang akan dibuat, seperti media

informasi, poster acara, konten promosi, dan materi edukasi.

Koordinasi dengan Pihak Sekolah: Diskusi dengan kepala sekolah dan guru untuk menentukan waktu pelaksanaan yang sesuai, sasaran (siswa/guru), dan fasilitas yang dibutuhkan.

Dasar-dasar desain grafis (komposisi, warna, dan tipografi). Cara penggunaan Canva untuk desain grafis sederhana. Contoh aplikasi Canva untuk kebutuhan spesifik sekolah.

Pembuatan Panduan dan Modul Praktik: Menyusun modul atau panduan yang dapat digunakan secara mandiri, termasuk tutorial penggunaan Canva dan template dasar. Pelatihan Desain Khusus Sesuai Kebutuhan Sekolah. Desain Media Informasi Sekolah: Membimbing peserta dalam membuat desain poster informasi sekolah, jadwal acara, dan media promosi kegiatan.

Desain Materi Pembelajaran: Membantu guru membuat media pembelajaran visual menggunakan Canva. Memberikan tugas desain yang sesuai dengan kebutuhan sekolah, seperti membuat poster acara sekolah, brosur informasi, atau infografis. Membiarkan peserta mencoba sendiri dengan bimbingan minimal agar mereka bisa mengaplikasikan pemahaman secara mandiri.

Sesi Tanya Jawab dan Pembahasan Desain: Membuka sesi konsultasi secara berkala untuk memberikan saran atau membantu peserta yang mengalami kendala. Pendampingan Terjadwal: Mengadakan sesi mingguan atau bulanan (daring atau luring) untuk melihat perkembangan dan menyelesaikan tantangan yang dihadapi peserta. Penyediaan Template dan Sumber Daya Tambahan: Membagikan sumber daya berupa template desain dan referensi

elemen desain yang bisa diakses secara offline oleh guru dan siswa.

Evaluasi Hasil Desain Peserta: Menilai hasil desain yang telah dibuat oleh peserta dan memberikan masukan untuk perbaikan. **Kuesioner Kepuasan dan Pemahaman:** Memberikan kuesioner untuk mengukur pemahaman peserta tentang Canva dan elemen desain grafis. **Refleksi dan Rekomendasi Pengembangan:** Mengadakan sesi refleksi bersama peserta untuk mendiskusikan manfaat pelatihan dan mendengar masukan untuk kegiatan di masa depan.

Penyerahan Materi dan Sertifikat Partisipasi: Menyerahkan materi lengkap dan memberikan sertifikat partisipasi kepada peserta. **Laporan Akhir dan Dokumentasi:** Menyusun laporan pengabdian masyarakat yang mencakup dokumentasi kegiatan, hasil evaluasi, dan saran pengembangan. **Penyusunan Program Lanjutan:** Berdasarkan hasil evaluasi, menyusun rencana untuk program pelatihan lanjutan atau pendampingan secara rutin, jika dibutuhkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada Rabu, 23 Januari 2025 yang bertempat di Laboratorium Komputer Madrasah Aliyah Ma'arif NU Pekanbaru dengan memajang Spanduk dan banner kegiatan yang menandakan adanya kegiatan pengabdian pada masyarakat sedang berlangsung. Kegiatan pelatihan dimulai pada pukul 09.00 WIB sampai dengan pukul 11.30 WIB dengan dihadiri oleh peserta 29 siswa sebagai peserta. Setiap peserta pelatihan dibekali Modul Pembuatan desain media dengan canva. Pada akhir

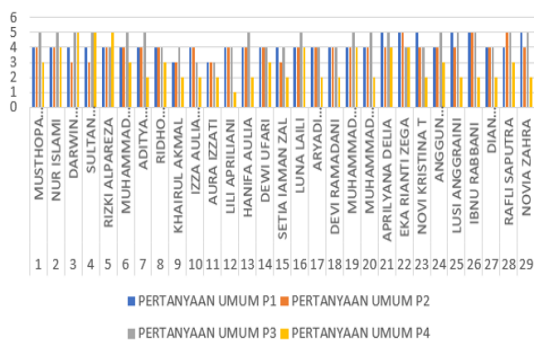
pelatihan setiap peserta diberikan sertifikat sebagai bukti mereka pernah mengikuti pelatihan pembuatan desain.

Pada awal kegiatan pemateri menjelaskan dan memperkenalkan secara umum pembuatan desain dengan canva dengan langkah-langkah yang cukup mudah agar siswa dapat dengan mudah mempraktekkan pembuatan desain media dengan canva. Sesi selanjutnya pemateri melakukan demonstrasi pembuatan desain media dengan menggunakan wordpress dengan mengikuti langkah-langkah sesuai dengan modul yang telah pemateri berikan. Selama proses kegiatan peserta banyak memberikan pertanyaan terkait materi yang disajikan, hal ini menandakan keantusiasan para peserta pelatihan. Di akhir kegiatan dilakukan evaluasi, dengan memberikan Kuesioner.

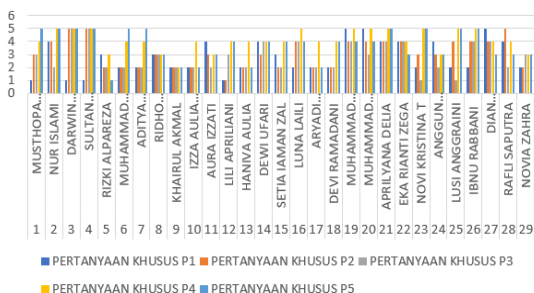
Tingkat keberhasilan atau evaluasi dari program kegiatan pengabdian diukur melalui kuesioner yang diberikan kepada peserta di akhir pelatihan dengan menggunakan skala Guttman. Yaitu skala yang menginginkan tipe jawaban tegas, seperti jawaban benar - salah, ya - tidak, pernah - tidak pernah, positif - negative, tinggi - rendah, baik - buruk, dan seterusnya. Pada skala Guttman, hanya ada dua interval, Yaitu Setuju dan tidak setuju. Skala Guttman dapat dibuat dalam bentuk pilihan ganda maupun daftar checklist. Untuk jawaban seperti ST: Sangat Tidak Setuju, TS: Tidak Setuju, KS: Kurang Setuju, S: Setuju, SS: Sangat Setuju dengan diberi skor 1, 2, 3, 4, 5.g terkait dengan HAKI yang dilakukan oleh penulis naskah, berikut konsekuensi hukum yang mungkin timbul karenanya, menjadi tanggung jawab penuh penulis naskah tersebut.



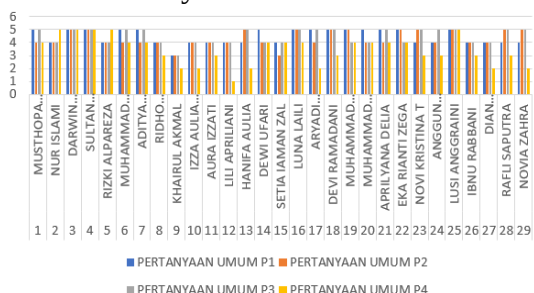
Gambar 1 Kegiatan Pelatihan Desain Media Dengan Canva



Gambar 2 Grafik Kuesioner Sebelum Kegiatan (Pertanyaan Umum) IbM di Madrasah Aliyah Ma'Arif NU Pekanbaru



Gambar 3 Grafik Kuesioner Setelah Kegiatan (Pertanyaan Umum) IbM di Madrasah Aliyah Ma'Arif NU Pekanbaru.



Gambar 4 Grafik Kuesioner Setelah Kegiatan (Pertanyaan Khusus) IbM di Madrasah Aliyah Ma'Arif NU Pekanbaru

SIMPULAN

Hasil dari evaluasi atau kuesioner yang diberikan kepada peserta maka diperoleh kesimpulan bahwa Kegiatan pelatihan yang dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai yaitu meningkatkan pengetahuan dan kemampuan peserta dalam Pembangunan desain media dengan canva untuk kepeahaman siswa membuat sebesar 74,61 %.. Peserta sangat antusias dalam mengikuti pelatihan, dilihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan kepada pemateri yang menandakan keinginan peserta untuk membuat desain media dengan canva cukup mudah dan mudah diaplikasikan.kemungkinan pengaplikasian dan ekstensi. Bagian simpulan tidak mengandung saran maupun tindak lanjut.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kami sampaikan kepada Dekan Fakultas Sekolah Pasca Sarjana Universitas Lancang Kuning yang telah mensuport kegian Pengabdian Kepada Masyarakat. Kami juga mengucapkan terimakasih kepada Kepala Sekolah Madrasah Aliyah Ma'arif NU Pekanbaru dan semua pihak yang membantu terlaksanya kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

Dale, M. (2011). Collaborative video editing for Wikipedia. In Proceedings of the 7th International Symposium on Wikis and Open Collaboration -

- WikiSym '11 (p. 225). New York, New York, USA: ACM Press. <https://doi.org/10.1145/2038558.2038607>
- Feinberg, M. A., Song, K.-B., & Lim, I.-T. (2016). KineMaster - Pro video editing on android. ACM SIGGRAPH 2016 Appy Hour, SIGGRAPH 2016. <https://doi.org/10.1145/2936744.2956677>
- Gandhi, V., Ronfard, R., & Gleicher, M. (2014). Multi-clip video editing from a single viewpoint. In Proceedings of the 11th European Conference on Visual Media Production - CVMP '14 (pp. 1–10). New York, New York, USA: ACM Press. <https://doi.org/10.1145/2668904.2668936>
- Guo, X., Cao, X., Chen, X., & Ma, Y. (2013). Video editing with temporal, spatial and appearance consistency. Proceedings of the IEEE Computer Society Conference on Computer Vision and Pattern Recognition, 2283–2290. <https://doi.org/10.1109/CVPR.2013.296>
- Martin, R. R., Shi-Min Hu, Jin Wei, Shao-Ping Lu, & Song-Hai Zhang. (2012). Timeline Editing of Objects in Video. IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics, 19(7), 1218–1227. <https://doi.org/10.1109/tvcg.2012.145>
- Marton, A., & Mariátegui, J. C. (2015). De/Contextualizing Information: The Digitization of Video Editing Practices at the BBC. Information Society, 31(2), 106–120. <https://doi.org/10.1080/01972243.2015.998102>
- Serrano, A., Sitzmann, V., Ruiz-Borau, J., Wetzstein, G., Gutierrez, D., & Masia, B. (2017). Movie editing and cognitive event segmentation in virtual reality video. ACM Transactions on Graphics, 36(4), 1–12. <https://doi.org/10.1145/3072959.3073668>
- Shen, Y. (2016). A New Video Editing Technology in Practical Teaching for Animation Specialty. International Journal of Emerging Technologies in Learning (IJET), 11(09), 51. <https://doi.org/10.3991/ijet.v11i09.6125>
- Tsai, J. C., Shih, T. K., Wattanachote, K., & Li, K. C. (2012). Video editing using motion inpainting. Proceedings - International Conference on Advanced Information Networking and Applications, AINA, 649–654. <https://doi.org/10.1109/AINA.2012.22>