

PROPOSAL PENGABDIAN MASYARAKAT



IMPLEMENTASI APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI SISWA/I PADA YAYASAN SAKINAH DEPOK

Oleh:

Ridwansyah, M.Kom (0307078701)

Fitra Septia Nugraha, M.Kom (0312039401)

Hendri Mahmud Nawawi, M.Kom (0317049401)

Ahmad Hafidzul Kahfi, M.Kom (0306019601)

Septian Dwi Nur Johansyah (12210634)

M. Agitz Ruslani Sya'ban (12210668)

Andryan Prasetyo (12210680)

Ary Zuhma (12210656)

Annaya Marista (12210658)

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS NUSA MANDIRI
MARET
2023**

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul : Implementasi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa/i Pada Yayasan Sakinah Depok
2. Mitra : Yayasan Sakinah Depok
3. Ketua Pelaksana :
 - a. Nama lengkap : Ridwansyah, M.Kom
 - b. NIDN : 0307078701
 - c. Jabatan Fungsional : Lektor 300
 - d. Program Studi : Informatika
 - e. Email : ridwansyah.rid@nusamandiri.ac.id
4. Jumlah Anggota : 8
 - a. Nama Anggota : Fitra Septia Nugraha, M.Kom
: Ahmad Hafidzul Kahfi, M.Kom
: Hendri Mahmud Nawawi, M.Kom
 - b. Mahasiswa yang terlibat : 5 Mahasiswa
5. Lokasi Kegiatan/Mitra
 - a. Wilayah Mitra (Desa/Kecamatan) : Kalurahan Rangkapan Jaya Kec. Pancoran Mas
 - b. Kabupaten/Kota : Depok
 - c. Provinsi : Jawa Barat
6. Biaya : Rp. 3.330.000,00

Jakarta, 1 Maret 2023

Mengetahui,
Rektor Universitas Nusa Mandiri



(Prof. Dr. Dwiza Riana, S.Si, MM, M.Kom)

Ketua Pelaksana,

(Ridwansyah, M.Kom)

Menyetujui,
Ketua LPPM Universitas Nusa Mandiri



(Andi Saryoko, M.Kom)

RINGKASAN

Universitas Nusa Mandiri khususnya Program Studi Informatika mengadakan kegiatan pengabdian masyarakat, sebagai kepedulian kami terhadap masyarakat yang membutuhkan pengetahuan mengenai pembuatan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat bermanfaat ke depannya khususnya bagi Anak-anak di dalam Panti. Perkembangan teknik *Design* grafis merupakan salah satu ilmu dibidang ilmu komputer dengan memanfaatkan *tools* yang saat ini banyak sekali jenisnya, photoshop, corel draw, adobe dan masih banyak lagi *tools* lainnya sebagai media untuk mempelajari teknik *Design* grafis. Dalam proses kegiatan belajar mengajar tampilan *Design* merupakan suatu hal yang penting karena ini akan mempengaruhi psikologi dari *audience*. Tampilan yang menarik akan membuat *audience* yang menyaksikan antusias dan tidak membosankan sehingga point ini penting untuk meningkatkan daya menyimak dari *audience* yang menjadi sasaran materi apalagi seorang pengajar yang setiap hari berkomunikasi dengan peserta didiknya. Pentingnya akan hal tersebut maka media *Design* grafis dalam membuat sebuah tampilan sangat menarik untuk dibahas dan dipelajari hal ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan imajinasi saat sedang melakukan presentasi. Dalam belajar tentunya siswa akan antusias ketika melihat sebuah objek dijelaskan dengan gambar daripada hanya narasi panjang dan ini yang membuat *audience* merasa jenuh, maka dari itu salah satu *tools* yang akan dipelajari adalah Canva aplikasi yang bisa membuat tampilan lebih menarik dan enak dilihat untuk menarik perhatian *audience*. Selain dalam bentuk narasi kreatifitas pengembangan sebagai media belajar dalam bentuk visual gambar, audio atau video.

Kata Kunci: Canva; *Design* Grafis; media pembelajaran;

DAFTAR ISI

COVER.....	1
HALAMAN PENGESAHAN.....	2
RINGKASAN.....	3
DAFTAR ISI.....	4
BAB I.....	5
PENDAHULUAN	5
1.1. Analisis Situasi.....	5
1.2. Identifikasi Masalah Mitra	8
1.3. Solusi Permasalahan	8
1.4. Rencana Pelaksanaan.....	9
BAB II.....	11
TARGET DAN LUARAN	11
2.1. Target	11
2.2. Luaran	11
BAB III	13
METODE PENGABDIAN MASYARAKAT.....	13
BAB IV	14
BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN	14
4.1. Anggaran Biaya	14
4.2. Jadwal Kegiatan.....	15
DAFTAR PUSTAKA	16

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Analisis Situasi

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa setiap Perguruan Tinggi wajib melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu pengajaran, penelitian, dan pengabdian pada masyarakat. Program pengabdian pada masyarakat juga akan diselenggarakan oleh Universitas Nusa Mandiri, hal ini dilaksanakan berkaitan dengan kepedulian setiap lembaga atau institusi yang bergerak di bidang Pendidikan, khususnya Pendidikan Tinggi dengan mengamati salah satu bidang startegis dalam pembangunan ekonomi di Indonesia. Kemampuan bersaing dalam era digital saat ini sangat diperlukan, hal yang dapat dilakukan adalah dengan meningkatkan kewirausahaan. Melakukan kegiatan berwirausaha mampu menemukan inovasi dan gagasan baru dalam mengelola sumber daya alam yang tersedia, membudayakan semangat, sikap, perilaku dan kemampuan berwirausaha yang handal dan unggul dan berguna untuk masa depan.

Panti Asuhan Yatim Piatu dan Duafa Sakinah Depok di dirikan pada tanggal 20 Oktober 2010, yang diketuai oleh Abi Bagja Wijaya, S.Pd,I sebagai Ketua Yayasan Sakinah Depok. Pada awalnya modal yang didapatkan untuk membangun yayasan ini dengan menjual 1 unit sepeda motor serta menggadaikan sertifikat rumah mertua. Uang yang terkumpul pada saat itu digunakan untuk mengontrak rumah yang dijadikan sebagai asrama sekaligus kantor yang pada saat itu sudah ada 10 orang anak yang tinggal dipanti asuhan. Seiring berjalannya waktu atas izin dari Allah SWT saat ini sudah ada 20 orang anak didik yang tinggal di asrama panti asuhan sakinah dan atas kuasa Allah SWT Alhamdulillah ada donator yang membantu menanggung biaya sewa kontrakan selama 1 tahun penuh.

Adapun profil mitra sebagai berikut :

Nama Lembaga : Yayasan Panti Asuhan Sakinah Depok

Alamat : Jl. Samudra Jaya No.1.A RT.04/02

Kelurahan : Rangkapan Jaya

Kecamatan : Pancoran Mas

Kota : Depok

Provinsi : Jawa Barat

Kode Pos : 16345

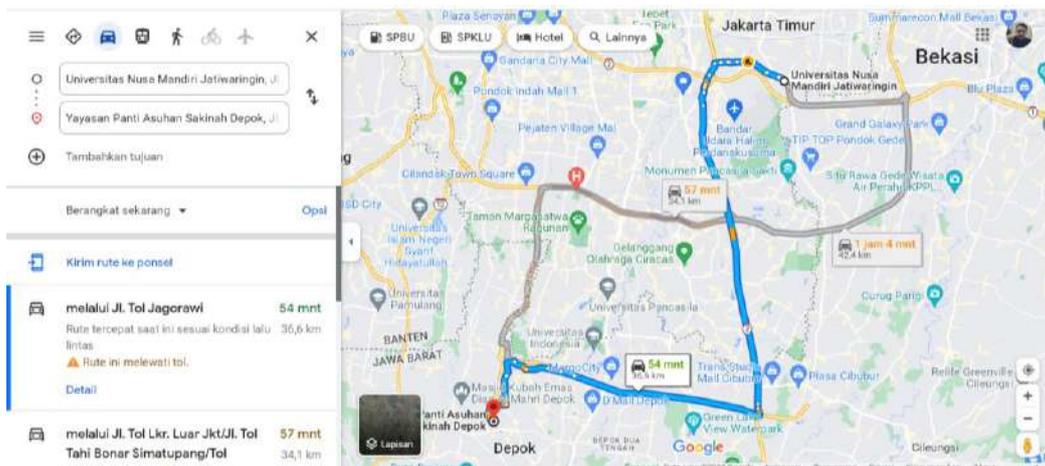
Telepon : (021) 77888726

VISI

Memulyakan Anak Yatim Piatu dan Dhuafa.

MISI

1. Mempasilitasi Anak Asuh untuk mendapatkan pendidikan yang layak
2. Membekali anak asuh dengan IMTAQ, IPTEK dan keterampilan agar menjadi anak yang mandiri serta berguna untuk sesama
3. Mempasilitasi anak asuh untuk dapat mengunjungi Kota Mekkah dan Madinah
4. Menjadi Lembaga Sosial yang Amanah dan Profesional serta dapat memberikan manfaat untuk yang lain .



Gambar 1 Peta Lokasi Yayasan Panti Asuhan Sakinah Depok



Gambar 2 Kegiatan Panti Asuhan



Gambar 3 Lokasi Yayasan Panti Asuhan Sakinah Depok

Sejalan dengan visi misi dari yayasan panti asuhan sakinah Membekali anak asuh dengan IMTAQ, IPTEK dan keterampilan agar menjadi anak yang mandiri serta berguna untuk sesama. Pada kesempatan kali ini tim tutor mewujudkan salah satu misi tersebut dengan tema menerapkan teknologi dalam hal pembelajaran untuk mendukung dan menambah wawasan peserta didik supaya melek teknologi *Design* grafis, salah satunya adalah aplikasi canva sebagai media pembelajaran.

Yayasan Sakinah Depok membutuhkan sarana sebagai media pembelajaran untuk mengarahkan ide dan gagasan serta mendokumentasikan kegiatan yang dilaksanakan. Selama ini publikasi hanya dilakukan melalui media sosial, sehingga diperlukan media lain seperti website blog untuk mendokumentasikan dan mengkomunikasikan ide-ide kreatif yang menjangkau khalayak yang lebih luas dan memiliki fungsi yang lebih serbaguna [1].

Peningkatan kinerja pendidikan di masa depan membutuhkan sistem informasi dan teknologi informasi yang bukan sekedar fasilitas pelengkap, melainkan senjata utama untuk mendukung keberhasilan sektor pendidikan agar mampu bersaing secara global [2].

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan sebagai perantara untuk memahami pelajaran yang disampaikan. Media pembelajaran bisa berbentuk fisik seperti pulpen, buku, majalah dan lain sebagainya ataupun nonfisik seperti audio, video visauk atau gambar supaya peserta didik bisa memahami pembelajaran lebih efektif dan efisien [4].

Canva adalah satu dari banyak aplikasi yang dapat digunakan saat memproduksi media pembelajaran. Canva adalah aplikasi desain online yang menawarkan berbagai macam desain grafis, termasuk: presentasi, poster, selebaran, grafik, spanduk, kartu undangan, pengeditan foto, dan sampul Facebook [3].

Setelah menerapkan media pembelajaran Canva ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi pengajar dan siswa antara lain guru dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran, serta meningkatkan profesionalisme guru. Adapun Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan semangat siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa [5].

Berdasarkan permasalahan dan kebutuhan panti asuhan maka diadakan pengembangan dalam kemampuan sumber daya manusia berupa pelatihan canva untuk *Design* grafis dalam menunjang kreatifitas peserta didik dengan tujuan untuk mempercantik cover laporan tugas, membuat file presentasi yang atraktif dan membantu memperindah dalam mendesain suatu gambar.

1.2. Identifikasi Masalah Mitra

Adapun identifikasi permasalahan yang ada pada lingkungan mitra adalah sebagai berikut:

1. Permasalahan yang ada pada saat ini bahwa kebanyakan anak-anak tidak memiliki kreatifitas pada saat mendesain dan bahkan adapula yang tidak bisa mendesain suatu gambar, di karenakan tidak semua memiliki laptop atau kompter dan aplikasi untuk mendesain gambar tersebut
2. Yayasan Sakinah Depok masih belum faham untuk membuat media pembelajaran yang menarik dengan bantuan *tools* canva.
3. Yayasan Sakinah Depok belum pernah mengadakan kegiatan pelatihan dan pengembangan SDM yang dilakukan terutama pelatihan berkaitan dengan pembuatan media *Design* grafis.

1.3. Solusi Permasalahan

Oleh karena permasalahan tersebut, maka dilakukan pengabdian kepada masyarakat untuk para anak-anak yang berada di yayasan mengenai pembuatan *design* grafis dengan aplikasi Canva.

1. Perlu diadakan pelatihan untuk meningkatkan kreatifitas siswa dalam membuat *design* grafis untuk membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga menumbuh kembangkan hasil belajar.
2. Yayasan Sakinah Depok akan diberikan pelatihan dalam membuat mendia pembelajaran yang menarik dengan *tools* canva sebagai media belajar yang tidak membosankan.
3. Melakukan kegiatan pelatihan dan pengembangan dengan memberikan pelatihan menggunakan *tools* canva untuk menunjang pembuatan materi belajar yang interaktif.

Tabel 1. Solusi Permasalahan

Permasalahan	Solusi	Keterangan
Permasalahan yang ada pada saat ini bahwa kebanyakan anak-anak tidak memiliki kreatifitas pada saat mendesain dan bahkan adapula yang tidak bisa mendesain suatu gambar, di karenakan tidak semua memiliki laptop atau kompter dan aplikasi untuk mendesain gambar tersebut	Perlu diadakan pelatihan untuk meningkatkan kreatifitas siswa dalam membuat <i>design</i> grafis untuk membuat media pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga menumbuh kembangkan hasil belajar	Anak-anak panti dapat mengetahui aplikasi canva sebagai <i>tools</i> untuk membuat <i>design</i> grafis.
Yayasan Sakinah Depok masih belum faham untuk membuat media pembelajaran yang menarik dengan bantuan <i>tools</i> canva.	Yayasan Sakinah Depok akan diberikan pelatihan dalam membuat mendia pembelajaran yang menarik dengan <i>tools</i> canva sebagai media belajar yang tidak membosankan.	Para anak-anak panti asuhan dapat membuat slide menarik dengan menggunakan canva.
Yayasan Sakinah Depok belum pernah mengadakan kegiatan pelatihan dan pengembangan SDM yang dilakukan terutama pelatihan berkaitan dengan pembuatan media <i>Design</i> grafis.	Melakukan kegiatan pelatihan dan pengembangan dengan memberikan pelatihan menggunakan <i>tools</i> canva untuk menunjang pembuatan materi belajar yang interaktif.	Para anak-anak panti asuhan dapat membuat <i>Design</i> grafis dengan menggunakan canva

1.4. Rencana Pelaksanan

Bentuk kegiatan yang akan dilaksanakan berupa workshop dengan tema “Implementasi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa/I Pada Yayasan Sakinah Depok” yang dilakukan dalam Pengabdian Masyarakat ini adalah melalui pemaparan teori dan

praktek mengenai cara menggunakan aplikasi Canva untuk membuat *Design* grafis. Teknik yang digunakan dalam menyampaikan materi Pengabdian Masyarakat adalah menjelaskan materi dengan menggunakan alat bantu multimedia berupa laptop yang terhubung dengan koneksi internet dan modul pelatihan. Bentuk kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan secara luring bertempat di Aula Panti Asuhan Sakinah Depok yang beralamat di Jl. Samudra Jaya No.1.A RT.04/02 Kalurahan rangkapan jaya Kecamatan Pancoran mas Kota Depok, Jawa Barat.

Pengabdian kepada Masyarakat ini akan diadakan pada:

Hari : Sabtu

Tanggal : 04 Maret 2023

Waktu : 10:00 - 12:00 WIB

Tempat : Aula Panti Asuhan Sakinah Depok yang beralamat di Jl. Samudra Jaya No.1.A RT.04/02 Kalurahan Rangkapan Jaya Kecamatan Pancoran Mas Kota Depok, Jawa Barat.

Susunan panitia kegiatan pengabdian masyarakat, sebagai berikut:

Penanggung Jawab : Prof. Dr. Dwiza Riana, S.Si, MM, M.Kom

Ketua Pelaksana : Ridwansyah, M. Kom

Tutor : Hendri Mahmud Nawawi, M.Kom

Tim Tutor : Ahmad Hafidzul Kahfi, M.Kom

Fitra Septia Nugraha, M.Kom

Anggota Mahasiswa : Septian Dwi Nur Johansyah (12210634)

M. Agitz Ruslani Sya'ban (12210668)

Andryan Prasetyo (12210680)

Ary Zuhma (12210656)

Annaya Marista (12210658)

BAB II

TARGET DAN LUARAN

2.1. Target

Dalam kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh prodi Informatika Universitas Nusa Mandiri ini diharapkan dapat:

1. Memberikan pengetahuan tentang bagaimana membuat *Design Grafis* untuk media pembelajaran dengan menggunakan canva.
2. Dalam pengabdian masyarakat ini para anak-anak panti asuhan dapat mengetahui cara penggunaan canva untuk membuat *Design Grafis*.
3. Peserta pengabdian masyarakat dapat menuangkan ide-ide ataupun gagasan yang dapat diterapkan dalam pembuatan *Design Grafis*.

2.2. Luaran

Kegiatan pengabdian masyarakat ketika sudah selesai dilaksanakan memiliki rencana target capaian luaran yang dituangkan pada tabel 2. Rencana target capaian luaran.

Tabel 2. Target Luaran

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian	Status Capaian
1	Publikasi di jurnal ilmiah cetak atau elektronik	Artikel di Jurnal Internasional	Tidak ada
		Artikel di Jurnal Nasional Terakreditasi	Draft
		Artikel di Jurnal Nasional Tidak Terakreditasi	Tidak ada
2	Artikel ilmiah dimuat di prosiding cetak atau elektronik	Internasional	Tidak ada
		Nasional	Tidak ada
		Lokal	Tidak ada
3	Artikel di media masa cetak atau elektronik	Nasional	Tidak ada
		Lokal	Ada
4	Dokumentasi pelaksanaan	Video kegiatan	Ada
5	(Keynote Speaker/Invited) dalam temu ilmiah	Internasional	Tidak ada
		Nasional	Tidak ada
		Lokal	Tidak ada
6	Pembicara tamu (Visiting Lecturer)	Internasional	Tidak ada
7	Kekayaan Intelektual (KI)	Paten	Tidak ada
		Paten Sederhana	Tidak ada
		Perlindungan Varietas Tanaman	Tidak ada
		Hak Cipta	Tidak ada
		Merk Dagang	Tidak ada

		Rahasia Dagang	Tidak ada
		Desain Produk Industri	Tidak ada
		Indikasi Geografis	Tidak ada
8	Buku ber ISBN		Tidak ada
9	Book chapter		Tidak ada
10	Mitra Non Produktif	Pengetahuannya meningkat	Ada
		Keterampilannya meningkat	Ada
		Kesehatannya meningkat	Tidak ada
		Pendapatannya meningkat	Tidak ada
		Pelayanannya meningkat	Tidak ada
11	Mitra Produktif Ekonomi/Perguruan Tinggi	Pengetahuannya meningkat	Tidak ada
		Keterampilannya meningkat	Tidak ada
		Kualitas produknya meningkat	Tidak ada
		Jumlah produknya meningkat	Tidak ada
		Jenis produknya meningkat	Tidak ada
		Kapasitas produksi meningkat	Tidak ada
		Berhasil melakukan ekspor	Tidak ada
		Berhasil melakukan pemasaran antar Pulau	Tidak ada
		Jumlah aset meningkat	Tidak ada
		Jumlah omsetnya meningkat	Tidak ada
		Jumlah tenaga kerjanya meningkat	Tidak ada
		Kemampuan manajemennya meningkat	Tidak ada
		Keuntungannya meningkat	Tidak ada
		Income generating PT meningkat	Tidak ada
		Produk tersertifikasi	Tidak ada
Produk terstandarisasi	Tidak ada		
Unit usaha berbadan hukum	Tidak ada		
Jumlah wirausaha baru mandiri	Tidak ada		

BAB III

METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

Metode pengabdian kepada masyarakat adalah untuk mencari solusi dari permasalahan yang dialami oleh Yayasan Sakinah Depok dalam menjalankan kegiatan-kegiatan yang ada yang sudah dilakukan dan dinilai masih kurang maksimal.

Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan, Yayasan Sakinah Depok sudah memiliki media belajar, akan tetapi media yang digunakan kurang menarik sehingga hal ini membuat anak didiknya cepat bosan ketika materi disampaikan hanya berbentuk narasi tanpa menggunakan audio atau video visual yang menambah kesan estetik. Maka untuk mengatasi masalah-masalah yang ada dengan melakukan peningkatan SDM melalui pelatihan membuat *Design Grafis* dengan aplikasi Canva untuk memaksimalkan *design* pembelajaran yang akan disampaikan kepada masyarakat dengan kegiatan pengabdian masyarakat sebagai berikut:

1. Tim pelaksana melakukan kunjungan ke Yayasan Sakinah Depok terlebih dahulu untuk melakukan analisis mengenai kondisi mitra, peserta yang akan diberi pelatihan.
2. Menyiapkan alat pelatihan berupa laptop dan bahan pelatihan berupa modul.
3. Pembagian tugas pada saat pelatihan dan mengadakan pelatihan.
4. Evaluasi terhadap hasil yang dilakukan dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini berupa pelatihan dan tanya jawab dengan bentuk kegiatan yang akan dilakukan dalam Pengabdian Masyarakat melalui:

1. Pemaparan teori mengenai *design* grafis dan aplikasi Canva berupa definisi, kegunaan tools dan fitur-fitur yang ada, serta mempraktekan mengenai cara menggunakan aplikasi Canva untuk membuat *Design Grafis*.
2. Teknik yang digunakan dalam menyampaikan materi Pengabdian Masyarakat adalah menjelaskan materi dengan menggunakan alat bantu multimedia berupa laptop yang sudah terkoneksi dengan internet dan terinstal browser seperti Google Chrome dan menggunakan WhatsApp Web, modul, posttest dan pretest.
3. Teknik diskusi dengan memberikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya tentang masalah yang dihadapi selama ini dalam penyampaian informasi kegiatan dan lain-lain.

BAB IV
BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN

4.1. Anggaran Biaya

Rencana anggaran biaya dalam melaksanakan kegiatan pengabdian pada masyarakat, sebagai berikut:

Tabel 3. Rencana Anggaran Biaya

No	Uraian	Qty	Harga	Jumlah
1. Akomodasi (Perjalanan/Penginapan)				
a.	Transportasi	9	Rp. 50.000,00	Rp. 450.000,00
Subtotal				Rp. 450.000,00
2. Peralatan				
a.	Print dan Jilid Proposal	3	Rp. 10.000,00	Rp. 30.000,00
b.	Print Modul	29	Rp. 20.000,00	Rp. 580.000,00
Subtotal				Rp. 610.000,00
3. Perlengkapan & Makanan				
a.	Spanduk	1	Rp. 150.000,00	Rp. 150.000,00
b.	Souvenir	29	Rp. 50.000,00	Rp. 1.450.000,00
c.	Plakat	1	Rp. 200.000,00	Rp. 200.000,00
Subtotal				Rp. 1.800.000,00
4. Biaya Lain-lain				
a.	Snack	29	Rp. 10.000,00	Rp. 290.000,00
b.	Makan Siang	9	Rp. 20.000,00	Rp. 180.000,00
Subtotal				Rp. 470.000,00
Total				Rp. 3.330.000,00

4.2. Jadwal Kegiatan

Jadwal rencana kegiatan selama kegiatan pengabdian mulai dari awal hingga akhir kegiatan pengabdian masyarakat, sebagai berikut:

Tabel 4. Jadwal Kegiatan Pengabdian

No	Kegiatan	Minggu							
		1	2	3	4	5	6	7	8
1	Survey Tempat Yayasan Sakinah Depok	■							
2	Pengajuan kerja sama dengan Yayasan Sakinah Depok		■						
3	Mengajukan proposal PM		■						
4	Membuat modul pelatihan			■					
5	Melaksanakan kegiatan pelatihan				■	■			
6	Pembuatan Press Release						■	■	
7	Pembuatan laporan akhir								■

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Syafnur and R. Nofitri, “Peningkatan Pembelajaran Melalui Blogspot Bagi Guru Sekolah Menengah Pertama Negeri 6 Kisaran,” *Jurdimas (Jurnal Pengabd. Kpd. Masyarakat) R.*, vol. 2, no. 1, pp. 39–42, 2019.
- [2] A. N. Alfian, M. Y. Putra, R. W. Arifin, A. Barokah, A. Safei, and N. Julian, “Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva,” *J. Pengabd. Kpd. Masy. UBJ*, vol. 5, no. 1, pp. 75–84, 2022.
- [3] Tri Wulandari and Adam Mudinillah, “Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD,” *J. Ris. Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 2, no. 1, pp. 102–118, 2022.
- [4] A. I. Mahardika, N. Wiranda, and M. Pramita, “Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring,” *J. Pendidik. dan Pengabd. Masy.*, vol. 4, no. 3, pp. 275–281, 2021.
- [5] R. E. Tanjung and D. Faiza, “Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika,” *Voteteknika (Vocational Tek. Elektron. dan Inform.*, vol. 7, no. 2, p. 79, 2019.

Canva for Education

Creating a
Biocomputer

019

Grabient

10k

FEBRUARI 2023



MODUL PENGABDIAN MASYARAKAT

Implementasi Aplikasi Canva Sebagai Media
Pembelajaran Bagi Siswa/I Pada Yayasan Sakinah Depok

OLEH

Ridwansyah, M.Kom

Fitra Septia Nugraha

Hendri Mahmud Nawawi

Ahmad Hafidzul Kahfi

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terus meningkat seiring dengan meningkatnya kebutuhan manusia, tanpa terkecuali dalam bidang pendidikan. Kecenderungan penggunaan simbol “e” yang diartikan sebagai elektronik, sudah mulai banyak bermunculan dan diaplikasikan di hampir semua bidang. Sebut saja e-education, e-government, e-learning dan lain sebagainya, peran serta guru dalam mengaplikasikan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi secara lebih tepat guna amat sangat diperlukan guna lebih memberikan gambaran kepada para generasi muda mengenai pemanfaatan teknologi secara lebih tepat dan lebih bermanfaat.

Berkaitan dengan proses pembelajaran maka faktor yang berpengaruh atau mendukung terwujudnya proses pembelajaran yang berkualitas dalam upaya mencapai tujuan pendidikan, salah satu diantaranya adalah penggunaan atau pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses pendidikan dan pembelajaran. Teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran berperan sebagai penghubung dalam pelaksanaan transfer ilmu pengetahuan tanpa sama sekali menghilangkan model awal pembelajaran yang berlangsung secara tatap muka di dalam kelas. Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran dilakukan dalam rangka meningkatkan efektifitas dalam pelaksanaan proses pembelajaran yang pada akhirnya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa serta mutu individu para peserta didik dalam hal penggunaan teknologi secara lebih tepat dan bermanfaat.



Daftar Isi

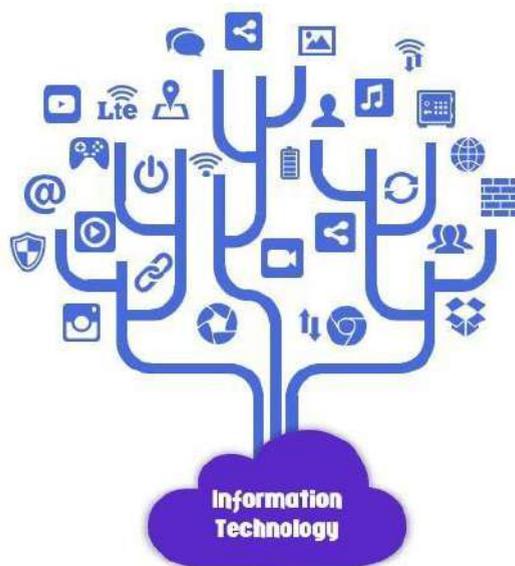


Kata Pengantar	1
Daftar Isi	2
Bab 1 Teknologi Informasi	3
A. Definisi Teknologi Informasi	3
B. Perkembangan Teknologi Informasi.....	3
C. Manfaat Teknologi Informasi	4
D. Dampak Penggunaan Teknologi Informasi	5
Bab 2 Canva.....	7
A. Pengenalan.....	7
B. Fitur-Fitur Gratis Canva	9
B. Cara Menggunakan Canva.....	11

A. Definisi Teknologi Informasi

Menurut William & Sawyer, teknologi informasi sebagai teknologi yang jalur komunikasi kecepatan tinggi, yang membawa data, suara, dan video. Definisi ini memperlihatkan bahwa dalam teknologi informasi pada dasarnya terdapat dua komponen utama yaitu teknologi komputer dan teknologi komunikasi.

Teknologi informasi tidak hanya terbatas pada teknologi komputer (perangkat keras dan perangkat lunak) yang akan digunakan untuk memproses dan menyimpan informasi, melainkan juga mencakup teknologi komunikasi untuk mengirim/menyebarkan informasi.



B. Perkembangan Teknologi Informasi

Beberapa tahun belakangan ini berkembang dengan kecepatan yang sangat tinggi, sehingga dengan perkembangan ini telah mengubah paradigma masyarakat dalam mencari dan mendapatkan informasi, yang tidak lagi terbatas pada informasi surat kabar, audio visual dan elektronik, tetapi juga sumber-sumber informasi lainnya yang salah satu diantaranya melalui jaringan Internet.

C. Manfaat Teknologi Informasi

1) Di dunia telekomunikasi

Penerapan teknologi informasi membuat proses tersebut lebih cepat dengan menghadirkan telepon maupun ponsel genggam. Sehingga hanya diperlukan hitungan detik bagi Anda untuk mengirimkan pesan.

2) Di dunia bisnis

Sejumlah pelaku bisnis mulai memfokuskan strategi pemasaran mereka dengan mengandalkan teknologi canggih. Sementara bagi konsumen, penerapan teknologi informasi memudahkan mereka saat mencari barang atau jasa yang dibutuhkan dalam waktu cepat dengan harga terjangkau.

3) Di bidang pendidikan

Dari pengolahan data dengan komputer, e-learning, dan pengerjaan tugas berbasis IT. Dampaknya pun semakin terasa di masa pandemi seperti sekarang. Karena kegiatan belajar mengajar tidak bisa dilakukan secara langsung untuk sementara waktu, aktivitas tersebut kini mengandalkan perangkat seperti laptop dan smartphone untuk pengajaran online hingga mengumpulkan tugas.

4) Di bidang kesehatan

Peran teknologi informasi dalam bidang kesehatan, dapat mengarsipkan semuanya di komputer. Selain itu, saat ada pasien yang mencari kamar atau meminta rincian biaya, staf dapat melakukan pencarian lebih cepat hanya dengan memasukkan data seperti nama pasien untuk mengakses database.

5) Di dunia perbankan

Dapt dirasakan dengan adanya transaksi e-banking melalui smartphone hingga pembuatan rekening secara online. Kehadiran teknologi informasi tak dipungkiri membantu perbankan melayani nasabah tanpa harus meminta mereka datang ke kantor cabang.

D. Dampak Penggunaan Teknologi Informasi

Dampak positif dari kemajuan TIK di berbagai bidang diantaranya:

a. Bidang Pendidikan

TIK telah mengubah proses pembelajaran konvensional. Setidaknya ada lima pergeseran itu, yakni: dari pelatihan ke penampilan; dari ruang kelas ke mobilitas (di mana saja); dari kertas ke media online; dari fasilitas fisik ke fasilitas jaringan kerja; dan dari waktu siklus ke waktu nyata. Oleh sebab itu, sangat memungkinkan sekali saat ini proses belajar tidak dilakukan secara tatap muka di kelas. Antara guru dengan siswa, atau dosen dengan mahasiswa, dapat terhubung dalam proses belajar menggunakan peralatan TIK. Dari sisi waktu dan biaya, TIK dapat mengefisienskannya. Dan, saat ini proses belajar online (e-learning) terus berkembang. E-learning dapat dikembangkan sekaligus untuk mengajar, memberikan tugas, hingga tempat mengumpulkan tugas secara daring.

b. Bidang Kesehatan

Dalam bidang kesehatan, salah satu penerapan TIK pada manajemen rekam medis menggunakan kartu pintar (smart card). Hanya dengan memasukkan data pada kartu itu, tenaga medis atau yang berkepentingan bisa memperoleh riwayat penyakit pasien dan penanganannya. TIK juga dipakai pada pencitraan alat-alat medis seperti CT Scan atau MRI.

c. Bidang Transportasi

Penggunaan TIK pada bidang transportasi, misalnya, di teknologi pesawat terbang. Pada pesawat terbang terdapat fitur pilot otomatis yang dikendalikan dengan program komputer.

d. Bidang Jasa Pengiriman

Jasa pengiriman saat ini makin maju. Jika dahulu mengirim paket tidak tahu kapan akan sampai, sekarang paket yang dikirim dapat dilacak posisinya secara realtime. Hal ini membutuhkan TIK dalam penerapannya.

e. Bidang Bisnis

Dalam bisnis, penggunaan TIK diterapkan pada perdagangan secara elektronik (e-commerce). Fitur ini memerlukan jaringan komunikasi internet. E-commerce memudahkan dua atau banyak pihak untuk melakukan transaksi tanpa harus bertemu langsung secara fisik.

f. **Bidang Perbankan**

Salah satu kemajuan TIK dalam perbankan adalah fitur internet banking. Kini, nasabah bisa dengan mudah melakukan berbagai transaksi perbankan hanya dengan membuka situs layanan dari bank. Bahkan, sudah berkembang pula mobile banking yang memungkinkan transaksi perbankan dilakukan lewat ponsel pintar.

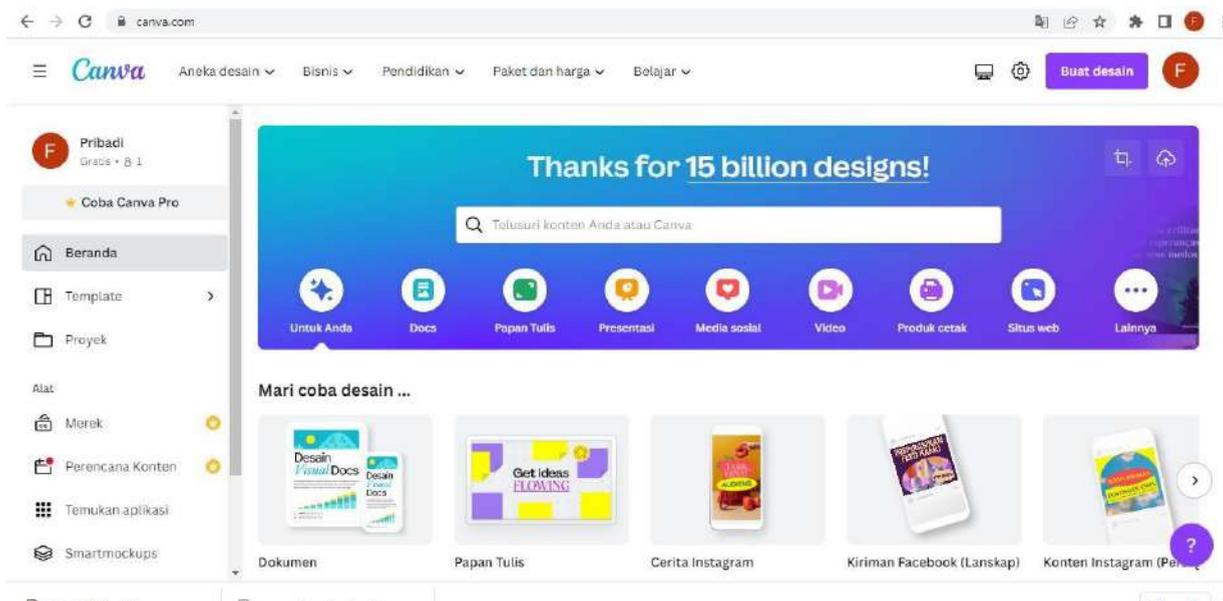
Dampak Negatif TIK turut memunculkan sejumlah dampak negatif yang merugikan. Laman Rumah Belajar Kemdikbud menyatakan, beberapa hal ini dapat menjadi efek samping dari kemajuan TIK:

- a. **Pelanggaran Hak Cipta**, Kemajuan TIK ada yang disalahgunakan oleh orang tidak bertanggung jawab biasanya terkait pelanggaran hak cipta. Pelanggaran ini meliputi pembajakan software, penggandaan tanpa izin pembuat karya, hingga pemakaian tanpa izin pembuat. Pelanggaran hak cipta sudah pasti merugikan produsen dan merugikan konsumen saat mereka mendapatkan produk yang kualitasnya tidak setara dengan produk asli.
- b. **Kejahatan Siber (*Cyber Crime*)**, Kejahatan ini dilakukan secara online dengan memanfaatkan teknologi atau jaringan komputer. Contoh kejahatannya seperti pembajakan kartu kredit, penipuan online, dan sebagainya. Kejahatan siber dapat terjadi lintas negara, memberikan kerugian besar, dan sering sulit dibuktikan secara hukum.
- c. **Pornografi, Perjudian, dan Penipuan**, Ketiga hal tersebut sangat marak di dunia online dan menjadi sisi negatif dari TIK. Namun, sebagian negara melegalkan pornografi dan perjudian terkait aturan-aturan tertentu. Sementara untuk penipuan, banyak oknum yang menyalahgunakan TIK guna menipu orang lain demi mendapatkan sejumlah uang.
- d. **Penyebaran Malware**, Malware adalah program komputer yang sifatnya mencari kelemahan software. Penggunaannya seperti untuk membobol atau merusak sistem operasi maupun merusak software. Contoh malware adalah virus, worm, keylogger, trojan, spyware, dan sebagainya.

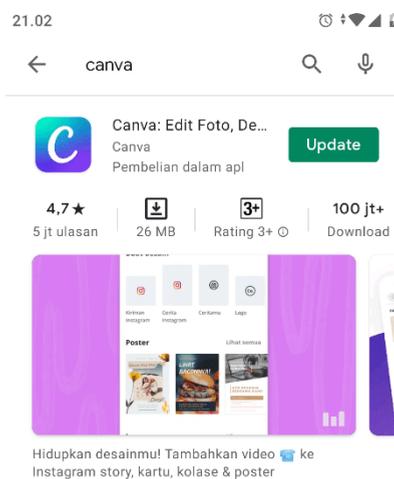
Bab 2 Sekilas Tentang Canva

A. Apa itu Canva?

Aplikasi Canva merupakan aplikasi desain grafis online yang sangat mudah untuk digunakan, bahkan bagi pemula ataupun orang yang belum mempelajari aplikasi desain grafis. Canva tidak hanya dapat diakses melalui website, namun Canva juga dapat diakses melalui perangkat desktop dan mobile.



Gambar 1. Tampilan Website Aplikasi Canva <https://www.canva.com/>



Gambar 2. Tampilan Aplikasi Canva pada google play store

Dengan demikian, tentunya akan mempermudah kita untuk dapat berkreasi kapan pun dan di mana pun. Aplikasi Canva memiliki dua versi yaitu versi berbayar dan versi gratis. Akan tetapi, Anda sudah dapat menikmati berbagai fitur tanpa membeli versi premiumnya.

Manfaat Menggunakan Aplikasi Canva

Canva dikenal sebagai aplikasi desain grafis yang dapat digunakan mudah. Tidak hanya itu ada banyak keunggulan Canva dibandingkan aplikasi lainnya. Ada berbagai macam desain yang bisa Anda ciptakan dengannya, termasuk:

- Logo, Branding merupakan salah satu hal terpenting dalam pembangunan online presence baik itu sebuah toko online, blog maupun landing page bisnis, logo adalah salah satu sarana untuk melakukan branding. Pada aplikasi Canva, disediakan beragam template untuk memudahkan dalam membuat logo yang unik dengan mudah.
- Poster, dalam pembuatan iklan untuk sebuah produk, jasa, atau acara. Poster merupakan salah satu cara yang tepat sebagai media iklan. Pada aplikasi Canva, beragam template untuk membuat poster yang menarik dengan mudah.
- Featured Image Blog, Keberadaan featured image dalam sebuah artikel dapat mempercantik desain blog dan membuat pengunjung lebih betah membaca. Untuk membuatnya secara instan dan akan lebih menarik, Pada aplikasi Canva, beragam template untuk membuat Featured Image Blog dengan mudah.
- Infografik, Agar konten blog lebih variatif, Anda dapat menyelingi artikel dengan infografik. Jenis konten ini rumit dan tidak semua orang mampu membuatnya. Namun, Canva menyulap proses pembuatan infografik menjadi sangat mudah.
- Newsletter, Apabila email marketing ada dalam daftar teknik pemasaran pastinya kita kenal dengan newsletter. Dengan Canva kita dapat membuat konten email newsletter tersebut dengan sangat mudah dan cepat.
- Konten Media Sosial, mulai dari konten Facebook, Instagram, Status WhatsApp yang dapat membuat konten menjadi lebih efektif untuk menarik perhatian netizen. Untungnya, Canva memberikan kemudahan dalam proses mendesain berbagai media visual yang tentunya cocok untuk media sosial.
- Thumbnail Youtube, pada Channel Youtube biasanya kita akan melihat Thumbnail sebelum kita tertarik untuk melihat video lebih lanjut, Thumbnail

atau gambar yang mewakili video youtube tidak harus berupa cuplikan dari video tersebut. Dengan aplikasi Canva, kita bisa mendesain thumbnail Youtube yang unik dengan sangat mudah dan cepat.

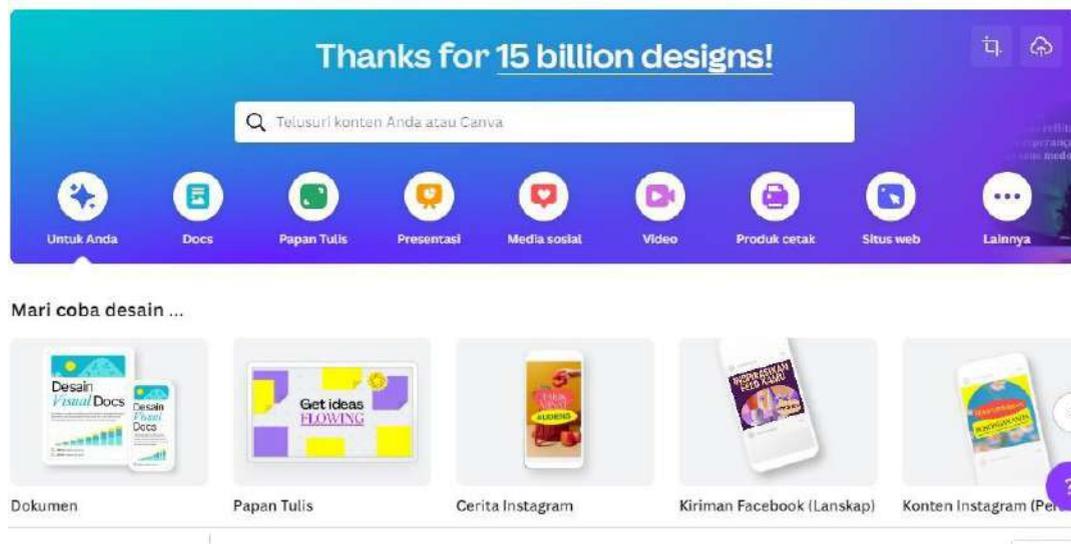
- Desain Kemasan Produk, Apakah mungkin kalian ada rencana untuk pertama kali menjual sebuah produk? Canva dapat akan membantu untuk memudahkan kalian dalam membuat desain label kemasan berbagai jenis produk.
- Invoice, Tak hanya toko yang bekerja secara offline, namun toko online pun perlu memberikan invoice (rincian pembayaran) bagi pembeli. Untuk memberikan ciri dari invoice took kita, tentunya Canva akan memberikan manfaat dan kemudahan dalam proses desain dari Invoice.
- Banner Iklan, untuk kalian yang sering memasarkan produk dan ingin membuat banner untuk iklan website namun tidak memiliki keahlian desain grafis? Jangan patah semangat karena hal tersebut bisa dilakukan menggunakan Canva dengan mudah dan cepat.
- Canva Docs adalah creator dokumen visual pertama yang memungkinkan mendesain dokumen dengan video, gambar, grafis, bagan, dan diagram.

B. Fitur-Fitur Gratis Canva

Pada era milenial ini tentunya ada banyak software desain grafis yang dapat digunakan. Akan tetapi, Canva adalah opsi yang sangat menguntungkan jika dilihat dari banyaknya fitur yang didapatkan pengguna gratisnya. Berikut daftar fasilitas yang dapat kita gunakan di versi non-berbayar.

8.000+ Template untuk Berbagai Jenis Konten Visual

Aplikasi Canva menyediakan lebih dari delapan ribu template yang bisa kita gunakan secara gratis.



Gambar 3. Tampilan konten tersebut terbagi dalam berbagai kategori, termasuk banner website, media sosial, slide presentasi dan docs

Kita juga dapat menciptakan desain sendiri dari nol. Akan tetapi, berbagai template konten tersebut dapat digunakan untuk mempercepat proses desain. Apalagi, setiap template mudah untuk dikustomisasi.

Kapasitas Penyimpanan 1GB

Canva memberikan kapasitas penyimpanan bagi setiap penggunanya untuk menyimpan hasil kreasi mereka. Fitur ini pastinya akan sangat bermanfaat, terutama bagi kalian yang memiliki format konten yang sering dipakai. Dengan menyimpannya, kita bisa mengubah suatu desain seperlunya ketika membutuhkannya lagi.

Untuk pengguna gratis, Canva menyediakan kapasitas penyimpanan 1GB. Bagi beberapa orang, mungkin kapasitas tersebut tidak cukup besar, apalagi jika dibandingkan dengan penyimpanan sebesar 100GB yang dimiliki versi premium Canva.

Akan tetapi, kita dapat langsung mengunduh hasil karya setelah selesai membuatnya. Dengan demikian, kapasitas penyimpanan kecil tersebut dapat kita gunakan untuk template-template yang paling sering digunakan.

Kustomisasi Teks

Canva juga dapat digunakan untuk membuat slide presentasi, dokumen, dan berbagai media cetak, tentunya tidak akan lengkap tanpa fitur untuk memasukkan teks.

Fitur ini sangat mudah untuk digunakan. Pengguna tinggal meletakkan kotak teks

pada bidang yang tersedia. Setelahnya, kita bisa mengubah jenis font sesuai versi gratis, ukuran teks, warna font, pengaturan spasi antar huruf dan format lainnya yang biasa ditemukan di software pemrosesan kata seperti Microsoft Word.

Canva memiliki banyak template desain tulisan yang dapat dikustomisasi sesuka hati. Fitur ini bisa diandalkan jika Anda ingin menghemat waktu dalam pembuatan benner iklan atau kartu ucapan.

Ratusan Icon dan Ilustrasi

Canva juga dapat memasukkan icon dan ilustrasi ke dalam desain yang kita buat. Canva versi gratis juga menyediakan cukup banyak variasi icon dan ilustrasi yang bisa kita gunakan meliputi berbagai tema.

Pilihan Background yang Bervariasi

Canva, juga menyediakan background atau latar belakang dijamin tidak akan membosankan. Ada beragam pilihan gambar dan gradien warna yang bisa meramaikan desain-desain yang kita buat. Kita juga dapat mengedit setiap background yang digunakan. Kita bisa mengatur kontras, meningkatkan intensitas warna, dan menambahkan vignette pada latar belakang yang dipilih.

Media Pembelajaran

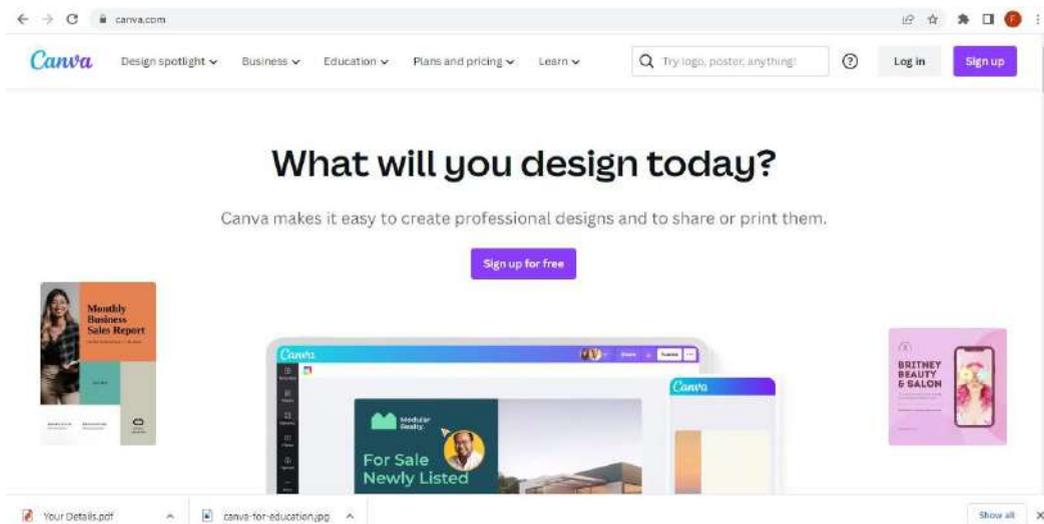
Bagi yang belum pernah membuat desain grafis sebelumnya? Tidak perlu khawatir. Canva menghadirkan video panduan yang meliputi berbagai topik mulai dari tips dan trik Canva hingga penggunaan desain grafis untuk branding bisnis.

Blog Canva juga merupakan ladang ilmu. Melalui artikel-artikel di dalamnya Anda dapat belajar berbagai teknik pemasaran yang menggunakan konten visual.

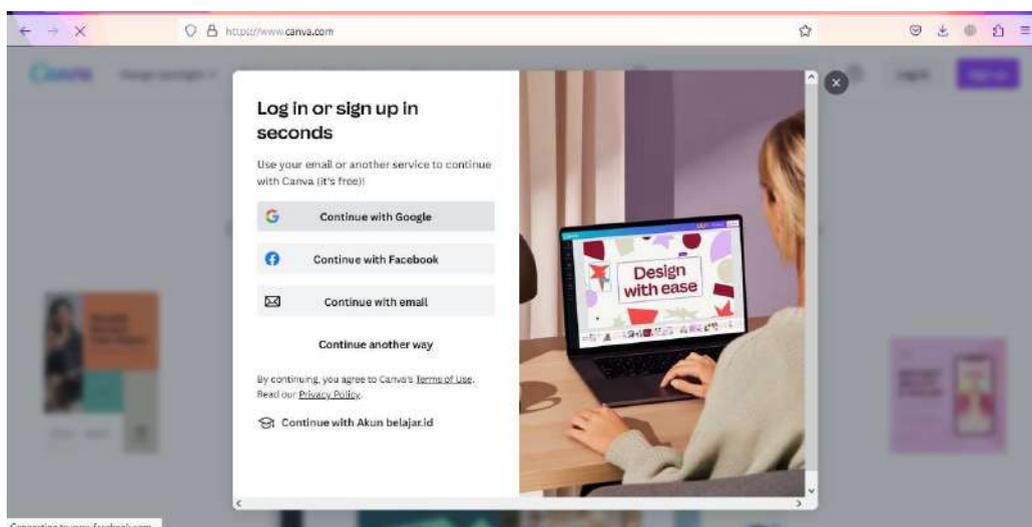
C. Cara Menggunakan Canva

Sesuai dengan tema kegiatan kita hari ini pelatihan *i m p l e m e n t a s i* aplikasi canva sebagai media pembelajaran kita akan mempelajari cara menggunakan Canva.

Membuat Akun Canva

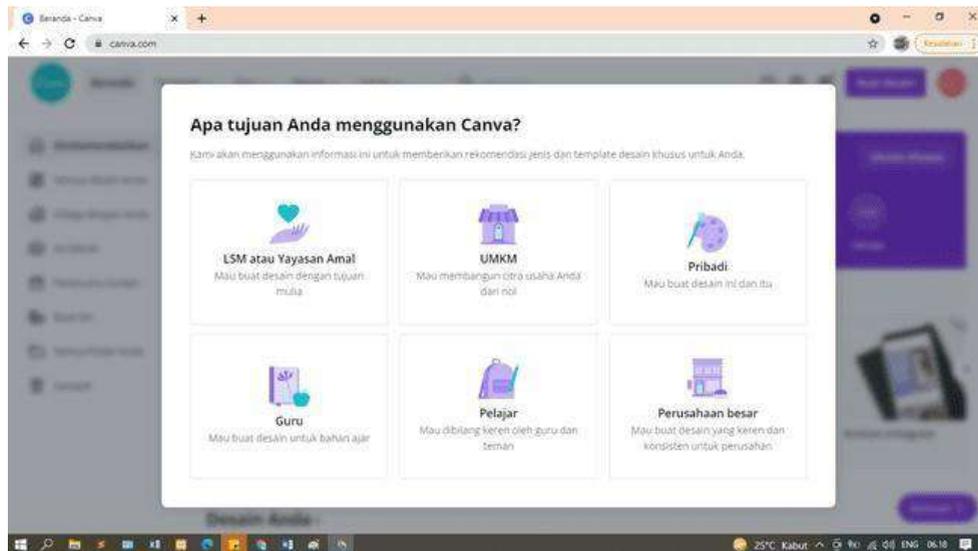


Gambar 4. Tampilan awal Canva



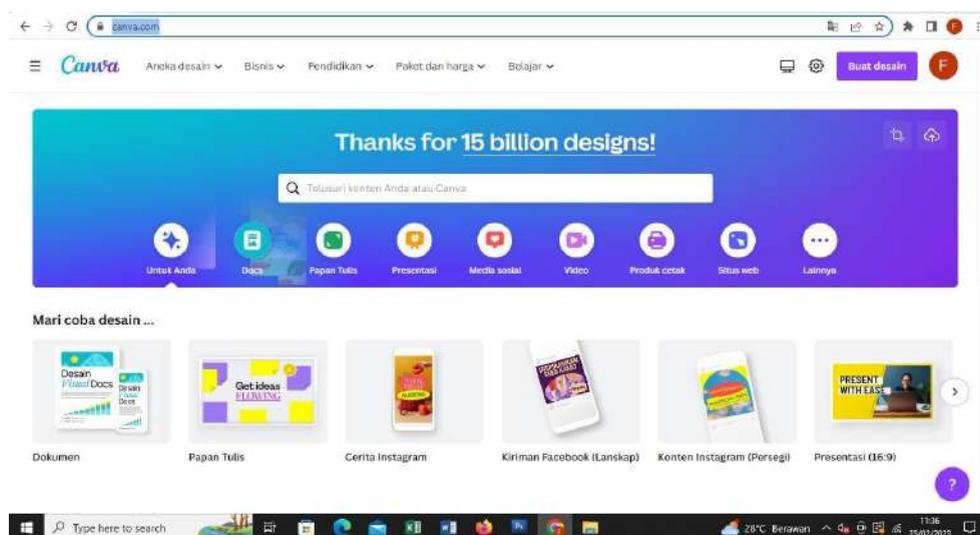
Gambar 5. Tampilan masuk

Untuk bisa menggunakan Canva, kita perlu membuat akun terlebih dahulu. Caranya sangatlah mudah. Setelah mengakses situsya di <https://www.canva.com> , klik tombol “masuk” yang ada di sebelah kiri atau pojok kanan atas halaman website. Setelah itu kita bisa mendaftar dengan pilihan akun yang sering kita gunakan mulai dari Google, Facebook, atau alamat email. Setelah melakukannya, kita akan di berikan pertanyaan apa tujuan anda menggunakan Canva kalian bisa memilih sesuai tujuan kalian, lalu kalian akan siap untuk menggunakan Canva.



Gambar 6. Tampilan pertanyaan singkat tentang tujuan menggunakan Canva

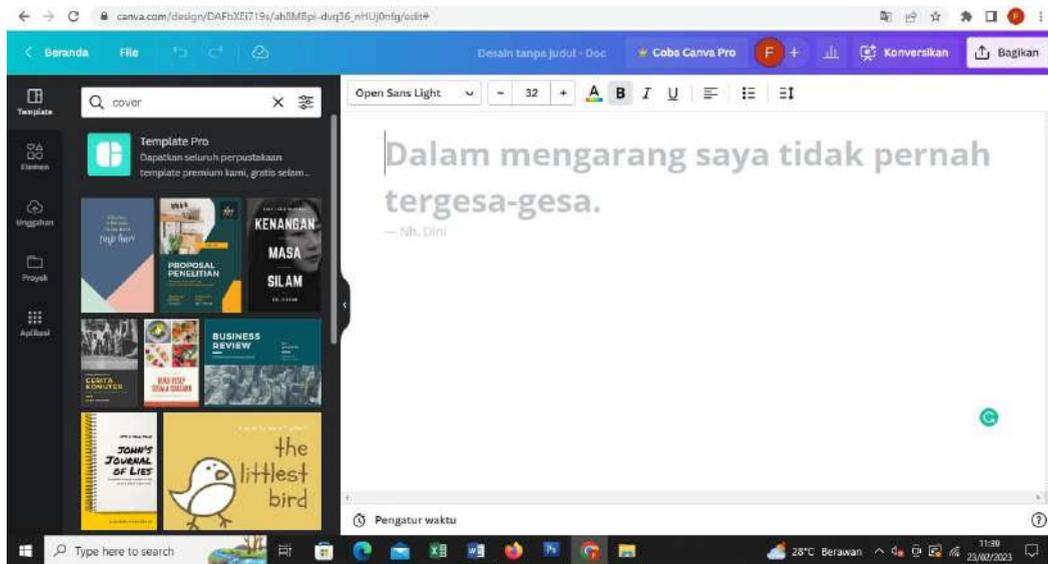
Membuat Desain Pertama Anda



Gambar 7. Tampilan awal membuat desain pertama

Setelah akun Canva dibuat, kita akan dibawa ke halaman utama aplikasi tersebut. Untuk menciptakan desain pertama, pilih salah satu jenis konten visual yang akan di buat. Dalam pelatihan kali ini, akan membuat sebuah cover dokumen.

Memilih Background/Template



Gambar 8. Tampilan membuat desain baru, fitur pemilihan background/template

Setelah memilih jenis konten yang ingin dibuat, maka akan masuk ke halaman editor Canva. Kita dapat merancang sebuah desain dengan bantuan template. Dilansir dari Hubspot, Canva mempunyai koleksi template khusus dan professional untuk beragam konten yang dibutuhkan oleh pengguna.

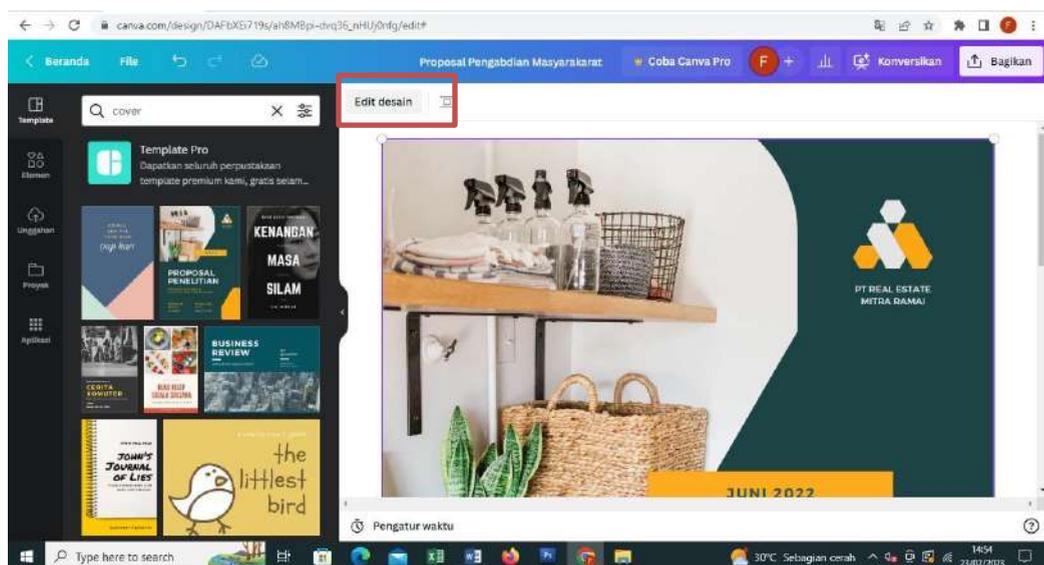
Langkah pertama yang dilakukan adalah pilih menu template kemudian dimenu pencarian bisa mengetikkan template apa yang diperlukan contoh disini akan menggunakan template cover, setelah itu pilih salah satu template yang akan digunakan. Seperti yang ditunjukkan di kotak merah pada gambar berikut:



Gambar 9. Tampilan pemilihan template

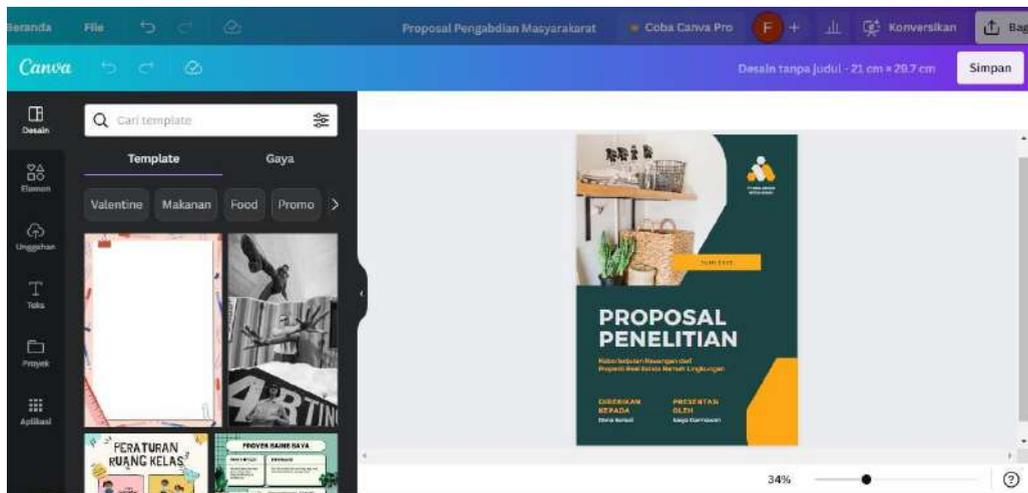
Mengedit Desain

Untuk melihat fitur editing desain yang dimiliki Canva, pilihlah sebuah template untuk dijadikan latar belakang. Seperti yang terlihat pada gambar di bawah ini.



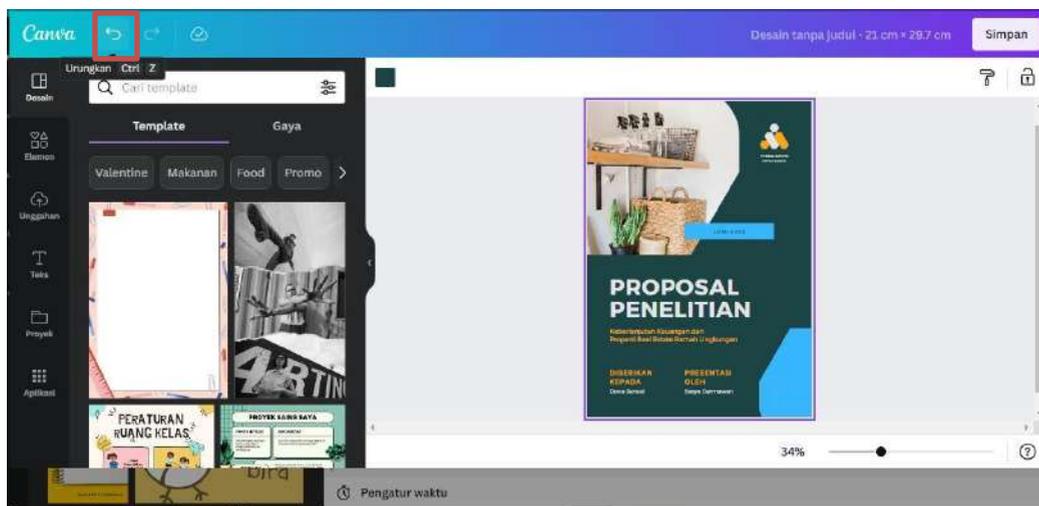
Gambar 14. Tampilan insert Template background Cover

Setelah itu bisa pilih menu edit desain yang berada di pojok kiri agar kita dapat merubah desain template yang ada seperti menambahkan photo, logo, teks dan lain-lain.



Gambar 15. Tampilan edit desain template

Pada menu Edit desain berisi beberapa menu untuk menambahkan desain, elemen, unggahan dan teks yang dapat dimasukkan kedalam desain untuk mendapatkan hasil edit yang diinginkan.



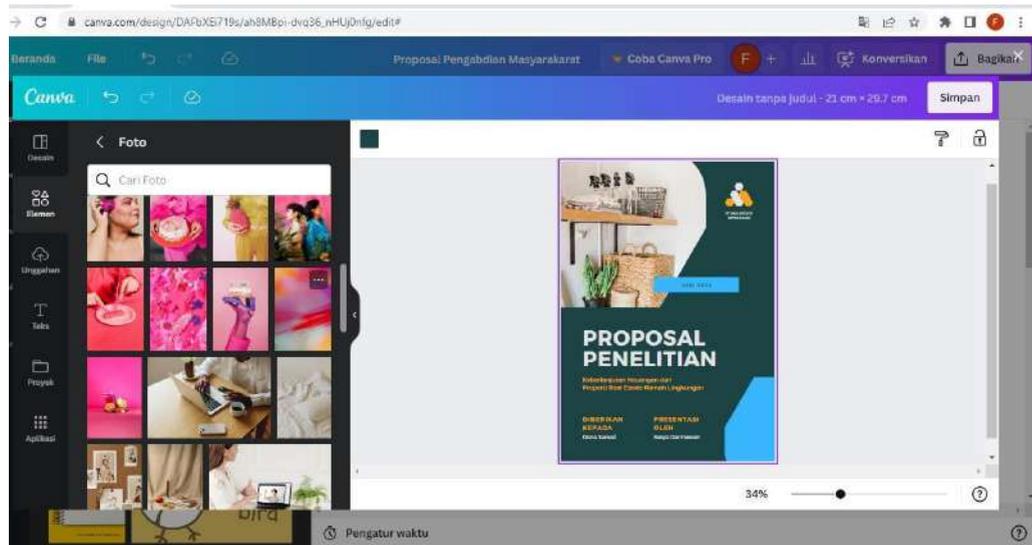
Gambar 16. Tampilan undo halaman editing background

Seperti pada software pemrosesan kata seperti Microsoft Word bahwa setiap adanya perubahan yang di buat terhadap suatu desain dapat dibatalkan dengan klik tombol undo (yang diilustrasikan dengan lambang anak panah ke kiri) yang ditunjukkan dengan kotak merah pada gambar di atas.

Menambahkan Foto

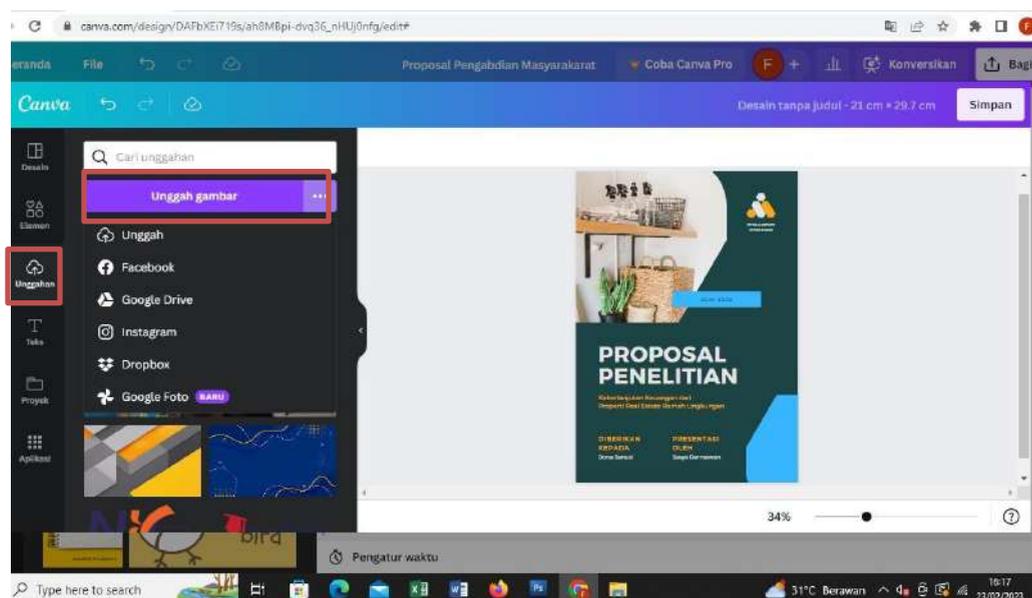
Untuk menambahkan desain yang unik dalam proses kreatifmu, dapat menambahkan foto di dalamnya. Di menu elemen ada pilihan fitur foto. Di situ terdapat

banyak foto yang telah disajikan oleh canva dan gratis digunakan. Di fitur foto tersebut juga bahkan bisa mencari jutaan foto dengan mengetikkan keyword tertentu. Akan tetapi, terdapat foto yang memang digunakan khusus akun premium sehingga diharuskan menggunakan Canva premium.



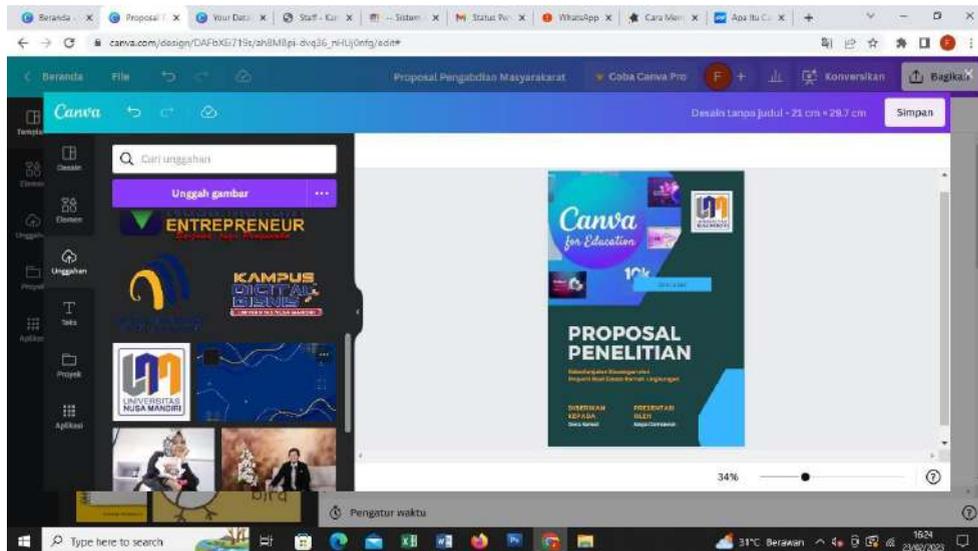
Gambar 17. Tampilan edit desain menambahkan foto

Selain menggunakan fitur elemen dapat juga menambahkan gambar dari penyimpanan perangkat eksternal lain dengan memilih fitur unggahan, pada fitur unggahan kamu dapat menambahkan gambar baik dari computer, media social, google drive dan dropbox. Seperti yang terlihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 18. Tampilan edit desain Unggah foto

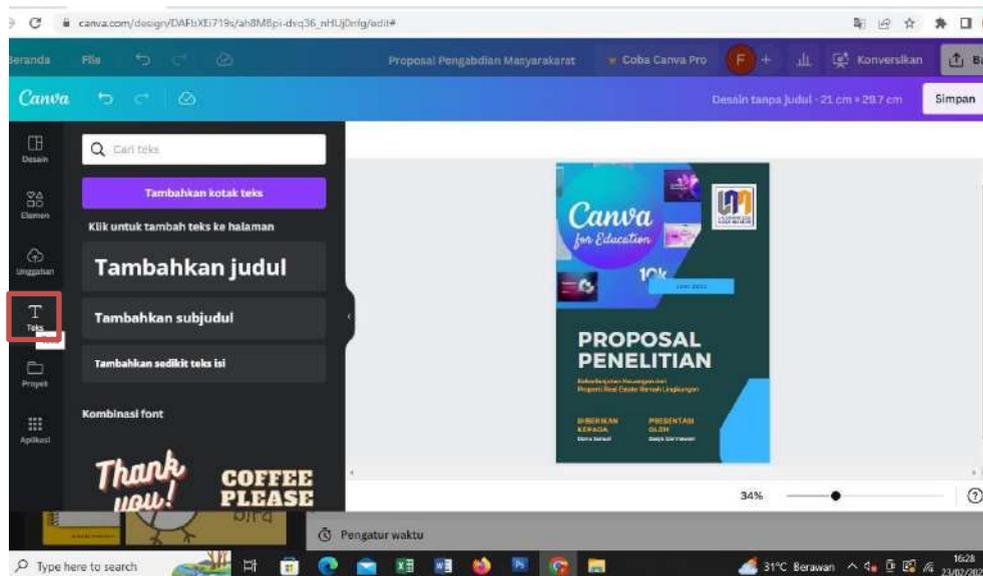
Selanjutnya kamu dapat memasukan dan mengatur gambar yang dipilih kedalam desain sesuai yang di inginkan. Seperti yang terlihat pada gambar berikut:



Gambar 19. Tampilan hasil edit desain insert foto

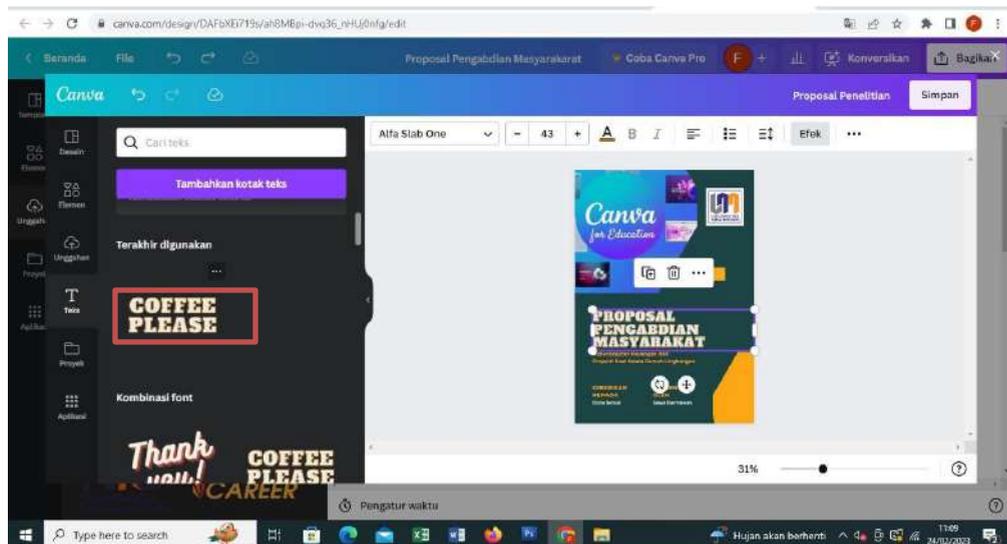
Menambahkan Teks

Untuk menambahkan teks pada desain, klik menu “Text” yang ditunjukkan dengan kotak merah pada gambar berikut ini.



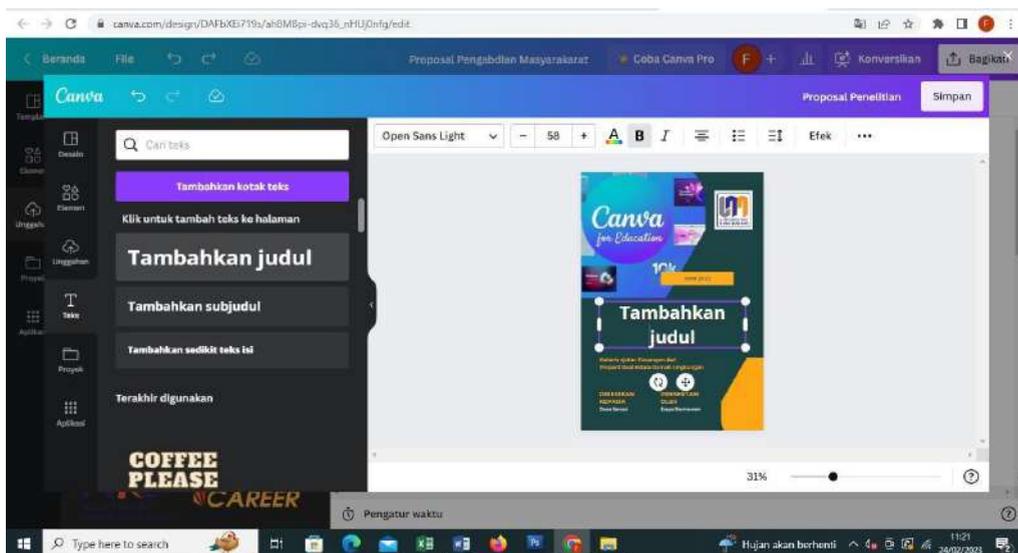
Gambar 20. Tampilan proses penambahan teks

Ada dua cara yang dapat digunakan untuk memasukkan teks yaitu kita dapat memilih dari berbagai template yang disediakan oleh Canva. Cara ini lebih praktis karena pengguna tinggal mengganti tulisan yang ada pada template tersebut.



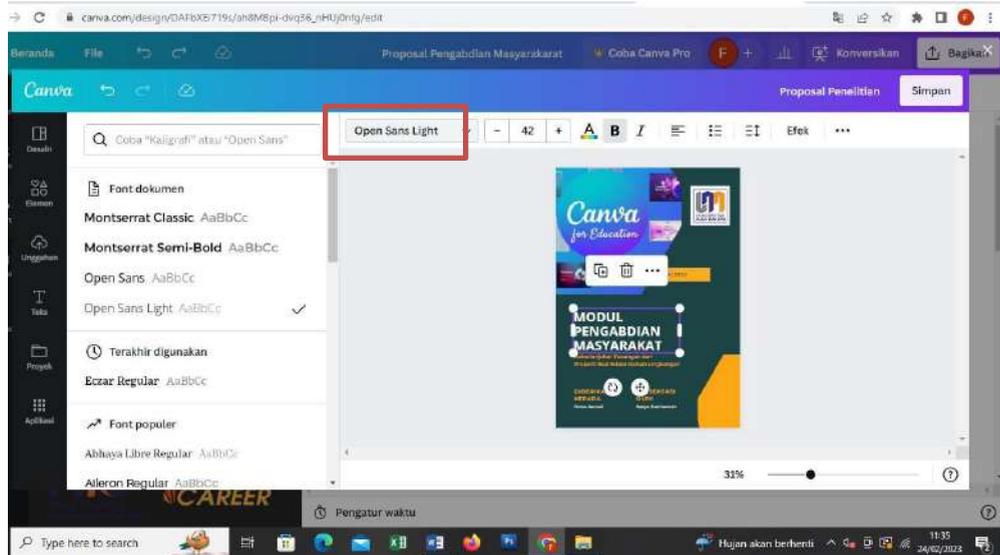
Gambar 21. Tampilan menggunakan model teks dengan memilih template

Untuk melakukannya, klik salah satu dari template tulisan yang ada di atas daftar template, seperti ditunjukkan pada gambar di atas. Bisa juga menginput teks secara manual jika tidak tertarik dengan variasi template yang ada. Seperti gambar dibawah ini.



Gambar 22. Tampilan menginput teks secara manual

Selain mengubah font pada tulisan, kita dapat memindahkan letaknya. Dengan cara klik pada garis luar kotak teks dan menggesernya ke bidang yang diinginkan. Hasilnya seperti pada contoh di bawah.



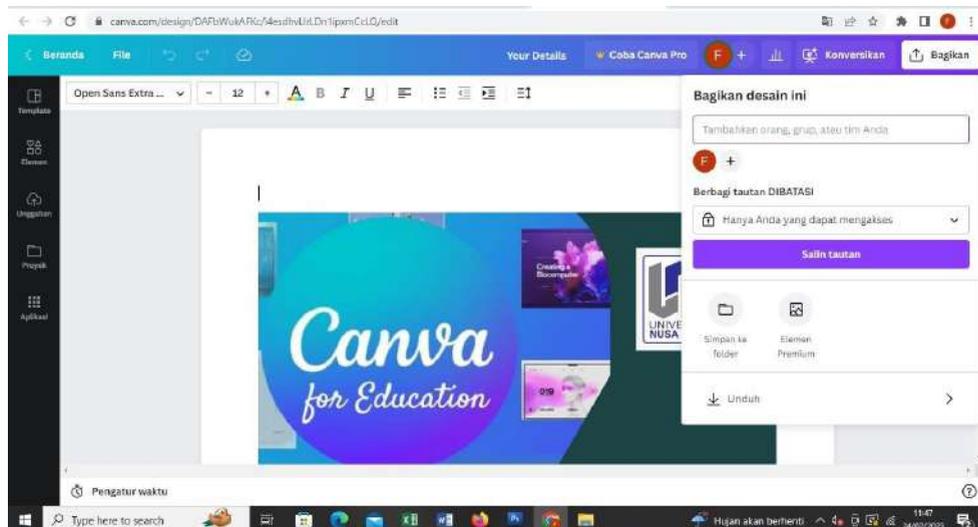
Gambar 23. Tampilan mengubah font teks

Mengunduh atau Membagikan Desain Anda

Apabila sudah tidak ada hal lain yang ingin ditambahkan dan desain sudah selesai. Canva memiliki fitur auto save, karya desain akan disimpan secara otomatis pada folder penyimpanan yang disebutkan sebelumnya.

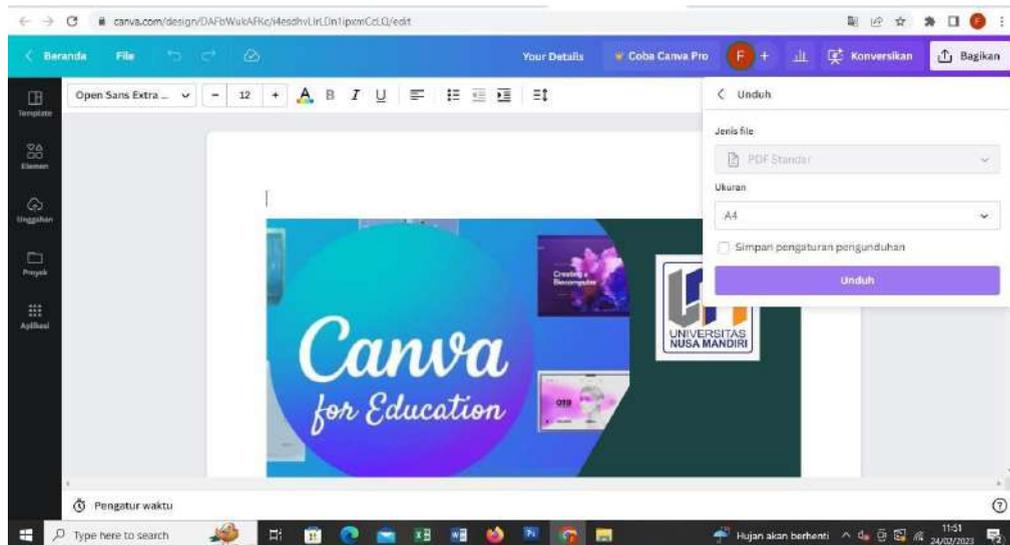
Langkah selanjutnya adalah mengunduh desain tersebut atau membagikannya ke platform lain, seperti website media sosial. Bahkan, Anda juga dapat mentransfer desain-desain Anda ke tool penyimpanan online seperti Google Drive dan Dropbox.

Untuk mengunduhnya, klik tombol “Unduh” yang ada pada pojok kanan atas layar. Agar lebih jelas, lokasi kedua tombol tersebut ditunjukkan dengan kotak merah pada gambar berikut ini.



Gambar 24. Tampilan tombol unduh

Setelah menekan tombol “Unduh” pilih format file yang akan digunakan, akan tetapi untuk desain dokumen ini hanya ada dalam format PDF. Jika sudah menentukan, tinggal klik tombol unduh berwarna biru seperti yang ditunjukkan pada gambar berikut.



Gambar 25. Tampilan pemilihan jenis file desain
Dengan demikian, desain sudah tersimpan dalam folder download komputer.

LAPORAN PENGABDIAN MASYARAKAT



IMPLEMENTASI APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI SISWA/I PADA YAYASAN SAKINAH DEPOK

Oleh:

**Ridwansyah, M.Kom (0307078701) Hendri
Mahmud Nawawi, M.Kom (0317049401) Ahmad
Hafidzul Kahfi, M.Kom (0306019601) Fitra
Septia Nugraha, M.Kom (0312039401) Septian
Dwi Nur Johansyah (12210634)
Annaya Marista (12210658)
Ary Zuhma (12210656)
M. Agitz Ruslani Sya'ban (12210668)
Andryan Prasetyo (12210680)**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
UNIVERSITAS NUSA MANDIRI**

AGUSTUS

2023

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul : Implementasi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa/I Pada Yayasan Sakinah Depok
2. Mitra : Yayasan Panti Asuhan Sakinah Depok
3. Ketua Pelaksana
- a. Nama Lengkap : Ridwansyah M.Kom
 - b. Jenis Kelamin : Laki-laki
 - c. NIP : 201709203
 - d. Jabatan Fungsional : Lektor
 - e. Program Studi : Informatika (S1)
 - f. Email : ridwansyah.rid@nusamandiri.ac.id
4. Jumlah Anggota : 8
- Nama Anggota : Hendri Mahmud Nawawi M.Kom
Ahmad Hafidzul Kahfi M.Kom
Fitra Septia Nugraha M,Kom
- Mahasiswa yang terlibat : 5 Orang
5. Lokasi Kegiatan/Mitra
- a. Wilayah Mitra : Pancoran Mas
 - b. Kabupaten/Kota : Depok
 - c. Propinsi : Jawa Barat
6. Biaya yang disetujui : Rp.3.330.000,-

Jakarta, 16 Agustus 2023

Mengetahui

Rektor Universitas Nusa Mandiri



Prof. Dr. Dwiza Riana, S.Si, MM, M.Kom

Ketua Pelaksana

Ridwansyah M.Kom

Menyetujui,

Ketua LPPM Universitas Nusa Mandiri

Andi Saryoko, M.Kom

RINGKASAN

Universitas Nusa Mandiri khususnya Program Studi Informatika mengadakan kegiatan pengabdian masyarakat, sebagai kepedulian kami terhadap masyarakat yang membutuhkan pengetahuan mengenai pembuatan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat bermanfaat ke depannya khususnya bagi Anak-anak di dalam Panti. Perkembangan teknik *Design* grafis merupakan salah satu ilmu dibidang ilmu komputer dengan memanfaatkan *tools* yang saat ini banyak sekali jenisnya, photoshop, corel draw, adobe dan masih banyak lagi *tools* lainnya sebagai media untuk mempelajari teknik *Design* grafis. Dalam proses kegiatan belajar mengajar tampilan *Design* merupakan suatu hal yang penting karena ini akan mempengaruhi psikologi dari *audience*. Tampilan yang menarik akan membuat *audience* yang menyaksikan antusias dan tidak membosankan sehingga point ini penting untuk meningkatkan daya menyimak dari *audience* yang menjadi sasaran materi apalagi seorang pengajar yang setiap hari berkomunikasi dengan peserta didiknya. Pentingnya akan hal tersebut maka media *Design* grafis dalam membuat sebuah tampilan sangat menarik untuk dibahas dan dipelajari hal ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan imajinasi saat sedang melakukan presentasi. Dalam belajar tentunya siswa akan antusias ketika melihat sebuah objek dijelaskan dengan gambar daripada hanya narasi panjang dan ini yang membuat *audience* merasa jenuh, maka dari itu salah satu *tools* yang akan dipelajari adalah Canva aplikasi yang bisa membuat tampilan lebih menarik dan enak dilihat untuk menarik perhatian *audience*. Selain dalam bentuk narasi kreatifitas pengembangan sebagai media belajar dalam bentuk visual gambar, audio atau video.

Kata Kunci: Canva; *Design* Grafis; media pembelajaran;

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
RINGKASAN	iii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Analisis Situasi.....	1
1.2. Identifikasi Masalah Mitra	4
1.3. Bentuk Kegiatan.....	5
BAB II METODE PENGABDIAN MASYARAKAT	6
BAB III HASIL KEGIATAN	8
3.1. Manfaat Yang Dicapai	8
3.2. Luaran Yang Diperoleh.....	9
BAB IV REALISASI BIAYA	11
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	12
5.1. Kesimpulan	12
5.2. Saran.....	12
DAFTAR PUSTAKA	13
LAMPIRAN.....	14

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Analisis Situasi

Dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional disebutkan bahwa setiap Perguruan Tinggi wajib melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi yaitu pengajaran, penelitian, dan pengabdian pada masyarakat. Program pengabdian pada masyarakat juga akan diselenggarakan oleh Universitas Bina Sarana Informatika, hal ini dilaksanakan berkaitan dengan kepedulian setiap lembaga atau institusi yang bergerak di bidang Pendidikan, khususnya Pendidikan Tinggi dengan mengamati salah satu bidang strategis dalam pembangunan ekonomi di Indonesia. Kemampuan bersaing dalam era digital saat ini sangat diperlukan, hal yang dapat dilakukan adalah dengan meningkatkan kewirausahaan. Melakukan kegiatan berwirausaha mampu menemukan inovasi dan gagasan baru dalam mengelola sumber daya alam yang tersedia, membudayakan semangat, sikap, perilaku dan kemampuan berwirausaha yang handal dan unggul dan berguna untuk masa depan.

Panti Asuhan Yatim Piatu dan Duafa Sakinah Depok di dirikan pada tanggal 20 Oktober 2010, yang diketuai oleh Abi Bagja Wijaya, S.Pd,I sebagai Ketua Yayasan Sakinah Depok. Pada awalnya modal yang didapatkan untuk membangun yayasan ini dengan menjual 1 unit sepeda motor serta menggadaikan sertifikat rumah mertua. Uang yang terkumpul pada saat itu digunakan untuk mengontrak rumah yang dijadikan sebagai asrama sekaligus kantor yang pada saat itu sudah ada 10 orang anak yang tinggal dipanti asuhan. Seiring berjalannya waktu atas izin dari Allah SWT saat ini sudah ada 20 orang anak didik yang tinggal di asrama panti asuhan sakinah dan atas kuasa Allah SWT Alhamdulillah ada donator yang membantu menanggung biaya sewa kontrakan selama 1 tahun penuh.

Adapun profil mitra sebagai berikut :

Nama Lembaga : Yayasan Panti Asuhan Sakinah Depok

Alamat : Jl. Samudra Jaya No.1.A RT.04/02

Kelurahan : Rangkapan Jaya

Kecamatan : Pancoran Mas

Kota : Depok

Provinsi : Jawa Barat

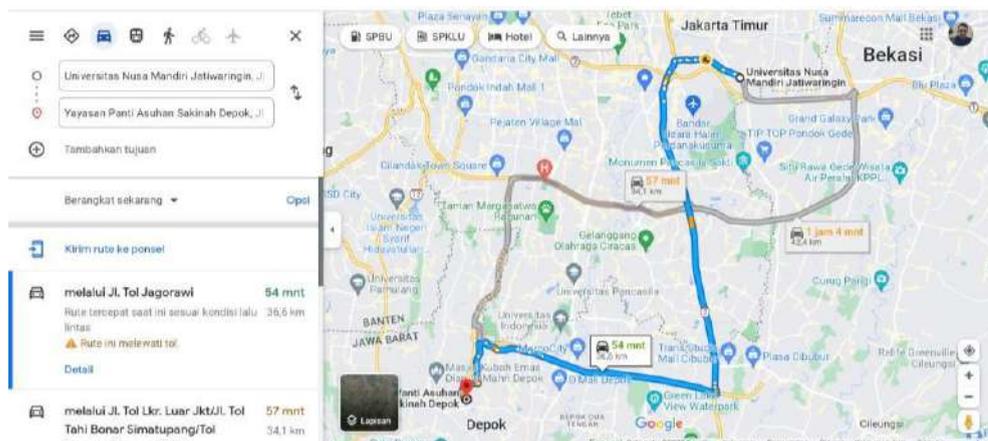
Kode Pos : 16345
Telepon : (021) 77888726

VISI

Memulyakan Anak Yatim Piatu dan Dhuafa.

MISI

1. Mempasilitasi Anak Asuh untuk mendapatkan pendidikan yang layak
2. Membekali anak asuh dengan IMTAQ, IPTEK dan keterampilan agar menjadi anak yang mandiri serta berguna untuk sesama
3. Mempasilitasi anak asuh untuk dapat mengunjungi Kota Mekkah dan Madinah
4. Menjadi Lembaga Sosial yang Amanah dan Profesional serta dapat memberikan manfaat untuk yang lain .



Gambar 1 Peta Lokasi Yayasan Panti Asuhan Sakinah Depok



Gambar 2 Kegiatan Panti Asuhan



Gambar 3 Lokasi Yayasan Panti Asuhan Sakinah Depok

Sejalan dengan visi misi dari yayasan panti asuhan sakinah Membekali anak asuh dengan IMTAQ, IPTEK dan keterampilan agar menjadi anak yang mandiri serta berguna untuk sesama. Pada kesempatan kali ini tim tutor mewujudkan salah satu misi tersebut dengan tema menerapkan teknologi dalam hal pembelajaran untuk mendukung dan menambah wawasan peserta didik supaya melek teknologi *Design* grafis, salah satunya adalah aplikasi canva sebagai media pembelajaran.

Yayasan Sakinah Depok membutuhkan sarana sebagai media pembelajaran untuk mengarahkan ide dan gagasan serta mendokumentasikan kegiatan yang dilaksanakan. Selama ini publikasi hanya dilakukan melalui media sosial, sehingga diperlukan media lain seperti website blog untuk mendokumentasikan dan mengkomunikasikan ide-ide kreatif yang menjangkau khalayak yang lebih luas dan memiliki fungsi yang lebih serbaguna [1].

Peningkatan kinerja pendidikan di masa depan membutuhkan sistem informasi dan teknologi informasi yang bukan sekedar fasilitas pelengkap, melainkan senjata utama untuk mendukung keberhasilan sektor pendidikan agar mampu bersaing secara global [2].

Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan sebagai perantara untuk memahami pelajaran yang disampaikan. Media pembekajaran bisa berbentuk

fisik seperti pulpen, buku, majalah dan lain sebagainya ataupun nonfisik seperti audio, video visauk atau gambar supaya peserta didik bisa memahami pembelajaran lebih efektif dan efisien [4].

Canva adalah satu dari banyak aplikasi yang dapat digunakan saat memproduksi media pembelajaran. Canva adalah aplikasi desain online yang menawarkan berbagai macam desain grafis, termasuk: presentasi, poster, selebaran, grafik, spanduk, kartu undangan, pengeditan foto, dan sampul Facebook [3].

Setelah menerapkan media pembelajaran Canva ini diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi pengajar dan siswa antara lain guru dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran, serta meningkatkan profesionalisme guru. Adapun Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan semangat siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa [5].

Berdasarkan permasalahan dan kebutuhan panti asuhan maka diadakan pengembangan dalam kemampuan sumber daya manusia berupa pelatihan canva untuk *Design* grafis dalam menunjang kreatifitas peserta didik dengan tujuan untuk mempercantik cover laporan tugas, membuat file presentasi yang atraktif dan membantu memperindah dalam mendesain suatu gambar.

1.2. Identifikasi Masalah Mitra

Adapun identifikasi permasalahan yang ada pada lingkungan mitra adalah sebagai berikut:

1. Permasalahan yang ada pada saat ini bahwa kebanyakan anak-anak tidak memiliki kreatifitas pada saat mendesain dan bahkan adapula yang tidak bisa mendesain suatu gambar, di karenakan tidak semua memiliki laptop atau kompter dan aplikasi untuk mendesain gambar tersebut
2. Yayasan Sakinah Depok masih belum faham untuk membuat media pembelajaran yang menarik dengan bantuan *tools* canva.

Yayasan Sakinah Depok belum pernah mengadakan kegiatan pelatihan dan pengembangan SDM yang dilakukan terutama pelatihan berkaitan dengan pembuatan media *Design* grafis.

1.3. Bentuk Kegiatan

Bentuk kegiatan yang akan dilaksanakan berupa workshop dengan tema “Implementasi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa/I Pada Yayasan Sakinah Depok” yang dilakukan dalam Pengabdian Masyarakat ini adalah melalui pemaparan teori dan praktek mengenai cara menggunakan aplikasi Canva untuk membuat *Design* grafis. Teknik yang digunakan dalam menyampaikan materi Pengabdian Masyarakat adalah menjelaskan materi dengan menggunakan alat bantu multimedia berupa laptop yang terhubung dengan koneksi internet dan modul pelatihan. Bentuk kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan secara luring bertempat di Aula Panti Asuhan Sakinah Depok yang beralamat di Jl. Samudra Jaya No.1.A RT.04/02 Kalurahan rangkapan jaya Kecamatan Pancoran mas Kota Depok, Jawa Barat. Jumlah peserta yang hadir sebanyak 20 peserta.

Pengabdian kepada Masyarakat ini diadakan pada:

Hari : Sabtu

Tanggal : 04 Maret 2023

Waktu : 10:00 - 12:00 WIB

Tempat : Aula Panti Asuhan Sakinah Depok yang beralamat di Jl. Samudra Jaya No.1.A RT.04/02 Kalurahan Rangkapan Jaya Kecamatan Pancoran Mas Kota Depok, Jawa Barat.

Susunan panitia kegiatan pengabdian masyarakat, sebagai berikut:

Penanggung Jawab : Prof. Dr. Dwiza Riana, S.Si, MM, M.Kom

Ketua Pelaksana : Ridwansyah, M. Kom

Tutor : Hendri Mahmud Nawawi, M.Kom

Tim Tutor : Ahmad Hafidzul Kahfi, M.Kom

Fitra Septia Nugraha, M.Kom

Anggota Mahasiswa : Septian Dwi Nur Johansyah (12210634)

Annaya Marista (12210658)

Ary Zuhma (12210656)

M. Agitz Ruslani Sya'ban (12210668)

Andryan Prasetyo (12210680)

BAB II

METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

Metode pengabdian kepada masyarakat adalah untuk mencari solusi dari permasalahan yang dialami oleh Yayasan Sakinah Depok dalam menjalankan kegiatan-kegiatan yang ada yang sudah dilakukan dan dinilai masih kurang maksimal.

Berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan, Yayasan Sakinah Depok sudah memiliki media belajar, akan tetapi media yang digunakan kurang menarik sehingga hal ini membuat anak didiknya cepat bosan ketika materi disampaikan hanya berbentuk narasi tanpa menggunakan audio atau video visual yang menambah kesan estetik. Maka untuk mengatasi masalah-masalah yang ada dengan melakukan peningkatan SDM melalui pelatihan membuat *Design Grafis* dengan aplikasi Canva untuk memaksimalkan *design* pembelajaran yang akan disampaikan kepada masyarakat dengan kegiatan pengabdian masyarakat sebagai berikut:

1. Tim pelaksana melakukan kunjungan ke Yayasan Sakinah Depok terlebih dahulu untuk melakukan analisis mengenai kondisi mitra, peserta yang akan diberi pelatihan.
2. Menyiapkan alat pelatihan berupa laptop dan bahan pelatihan berupa modul.
3. Pembagian tugas pada saat pelatihan dan mengadakan pelatihan.
4. Evaluasi terhadap hasil yang dilakukan dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini berupa pelatihan dan tanya jawab dengan bentuk kegiatan yang akan dilakukan dalam Pengabdian Masyarakat melalui:

1. Pemaparan teori mengenai *design* grafis dan aplikasi Canva berupa definisi, kegunaan tools dan fitur-fitur yang ada, serta mempraktekan mengenai cara menggunakan aplikasi Canva untuk membuat *Design Grafis*.
2. Teknik yang digunakan dalam menyampaikan materi Pengabdian Masyarakat adalah menjelaskan materi dengan menggunakan alat bantu multimedia berupa laptop yang sudah terkoneksi dengan internet dan terinstal browser seperti Google Chrome dan menggunakan WhatsApp Web, modul, posttest dan pretest.

3. Teknik diskusi dengan memberikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya tentang masalah yang dihadapi selama ini dalam penyampaian informasi kegiatan dan lain-lain.

BAB III

HASIL KEGIATAN

3.1. Manfaat yang dicapai

Kegiatan pelatihan aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa/I Pada Yayasan Sakinah Depok dilaksanakan untuk mengoptimalkan kemampuan siswa/i dalam *Design* grafis dalam menunjang kreatifitas peserta didik dengan tujuan untuk mempercantik cover laporan tugas, membuat file presentasi yang atraktif dan membantu memperindah dalam mendesain suatu gambar. Dihasilkan pada pelatihan ini siswa/i ini memiliki pengetahuan yang baru dalam memanfaatkan kemajuan teknologi khususnya pemanfaatan aplikasi Canva yang dapat digunakan untuk mendukung media pembelajaran siswa.

Adapun hasil analisis penilaian pelaksanaan kegiatan PM oleh peserta disajikan melalui Tabel 1.

Tabel 1.

Hasil Anilisis Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

NO	Uraian	Skor	Kriteria
1	Informasi kegiatan pada saat pelaksanaan	3.75	Puas
2	Materi/modul pelatihan/kegiatan	3.80	Puas
3	Sarana dan prasarana yang digunakan pada saat kegiatan berlangsung	3.95	Puas
4	Menurut anda, bagaimana tema kegiatan ini	4.10	Sangat Update
5	Menurut anda, bagaimana Tutor/Narasumber menyampaikan materi	3.60	Bagus
6	Susunan acara berjalan dnegan baik	4.00	Sangat Setuju
7	Kegiatan ini memberikan manfaat bagi peserta	4.00	Sangat Setuju
8	kegiatan ini menambah wawasan peserta (mengenai tema yang disampaikan)	4.38	Sangat Setuju

9	Kegiatan ini menambah keterampilan peserta sesuai dengan tema yang disampaikan	3.65	Setuju
10	Kegiatan ini telah memenuhi harapan peserta	3.90	Setuju
11	Kegiatan ini memberikan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi kepada peserta secara berkelanjutan	4.15	Sangat Setuju
12	Hasil kegiatan ini dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang dihadapi oleh peserta	4.00	Sangat Setuju
13	Jika kegiatan ini diadakan kembali, seberapa besar minat anda untuk berpartisipasi kembali?	4.00	Sangat Berminat

Berdasarkan table hasil penilaian, diperoleh rata-rata penilaian peserta pelatihan yaitu 3.94 berada pada kriteria puas/setuju. Hal tersebut menunjukkan hasil dari pelatihan yang dilakukan bahwa dengan diberikannya pelatihan menggunakan aplikasi Canva, siswa-siswi sudah mampu membuat materi presentasi yang menarik yang akan sangat berguna dalam proses belajarnya.

3.2. Luaran Yang Diperoleh

Luaran dari kegiatan pengabdian masyarakat, tertera pada Table 2.

Tabel 2. Luaran

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian	Status Capaian
1	Artikel di media masa cetak atau elektronik	Nasional	Tanggal terbit 09 Maret 2023 Link Press Release: https://news.nusamandiri.ac.id/2023/03/09/dosen-kampus-digital-bisnis-unm-beri-pelatihan-pemanfaatan-canva/ Judul berita “Dosen Kampus Digital Bisnis UNM Beri Pelatihan Pemanfaatan Canva”

			Nama Media: Nusa Mandiri News
2.	Artikel ilmiah dalam bentuk jurnal pengabdian masyarakat	Nasional	Judul Jurnal: Implementasi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa/I Pada Yayasan Sakinah Depok Link Jurnal: http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/abditeknika/submissions Status: Submit Nama Jurnal: Abditeknika

BAB IV REALISASI

BIAYA

Realisasi biaya dalam melaksanakan kegiatan pengabdian pada masyarakat, sebagai berikut:

Tabel 1. Realisasi Anggaran Biaya

No	Uraian	Qty	Harga	Jumlah
1. Akomodasi (Perjalanan/Penginapan)				
a.	Transportasi	9	Rp. 50.000,00	Rp. 450.000,00
Subtotal				Rp. 450.000,00
2. Peralatan				
a.	Print dan Jilid Proposal	3	Rp. 10.000,00	Rp. 30.000,00
b.	Print Modul	29	Rp. 20.000,00	Rp. 580.000,00
Subtotal				Rp. 610.000,00
3. Perlengkapan & Makanan				
a.	Spanduk	1	Rp. 150.000,00	Rp. 150.000,00
b.	Souvenir	29	Rp. 50.000,00	Rp. 1.450.000,00
c.	Plakat	1	Rp. 200.000,00	Rp. 200.000,00
Subtotal				Rp. 1.800.000,00
4. Biaya Lain-lain				
a.	Snack	29	Rp. 10.000,00	Rp. 290.000,00
b.	Makan Siang	9	Rp. 20.000,00	Rp. 180.000,00
Subtotal				Rp. 470.000,00
Total				Rp. 3.330.000,00

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan pengabdian masyarakat berupa implementasi aplikasi canva sebagai media pembelajaran terselenggara dengan baik serta mampu meningkatkan kemampuan siswa/siswi Yayasan Saakinah Depok dalam membuat media pembelajaran. Peserta antusias selama pelatihan berlangsung. Setelah kegiatan pelatihan, semua peserta mampu menggunakan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran. Berdasarkan hasil survei diperoleh rata-rata penilaian peserta pelatihan yaitu 3.94 berada pada kriteria puas/setuju.

5.2. Saran

Kegiatan pelatihan ini dapat dilanjutkan dengan pelatihan pembuatan video pembelajaran yang interaktif baik menggunakan aplikasi Canva maupun aplikasi lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Syafnur and R. Nofitri, "Peningkatan Pembelajaran Melalui Blogspot Bagi Guru Sekolah Menengah Pertama Negeri 6 Kisaran," *Jurdimas (Jurnal Pengabd. Kpd. Masyarakat) R.*, vol. 2, no. 1, pp. 39–42, 2019.
- [2] A. N. Alfian, M. Y. Putra, R. W. Arifin, A. Barokah, A. Safei, and N. Julian, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva," *J. Pengabd. Kpd. Masy. UBJ*, vol. 5, no. 1, pp. 75–84, 2022.
- [3] Tri Wulandari and Adam Mudinillah, "Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD," *J. Ris. Madrasah Ibtidaiyah*, vol. 2, no. 1, pp. 102–118, 2022.
- [4] A. I. Mahardika, N. Wiranda, and M. Pramita, "Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring," *J. Pendidik. dan Pengabd. Masy.*, vol. 4, no. 3, pp. 275–281, 2021.
- [5] R. E. Tanjung and D. Faiza, "Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika," *Voteteknika (Vocational Tek. Elektron. dan Inform.*, vol. 7, no. 2, p. 79, 2019.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Keterangan Mitra



SURAT KETERANGAN **Nomor: 001/YPAS/III/2023**

Ketua Yayasan Panti Asuhan Sakinah Depok, dengan ini menerangkan bahwa:

Nama Lembaga : Universitas Nusa Mandiri
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Alamat : Jl. Raya Jatiwaringin No.2, RW.13, Cipinang Melayu,
Kec. Makasar, Kota Jakarta Timur, DKI Jakarta 13620

Telah melaksanakan Pengabdian Masyarakat pada:

Hari : Sabtu
Tanggal : 4 Maret 2023
Waktu : 13.00 s/d 16.30
Tema : "Implementasi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi
Siswa/I Pada Yayasan Sakinah Depok"
Tempat : Yayasan Sakinah Depok
Jl. Samudra Jaya No. 1A RT 04/RW 02
Kelurahan rangkapan jaya Kecamatan Pancoran Mas
Kota Depok, Jawa Barat. Kode Pos.16435

Dengan susunan panitia sebagai berikut:

Penanggung Jawab	Prof. Dr. Dwiza Riana S.Si, MM, M.Kom
Ketua Pelaksana	Ridwansyah, M.Kom
Anggota	Fitra Septia Nugraha, M.Kom Ahmad Hafidzul Kahfi, M.Kom Hendri Mahmud Nawawi, M.Kom Septian Dwi Nur Johansyah M. Agitz Ruslani Sya'ban Andryan Prasetyo Ary Zuhma Annaya Marista

Depok, 5 Maret 2023



Lampiran 2. Presensi Peserta dan Panitia

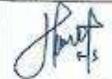
ABSENSI PESERTA
KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT
YAYASAN SAKINAH DEPOK
"Implementasi Aplikasi Canva Sebagai Media
Pembelajaran Bagi Siswa/I Pada Yayasan Sakinah Depok"

Depok, 03 Maret 2023

No	Nama	Nohp	Ttd
1.	Yuniar	-	<i>Yuniar</i>
2.	Mela Ningasih	-	<i>Mela Ningasih</i>
3.	ANISA Putri	-	<i>Anisa Putri</i>
4.	adinida	-	<i>adinida</i>
5.	Ilah siti N.	-	<i>Ilah siti N.</i>
6.	Midah	-	<i>Midah</i>
7.	Siti Muslifah	-	<i>Siti Muslifah</i>
8.	Laila sardi	-	<i>Laila sardi</i>
9.	Zilka Nabilah S	-	<i>Zilka Nabilah S</i>
10.	Nuraini	-	<i>Nuraini</i>
11.	M SAEPUL ALAM	-	<i>M SAEPUL ALAM</i>
12.	MIRAF ARIAN	-	<i>MIRAF ARIAN</i>
13.	helka	-	<i>helka</i>
14.	Rog a Rahmatulloh	-	<i>Rog a Rahmatulloh</i>
15.	Fabri Nurisyan	-	<i>Fabri Nurisyan</i>
16.	Abi Saetra	-	<i>Abi Saetra</i>
17.	Fahri	-	<i>Fahri</i>
18.	A. Yani	-	<i>A. Yani</i>
19.	Nurima M	-	<i>Nurima M</i>
20.	Shanid	-	<i>Shanid</i>

ABSENSI PANTIJA
KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT
YAYASAN SAKINAH DEPOK
"Implementasi Aplikasi Canva Sebagai Media
Pembelajaran Bagi Siswa/I Pada Yayasan Sakinah Depok"

Depok, 03 Maret 2023

No	NIP	Nama	Ttd
1.	201709203	Kidwan syah, M. Kom	
2.	202103248	Hendri M. W, M. Kom	
3.	202107132	Fitra - Septia . W, M. Kom	
4	202107137	Ahmad Hafidzul Kahfi M. Kom	
5.	12210634	Septian Dwi Nur Johansyah	
6.	12210650	Annaya Marista	
7.	12210656	Atis Zuhma	
8	12210668	M. Agitz R.S	
9.	12210680	Andryan Prasetyo	

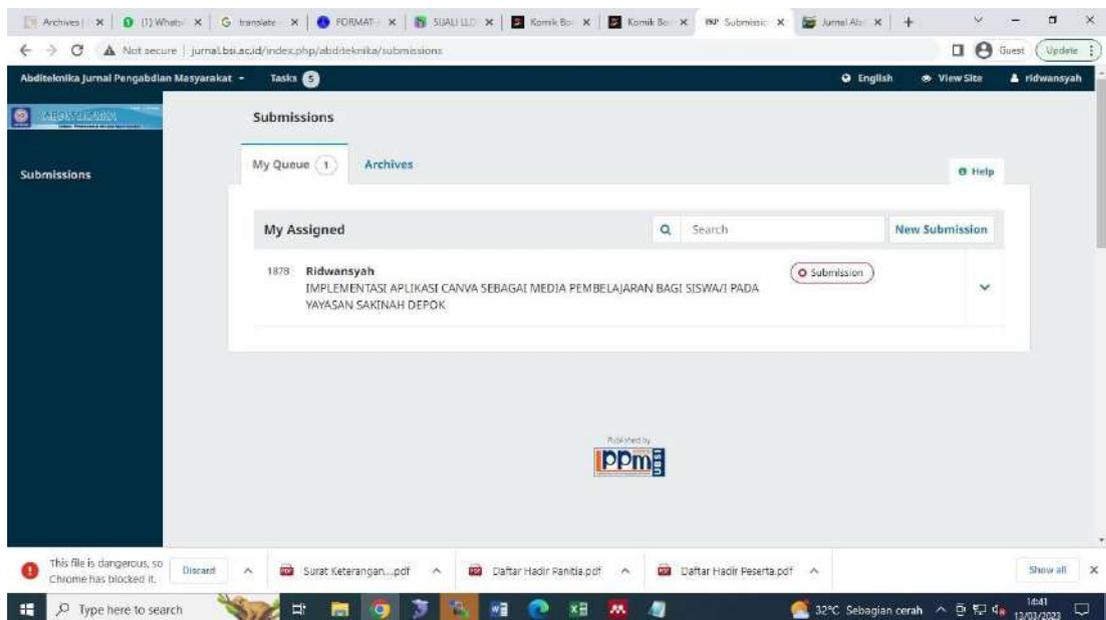
Lampiran 3. Dokumentasi kegiatan



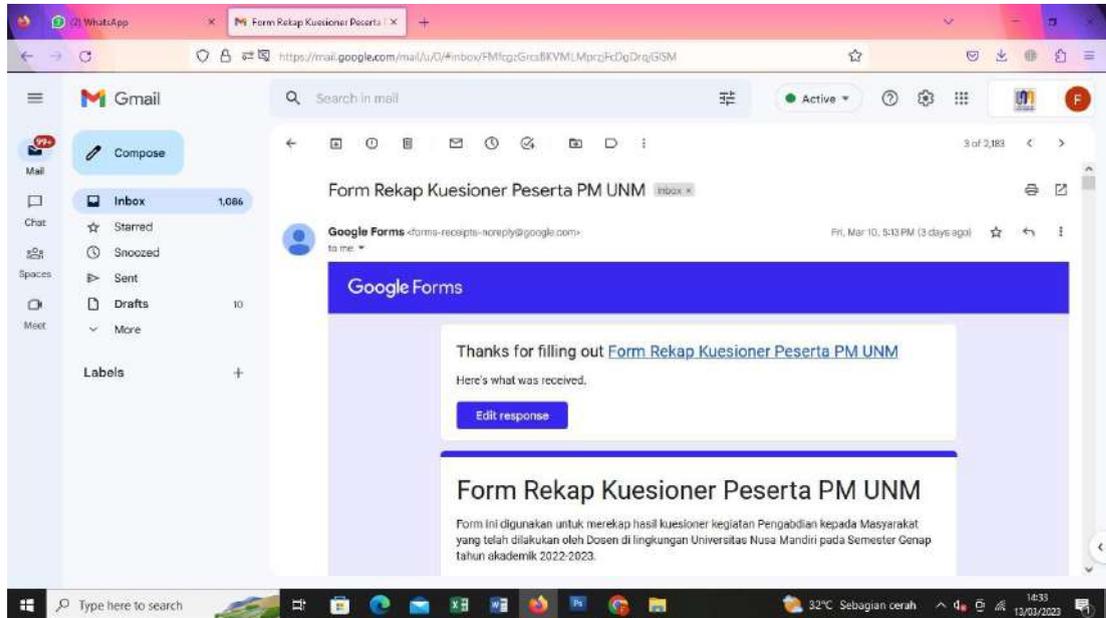
Lampiran 4. Screenshoot Luanan PM Press Release yang Sudah Terbit



Lampiran 5. Screenshoot Luanan PM Jurnal PM yang Sudah Submit



Lampiran 6. Screenshot Kuesioner Peserta dan Mitra yang sudah diisi





SERTIFIKAT

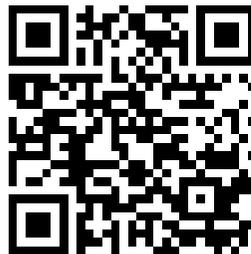


Diberikan Kepada

Ridwansyah, M.Kom

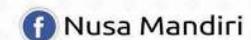
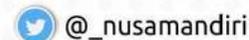
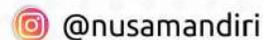
Sebagai Ketua Pelaksana

Pengabdian Masyarakat yang diadakan di Yayasan Panti Asuhan Sakinah Depok dan diselenggarakan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Nusa Mandiri pada tanggal 4 Maret 2023 dengan materi Implementasi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa/I Pada Yayasan Sakinah Depok.



Jakarta, 11 Maret 2023
Ketua LPPM
Universitas Nusa Mandiri

Andi Saryoko, M.Kom





SERTIFIKAT

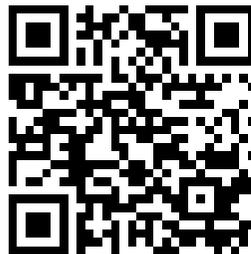


Diberikan Kepada

HENDRI MAHMUD NAWAWI, M.Kom

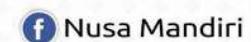
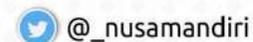
Sebagai Tutor

Pengabdian Masyarakat yang diadakan di Yayasan Panti Asuhan Sakinah Depok dan diselenggarakan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Nusa Mandiri pada tanggal 4 Maret 2023 dengan materi Implementasi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa/I Pada Yayasan Sakinah Depok.



Jakarta, 11 Maret 2023
Ketua LPPM
Universitas Nusa Mandiri

Andi Saryoko, M.Kom





SERTIFIKAT

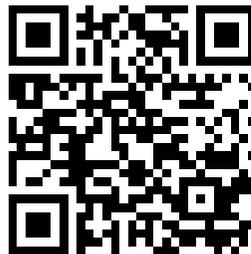


Diberikan Kepada

AHMAD HAFIDZUL KAHFI, M.Kom

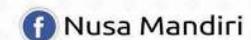
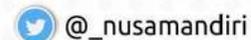
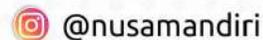
Sebagai Tim Tutor

Pengabdian Masyarakat yang diadakan di Yayasan Panti Asuhan Sakinah Depok dan diselenggarakan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Nusa Mandiri pada tanggal 4 Maret 2023 dengan materi Implementasi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa/I Pada Yayasan Sakinah Depok.



Jakarta, 11 Maret 2023
Ketua LPPM
Universitas Nusa Mandiri

Andi Saryoko, M.Kom





SERTIFIKAT



Diberikan Kepada

FITRA SEPTIA NUGRAHA, M,Kom

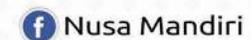
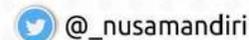
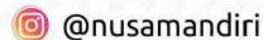
Sebagai Tim Tutor

Pengabdian Masyarakat yang diadakan di Yayasan Panti Asuhan Sakinah Depok dan diselenggarakan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Nusa Mandiri pada tanggal 4 Maret 2023 dengan materi Implementasi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa/I Pada Yayasan Sakinah Depok.



Jakarta, 11 Maret 2023
Ketua LPPM
Universitas Nusa Mandiri

Andi Saryoko, M.Kom





SERTIFIKAT



Diberikan Kepada

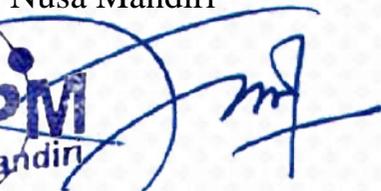
ANDRYAN PRASETYO

Sebagai Tim Tutor

Pengabdian Masyarakat yang diadakan di Yayasan Panti Asuhan Sakinah Depok dan diselenggarakan oleh Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Nusa Mandiri pada tanggal 4 Maret 2023 dengan materi Implementasi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa/I Pada Yayasan Sakinah Depok.

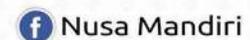
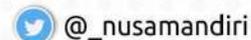
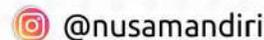


Jakarta, 11 Maret 2023
Ketua LPPM
Universitas Nusa Mandiri



LPPM
nusamandiri

Andi Saryoko, M.Kom





SERTIFIKAT



Diberikan Kepada

ANNAYA MARISTA

Sebagai Tim Tutor

Pengabdian Masyarakat yang diadakan di Yayasan Panti Asuhan Sakinah Depok dan diselenggarakan oleh Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Nusa Mandiri pada tanggal 4 Maret 2023 dengan materi Implementasi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa/I Pada Yayasan Sakinah Depok.



Jakarta, 11 Maret 2023
Ketua LPPM
Universitas Nusa Mandiri

Andi Saryoko, M.Kom



SERTIFIKAT



Diberikan Kepada

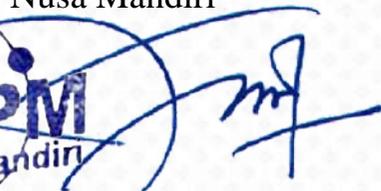
ARY ZUHMA

Sebagai Tim Tutor

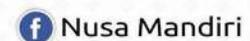
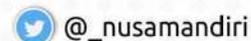
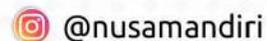
Pengabdian Masyarakat yang diadakan di Yayasan Panti Asuhan Sakinah Depok dan diselenggarakan oleh Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Nusa Mandiri pada tanggal 4 Maret 2023 dengan materi Implementasi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa/I Pada Yayasan Sakinah Depok.



Jakarta, 11 Maret 2023
Ketua LPPM
Universitas Nusa Mandiri


LPPM
nusamandiri

Andi Saryoko, M.Kom





SERTIFIKAT



Diberikan Kepada

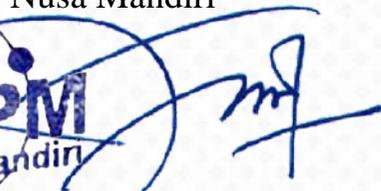
M. AGITZ RUSLANI SYA'BAN

Sebagai Tim Tutor

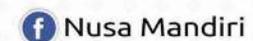
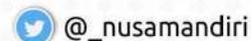
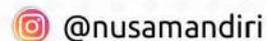
Pengabdian Masyarakat yang diadakan di Yayasan Panti Asuhan Sakinah Depok dan diselenggarakan oleh Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Nusa Mandiri pada tanggal 4 Maret 2023 dengan materi Implementasi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa/I Pada Yayasan Sakinah Depok.



Jakarta, 11 Maret 2023
Ketua LPPM
Universitas Nusa Mandiri


LPPM
nusamandiri

Andi Saryoko, M.Kom





SERTIFIKAT



Diberikan Kepada

SEPTIAN DWI NUR JOHANSYAH

Sebagai Tim Tutor

Pengabdian Masyarakat yang diadakan di Yayasan Panti Asuhan Sakinah Depok dan diselenggarakan oleh Pusat Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Nusa Mandiri pada tanggal 4 Maret 2023 dengan materi Implementasi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa/I Pada Yayasan Sakinah Depok.



Jakarta, 11 Maret 2023
Ketua LPPM
Universitas Nusa Mandiri


LPPM
nusamandiri

Andi Saryoko, M.Kom



 @nusamandiri

 @_nusamandiri

 Nusa Mandiri