

## **PELATIHAN DESAIN GRAFIS DALAM PEMBUATAN KONTEN PEMBELAJARAN VISUAL BAGI GURU SMK MANDIRI PALEMBANG**

**Yesi Sriyeni<sup>1</sup>, Muhammad Jhonsen Syaftriandi<sup>2</sup>, Meidyan Pertama Putri<sup>3</sup>**

<sup>1,3</sup>Sistem Informasi Program Sarjana, Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech, Indonesia

<sup>2</sup> Informatika Program Sarjana, Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech, Indonesia

Email: [yessi@palcomtech.ac.id](mailto:yessi@palcomtech.ac.id), [meidyan@palcomtech.ac.id](mailto:meidyan@palcomtech.ac.id)

[m\\_jhonsen@palcomtech.ac.id](mailto:m_jhonsen@palcomtech.ac.id),

**Disubmit : 08/11/24 | Diterima : 04/02/24 | Diterbitkan : 04/02/25**

### **ABSTRACT**

*Teachers have an important role in the education process including being responsible for creating an engaging and effective learning environment. Visual learning content is one of the learning innovations that can support this. The challenge faced by teachers of SMK Mandiri Palembang is the lack of skills in creating and developing teaching materials based on visual learning content. Based on this problem, graphic design training activities in creating visual learning content for teachers of SMK Mandiri Palembang were carried out. The training activities were carried out in three (3) stages, namely preparation, implementation, and evaluation. Training methods include presentations, hands-on practice, and mentoring. Evaluation results using questionnaires showed that 81% of participants strongly agreed that this activity met expectations, with 80% feeling that the training increased their knowledge. The teachers produced better visual content, and 78% of the participants expressed interest in attending further training. This activity successfully had a positive impact on improving teachers' understanding and skills in creating more effective learning content*

**Keywords:** *graphic design, teacher training, canva, capcut*

### **ABSTRAK**

Guru memiliki peran penting dalam proses pendidikan termasuk bertanggung jawab menciptakan lingkungan pembelajaran menarik dan efektif. Konten pembelajaran visual merupakan salah satu inovasi pembelajaran yang dapat mendukung hal tersebut. Tantangan yang dihadapi oleh Guru SMK Mandiri Palembang adalah minimnya keterampilan dalam membuat dan mengembangkan bahan ajar berbasis konten pembelajaran visual. Berdasarkan permasalahan inilah kegiatan pelatihan desain grafis dalam pembuatan konten pembelajaran visual bagi Guru SMK Mandiri Palembang ini dilaksanakan. Kegiatan pelatihan dilaksanakan dengan 3(tiga) tahapan yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Metode pelatihan meliputi presentasi, praktik langsung, dan pendampingan. Hasil evaluasi menggunakan kuesioner menunjukkan bahwa 81% peserta sangat setuju bahwa kegiatan ini memenuhi harapan, dengan 80% di antaranya merasa pelatihan menambah pengetahuan mereka. Para guru mampu memproduksi konten visual yang lebih baik, dan 78% peserta menyatakan minat untuk mengikuti pelatihan lanjutan. Kegiatan ini berhasil memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam menciptakan konten pembelajaran yang lebih efektif.

**Kata Kunci:** *desain grafis, pelatihan guru, canva, capcut*

### **Pendahuluan**

Semua hal, termasuk pendidikan, dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dan informasi saat ini. Para pendidik menghadapi tantangan untuk terus

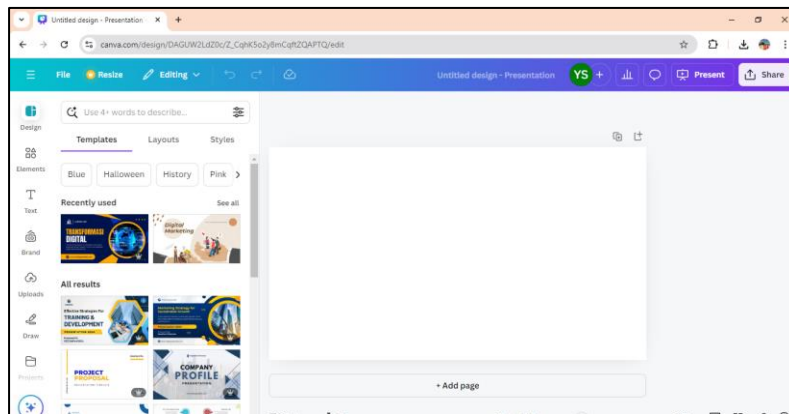
beradaptasi dengan teknologi baru. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, pembelajaran berbasis teknologi harus selalu dipertimbangkan. Diharapkan, khususnya di Indonesia, peningkatan penggunaan media

pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar akan membantu para guru memperoleh keterampilan baru yang lebih nyata dan menarik. Dengan perubahan yang terjadi di dunia pendidikan, guru harus lebih memperdalam dan mengeksplorasi kemampuan mereka dalam mendidik dan mencerdaskan anak bangsa (Irsan et al. 2021). Untuk memaksimalkan pemahaman siswa, pembelajaran memerlukan interaksi antara siswa, guru, dan materi pembelajaran. Komunikasi tidak dapat terjadi dengan efektif tanpa media atau alat penyampaian pesan. Akibatnya, diperlukan upaya untuk meningkatkan proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar atau media berbasis TI untuk meningkatkan kemampuan siswa (Pratiwi Pane et al. 2024).

Pembelajaran interaktif akan mendukung keberhasilan pembelajaran (Azdy, Sriyeni, and Aprizal 2023). Salah satu bentuk pembelajaran adalah melalui konten visual yang mampu menarik minat peserta didik sehingga pembelajaran terasa lebih menarik dan menyenangkan. Meningkatnya penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar mengajar diharapkan dapat memudahkan perolehan keterampilan baru yang lebih realistis dan menarik bagi para guru. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mendorong pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga mendorong proses belajar. Media pembelajaran membuat informasi abstrak menjadi lebih nyata (Sari, Rusdiana, and Putri 2021). Menurut (Jeklin et al. 2016) media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan kepada penerima sehingga mereka dapat melakukan proses belajar secara efektif dan terencana. Ini memungkinkan lingkungan belajar yang kondusif, meningkatkan pemahaman siswa tentang pelajaran, dan meningkatkan keinginan mereka untuk belajar lebih.

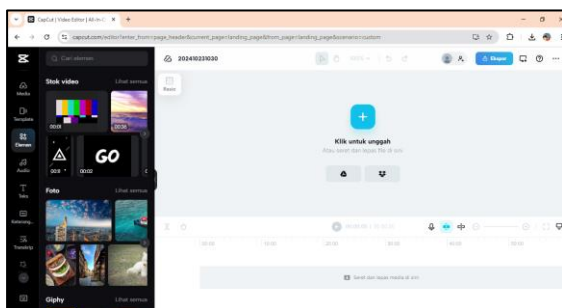
Media pembelajaran juga merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Perlu ada upaya untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam aktivitas proses pembelajaran agar hasil belajar menjadi lebih baik. Siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang pelajaran melalui media pembelajaran berbasis komputer yang memungkinkan komunikasi dua arah. Para siswa tidak hanya memperhatikan media, mereka juga berinteraksi dengannya. Oleh karena itu, media pembelajaran harus menarik sehingga siswa termotivasi (Wiza Yunifa and Yesi Sriyeni 2022). Media pembelajaran yang menarik dapat diperoleh dari konten pembelajaran visual. Konten pembelajaran visual adalah konten yang menyampaikan informasi menggunakan gambar, grafik, warna, dan peta. Konten visual dapat membantu siswa memahami topik dengan lebih baik. Beberapa cara membuat konten pembelajaran visual yang baik adalah dengan tampilan grafis yang dapat dikembangkan melalui berbagai macam platform teknologi digital saat ini seperti Aplikasi Canva dan Capcut.

Canva adalah platform desain grafis online yang memungkinkan pengguna membuat berbagai jenis konten, seperti poster, pamflet, presentasi, media sosial, kartu nama, dan konten Instagram (Poerna Wardhanie, Fahminnansih, and Rahmawati 2021). Beberapa keunggulan Canva termasuk antarmuka yang mudah digunakan, koleksi template yang luas dan beragam, alat desain yang lengkap dan mudah diakses, fleksibilitas platform, fitur kolaborasi, dan berbagai opsi ekspor. Canva juga tersedia dalam versi gratis dan versi Pro (Widayanti et al. 2021). Tampilan aplikasi canva versi website, serta canvas untuk mendesain karya pada Canva dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini:



Gambar 1 Tampilan Layout Desain Canva Web

Berikutnya aplikasi yang dapat membantu pengembangan konten pembelajaran visual adalah Capcut. Capcut adalah Aplikasi pengeditan video yang dikembangkan oleh ByteDance, perusahaan yang juga mengembangkan TikTok. Memungkinkan pengguna menggunakan berbagai efek, transisi, dan musik dalam video. CapCut dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis video, seperti video musik, video promosi, video vlog, atau video pendek. Selain itu, CapCut dapat meningkatkan resolusi gambar dan video, yang membuatnya ideal untuk pembuat konten dan marketer (Aprilliana and Efendi 2022).



Gambar 2. Tampilan Design Layout Capcut versi

Karena keunggulan dan berbagai macam fitur yang ada pada aplikasi canva dan capcut, diharapkan kombinasi tersebut dapat membantu guru dalam membuat dan mengembangkan konten pembelajaran visual. Oleh karena itu, Tim kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) memilih aplikasi tersebut dalam upaya

memdampingi dan memberikan pelatihan kepada guru di SMK Mandiri Palembang dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif melalui konten pembelajaran visual. SMK Mandiri Palembang merupakan salah satu Lembaga Pendidikan menengah kejuruan yang ada di kota Palembang. Berdasarkan data dari website [dapo.kemendikbud.go.id](http://dapo.kemendikbud.go.id) yang diakses pada tanggal 02 Juni 2024, SMK Mandiri Palembang memiliki 18 orang guru, 5 orang tenaga kependidikan dan 293 orang peserta didik.

Para guru dan tenaga kependidikan yang ada pada SMK Mandiri Palembang belum memiliki keterampilan khusus untuk membuat konten pembelajaran visual yang saat ini dibutuhkan untuk mendukung terlaksananya kegiatan belajar mengajar yang inovatif dan membuat para siswa lebih cepat memahami materi belajar. Hal ini menjadi hambatan bagi SMK Mandiri Palembang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan kompetensi para guru dan tenaga kependidikan yang ada.

Atas dasar permasalahan tersebut pelatihan ini dilaksanakan dengan tujuan membantu para guru di SMK Mandiri Palembang untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan lebih dalam dalam membuat konten pembelajaran visual yang menarik sehingga dapat juga meningkatkan kompetensi mereka dan membantu siswa memahami materi pembelajaran lebih cepat. Selain itu pelatihan ini juga merupakan salah

satu wujud komitmen pihak sekolah untuk memberikan Pendidikan terbaik bagi para peserta didik agar kualitas Pendidikan meningkat.

### **Metode Pelaksanaan**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat diselenggarakan di SMK Mandiri Palembang dan diikuti oleh 18 orang guru, 5 orang tenaga kependidikan serta perwakilan dari Yayasan Mandiri Palembang selama 1 hari pada tanggal 17 Juli 2024

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

#### **1. Persiapan**

Pada tahap persiapan, tim kegiatan PKM melakukan observasi ke SMK mandiri Palembang untuk menganalisa kebutuhan pelatihan yang tepat bagi guru di SMK mandiri Palembang. Setelah itu tim kegiatan menyiapkan proposal kegiatan PKM, mengatur jadwal kegiatan PKM, menyiapkan materi pelatihan dan berkoordinasi dengan pihak SMK Mandiri Palembang tentang alat/tools apa saja yang perlu dipersiapkan saat sesi pelatihan berlangsung.

#### **2. Pelaksanaan**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan 3(tiga) tahap yaitu presentasi materi, praktik langsung oleh para guru dan pendampingan pembuatan konten visual pembelajaran. Selain itu para guru dapat langsung bertanya jika mengalami kesulitan saat membuat konten ataupun menggunakan aplikasi canva dan aplikasi capcut. Saat pelaksanaan, tim PKM juga membantu proses pendaftaran akun *Canva* dan/atau akun *Capcut*, membantu memberikan solusi dan saran terbaik tentang fitur atau desain apa yang dapat dibuat melalui aplikasi yang digunakan.

#### **3. Evaluasi**

Evaluasi dilakukan dengan memberikan kuesioner kepada para guru yang menjadi peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk mengukur hasil dan

efektivitas terhadap kegiatan yang sudah dilakukan.

#### **4. Laporan**

Laporan disusun sebagai dokumentasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat bagi SMK Mandiri Palembang dan tim dari Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech

### **Hasil dan Pembahasan**

Pada awal kegiatan pelatihan, tim pengabdian melakukan presentasi untuk memberikan wawasan serta motivasi bagi para guru di SMK Mandiri Palembang tentang tujuan dari kegiatan pengabdian. Kegiatan tim pelaksana dalam memaparkan presentasi mengenai materi diperlihatkan pada Gambar 3.



Gambar 3. Pemaparan Materi oleh Tim PKM

Setelah tim PKM memberikan penjelasan tentang materi, selanjutnya peserta pelatihan atau para guru diminta langsung mempraktikkan pembuatan konten pembelajaran visual dengan materi design grafis yang sudah dipaparkan sebelumnya



Gambar 4. Tim PKM Mendampingi Peserta saat Sesi Praktik

Praktik bagian pertama dimulai dengan memperkenalkan beberapa tools yang akan digunakan membuat konten visual pembelajaran. Para guru diminta

untuk menyiapkan satu jenis konten yang akan diedit dan dihasilkan setelah pelatihan selesai. Pada bagian kedua praktik adalah para guru diminta untuk mencoba fitur-fitur yang disediakan oleh aplikasi pembuatan konten visual seperti *Canva* dan juga *Capcut*. Pada tahap ini para guru di damping oleh tim pelaksana kegiatan. Tim pelaksana memberikan arahan dan membantu jika ada guru yang masih kesulitan atau bingung cara membuat konten visual. Berikut ini contoh hasil materi yang dibuat oleh salah satu peserta pelatihan



Gambar 5. Contoh layout kuis Menggunakan Canva



Gambar 6. Contoh Layout Materi

Pada tahap akhir dilakukan evaluasi untuk mengukur keberhasilan kegiatan menggunakan kuesioner yang diisi oleh peserta kegiatan. Berikut adalah hasil kuesioner yang sudah ditabulasi dan diolah oleh tim PKM:

Tabel 1 Hasil Kuesioner Kegiatan PKM SMK Mandiri Palembang

| No                   | Pertanyaan                                                                                                                                 | Jawaban Responden |        |              |                     |
|----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|--------|--------------|---------------------|
|                      |                                                                                                                                            | Sangat Setuju     | Setuju | Tidak Setuju | Sangat Tidak Setuju |
| 1                    | Kegiatan pelatihan berjalan sesuai harapan peserta                                                                                         | 23                | 2      | 1            | 1                   |
| 2                    | Materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan peserta                                                                                           | 20                | 4      | 2            | 1                   |
| 3                    | Materi disampaikan dengan jelas dan mudah dipahami                                                                                         | 21                | 4      | 1            | 1                   |
| 4                    | Durasi pelatihan cukup                                                                                                                     | 22                | 1      | 3            | 1                   |
| 5                    | Narasumber menyajikan materi pelatihan dengan cara yang menarik                                                                            | 22                | 3      | 1            | 1                   |
| 6                    | Narasumber dan pendamping pelatihan memberikan layanan yang baik                                                                           | 23                | 2      | 1            | 1                   |
| 7                    | Narasumber dan pendamping pelatihan menanggapi dengan baik setiap keluhan, pertanyaan, atau masalah yang diajukan peserta selama pelatihan | 22                | 3      | 1            | 1                   |
| 8                    | Peserta mendapatkan manfaat langsung dari kegiatan pelatihan                                                                               | 23                | 2      | 1            | 1                   |
| 9                    | Kegiatan ini meningkatkan pengetahuan peserta                                                                                              | 23                | 2      | 1            | 1                   |
| 10                   | Kegiatan ini harus dilakukan secara berkelanjutan                                                                                          | 19                | 8      | 0            | 0                   |
| 11                   | Peserta ingin mengikuti kegiatan pelatihan selanjutnya                                                                                     | 21                | 6      | 0            | 0                   |
| 12                   | Secara keseluruhan, peserta puas                                                                                                           | 22                | 5      | 0            | 0                   |
| Rata-rata            |                                                                                                                                            | 21,75             | 3,5    | 1            | 0,75                |
| Persentase Responden |                                                                                                                                            | 81%               | 13%    | 4%           | 3%                  |

Tabel 1 menunjukkan hasil evaluasi terhadap 27 peserta pengabdian yang menjawab 12 pertanyaan. 81% peserta menjawab sangat setuju dengan keseluruhan pernyataan butir kuesioner, 13% menjawab setuju, 4% menjawab tidak setuju, dan 3% menjawab sangat tidak setuju. Hasil ini menunjukkan bahwa peserta pengabdian memahami informasi yang diberikan. Ini juga menunjukkan betapa antusias dan semangatnya para peserta selama pelatihan

### **Simpulan**

Pelaksanaan kegiatan PKM telah berjalan sukses dan memberikan pengetahuan mengenai pembuatan konten pembelajaran visual bagi guru SMK Mandiri Palembang. Hal ini terlihat dari hasil sebaran kuesioner yang menunjukkan bahwa para peserta kegiatan PKM telah memahami materi yang telah disampaikan dengan signifikan. Setelah kegiatan pelatihan dan pendampingan ini diharapkan para guru di SMK Mandiri Palembang lebih bersemangat dan percaya diri untuk membuat konten-konten pembelajaran visual berbasis desain grafis yang dapat meningkatkan minat belajar para peserta didik serta dapat meningkatkan partisipasi dan mutu pembelajaran disekolah.

### **Ucapan Terima Kasih**

Tim kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengucapkan terimakasih kepada Yayasan Mandiri Palembang khususnya SMK Mandiri Palembang atas kesempatan yang diberikan kepada tim untuk dapat berbagi pengetahuan. Tim kegiatan juga mengucapkan terimakasih kepada Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech yang mendukung penuh sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

### **Daftar Pustaka**

Aprilliana, Gina, and Roy Efendi. 2022. "PENGUNAAN APLIKASI CAPCUT UNTUK MENINGKATKAN

KETERAMPILAN MENULIS TEKS IKLAN PADA SISWA KELAS VIII SMPN 4 JAMPANGTENGAH KABUPATEN SUKABUMI."

Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, Dan Pembelajaran 2, no. 2. <https://doi.org/10.55215/triangulasi.v2i2.6732>.

Azdy, Rezania Agramanisti, Yesi Sriyeni, and Yarza Aprizal. 2023. "Pelatihan Pengembangan Materi Ajar Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Guru SMK Muhammadiyah." Jurnal GEMBIRA (Pengabdian Kepada Masyarakat) 1, no. 3.

Irsan, Irsan, Andi Lely Nurmaya. G, Adinda Pertiwi, and Fina R. 2021. "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva." Jurnal Abdidas 2, no. 6. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i6.498>.

Jeklin, Andrew, Óscar Bustamante Farías, Padres Saludables, Escuela Para, Padres D E Menores, Victimias D E Violencia, Intrafamiliar Desde, et al. 2016. "IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN MAKE A MATCH UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BIOLOGI KELAS XI- MIA 3 DI SMA NEGERI 1 SITUBONDO TAHUN PELAJARAN 2015/2016." Correspondencias & Análisis, no. 15018.

Poerna Wardhanie, Ayouvi, Fenty Fahminnansih, and Endra Rahmawati. 2021. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Desain Grafis Dan Promosi Produk Pada Sekolah Islami Berbasis Kewirausahaan." Society 2, no. 2. <https://doi.org/10.37802/society.v2i1.170>.

Pratiwi Pane, Eva, Eduward Situmorang, Ady Frenly Simanullang, and Theresia Monika Siahaan. 2024. "Pelatihan Pembuatan E-Modul Interaktif

Berbasis Teknologi Informasi Untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru SMK Swasta GKPS 2 Pematangsiantar.” *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 5, no. 2: 1931–38. <https://doi.org/10.31949/jb.v5i2.8678>.

Sari, Vega Kartika, Riza Yuli Rusdiana, and Widya Kristiyanti Putri. 2021. “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Bagi Guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso.” *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA* 4, no. 3. <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v4i3.952>.

Widayanti, Lilis, Adriani Kala’lembang, Widya Adharyanty Rahayu, Suastika Yulia Riska, and Yudistira Arya Sapoetra. 2021. “Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva.” *Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 2. <https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813>.

Wiza Yunifa, and Yesi Sriyeni. 2022. “Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Menggunakan Canva Web Bagi Guru SMP Bina Cipta.” *J-PEMAS - Jurnal Pengabdian Masyarakat* 3, no. 2. <https://doi.org/10.33372/j-pemas.v3i2.849>.

