

PKM PENGENALAN DASAR KOMPUTER PADA ANAK JALANAN BANTARAN KALI CILIWUNG RT10

V. H. Valentino¹⁾, Reko Syarif Hidayatullah²⁾, Bertha Meyke Waty Hutajulu³⁾,
Rudi Prasetya⁴⁾

Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI

Abstrak

Bekerja dan belajar dari rumah menjadi tuntutan yang harus dilakukan saat ini, sejak adanya pandemi Covid-19. Sehingga Sekolah ditutup tidak boleh mengadakan kegiatan seperti biasanya, sehingga kegiatan pengganti belajar pun dialihkan secara online atau yang disebut dengan daring dari rumah masing-masing. dikarenakan tuntutan keadaan yang memaksa, oleh karena kondisi yang memaksa semua orang harus menghadapi kenyataan ini, berkomunikasi dengan jarak jauh menggunakan teknologi jaringan internet. Didunia internet yang dikelola oleh Google juga. sehingga fasilitas ini biasa digunakan oleh semua orang pada saat pandemi ini. termasuk team pengajar dalam membuat materi mengajar melalui internet, yang ditampilkan kepada muridnya. Semuanya dilakukan sendiri tanpa harus dibantu desainer, programmer, dan IT yang ahli dibadangnya. Pelatihan ini diperuntukkan bagi anak jalan di bantaran kali ciliwung RT10 dan warga setempat yang minat dalam meningkatkan ilmu nya dibidang teknologi, sehingga bisa dipelajari dalam pengoperasian pada aplikasi Canva dalam menjalankan pembelajaran daring antara pengajar dan anak jalanan sekaligus warga agar dapat mengoprasikan aplikasi Canva ini menjadi makin mudah, menarik dan menyenangkan.

Kata Kunci: Aplikasi Canva, Pembelajaran

Abstract

Working and studying from home has become a requirement that must be carried out now, since the Covid-19 pandemic. So schools are closed and cannot hold activities as usual, so substitute learning activities are transferred online or what is called online from their respective homes. Due to the demands of compelling circumstances, due to conditions that force everyone to face this reality, communicating remotely using internet network technology. In the internet world which is managed by Google too. so this facility is commonly used by everyone during this pandemic, including the teaching team in creating teaching materials via the internet, which are displayed to their students. Everything is done by yourself without having to help designers, programmers and IT experts in their fields. This training is intended for street children on the banks of the Ciliwung RT10 river and local residents who are interested in improving their knowledge in the field of technology, so that they can learn how to operate the Canva application in carrying out online learning between teachers and street children as well as residents so that they can operate the Canva application more effectively. easy, interesting and fun.

Keywords: Canva Application, Learning

Correspondence author: V. H. Valentino, v.h.valentino.na70@gmail.com, Jakarta, Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi pada saat ini tidak dapat terlepas pengaruhnya dalam dunia pendidikan. Perkembangan zaman menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai peningkatan mutu pendidikan. Peningkatan kinerja pendidikan pada masa mendatang diperlukannya sistem informasi dan teknologi informasi yang mana tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi sebagai modal utama pendukung keberhasilan pendidikan sehingga mampu bersaing di era globalisasi. (Aka, 2017).

Dari berbagai banyaknya aplikasi yang ada pada teknologi yang hadir dalam dunia pendidikan yang menggunakan teknologi internet yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran untuk anak-anak jaman di bantaran kaliciliwung adalah aplikasi dari Canva, yaitu salah satu aplikasi secara online yang dapat membuat bermacam media pembelajaran yang dapat menghasilkan seperti membuat suatu presentasi, resume, poster, dan lain hal sebagainya. Aplikasi Canva juga menyediakan fitur-fitur seperti media pembelajaran yang kreatif, inovatif, interaktif, dan kolaboratif sehingga membuat pembelajaran menjadi lebih mudah dan menyenangkan. (Awaliah, 2022)

Aplikasi berbasis teknologi dari Canva dapat menyediakan ruang belajar untuk setiap guru dalam melaksanakan tugasnya sebagai suatu pembelajaran dalam memberikan materi agar lebih menarik, dengan mengandalkan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. (Januarisman, 2016) Dari aplikasi Canva menyediakan Berbagai templet menarik dapat disajikan dalam Power Point, memberi warna, gambar, huruf, dan lain sebagainya agar produk Power Point yang dibuat untuk menyampaikan materi lebih menarik. (Sari, 2017.). Selain dapat membuat bahan ajar dengan tampilan yang berbeda, Dengan menggunakan aplikasi Canva, pengguna juga dapat menambah templet agar dapat menarik perhatian dan dengan menggunakan berbagai jenis font yang jarang digunakan sehingga merubah tampilan dari slide yang dibuat dan sekaligus menghubungkan slide ke video yang akan ditampilkan. (Nane, 2020) Sehingga terlihat hidup, semua nya biasa menggunakan dan membuat suatu karya dari aplikasi Canva ini, dan mendesig nya sesuai dengan imajinasi yang dimiliki orang yang membuatnya, semakin tinggi inovasinya semakin baik hasil dari perancangan yang dibuat sehingga memperindah hasil karya yang dibuat orang tersebut. (Canva.2017, 2022).

Dalam pembelajaran sastra yang berbentuk puisi di Madrasah Diniyyah Sirojussibyan. tidak hanya harus berpatokan pada buku dan teks tulis yang ada, tetapi bagaimana literasi visual pada aplikasi Canva ini dimanfaatkan pada mata pelajaran puisi yang ditulis dengan menuangkan narasinya secara langsung dari hasil pemikiran, kreativitas, serta emosionalnya, membuat puisi lebih terasa hidup. (Triyanto, 2010). Puisi yang dihasilkan merupakan pengungkapan perasaan, ekspresi, serta emosi yang dikolaborasikan di dalamnya. ini juga dapat dimanfaatkan untuk halayak umum seperti menjadi poster, dapat di cetak digital sehingga dapat ditempel pada madding, sehingga hasil karya orang yang membuatnya dapat dilihat oleh halayak umum. (Mugara, 2011).

Penggunaan Aplikasi Canva dapat dibuat dengan perangkat komputer ataupun laptop. Cara memakainya juga sangat mudah, sehingga dapat memudahkan orang yang menggunakannya. Beberapa langkah-langkah yang harus dilakukan pada saat menggunakan aplikasi Canva adalah sebagai berikut: (a) mengunduh aplikasi canva melalui play store. (b) mendaftar diri dan membuat akun di aplikasi Canva, terdapat pilihan pendaftaran melalui facebook, google, ataupun lanjut dengan email dan mengikuti langkah-langkahnya. (c) merancang desain melalui aplikasi Canva. tamplet

yang tersedia di aplikasi Canva.(d) menyimpan hasil desain, desain kita akan otomatis tersimpan dalam galeri maupun file ada beberapa kelebihan dalam aplikasi Canva adalah sebagai berikut: (a) memiliki beragam desain yang menarik; (b) mampu meningkatkan kreativitas orang yang mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan; (c) menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis; (d) dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui handphone dan tablet.tetapi pada aplikasi Canva ini, ada juga kekurangan mendasar yang di dapat pada aplikasi ini, yaitu bila ingin menggunakan aplikasi Canva, setiap pemakai harus mempunyai paket data agar bisa tersambung dan dapat menggunakan Canva. (Sulistyanto, 2017),selain itu juga desain yang disajikan dalam aplikasi Canva ada beberapa templet yang berbayar. Canva merupakan aplikasi online yang mempunyai beragam templet serta fitufitur yang ada untuk membantu orang yang mengunakannya, dalam dan bermanfaat sebagai media pembelajaran berbasis teknologi abad 21. (Taufik, 2018.).

METODE PELAKSANAAN

Dalam pelatihan ini kami menggunakan Metode pelatihan yang dilihat dari segi kebutuhan dari anak jalanan dan warga bantaran kali ciliwung RT10 yang akan di berikan pelatihan. Beberapa metode yang digunakan dalam selama proses pelatihan ini yaitu:

1. Ceramah

Metode ceramah digunakan saat pengenalan materi yang disampaikan dalam bentuk lisan dengan media suara dan memberikan slide yang disesuaikan. Metode ceramah juga digunakan dalam pelaksanaan pemberian materi maupun pada saat praktik agar peserta tidak salah dalam menggunakan semua *tools* yang ada pada aplikasi Canva. (Sanjaya, 2010)

2. Diskusi

Metode diskusi memerlukan interkasi dari dua orang atau lebih dan mengadakan aktivitas bertukar informasi secara langsung pada saat pengenalan aplikasi dan saat praktik perancangan aplikasi Canva, dari penyuluh dan peserta saling berkomunikasi ,sehingga dapat membuat suatu rancangan yang baik. Dan dapat mengatasi permasalahan yang ditemukan pada saat praktik dalam merancang aplikasi Canva dan fungsi dari berbagai macam *tools* yang dimiliki pada aplikasi Canva.

3. Praktik

Di dalam Praktik memberikan kesempatan terjun secara langsung dalam menggunakan aplikasi Canva ini dan mengetahui hasil dari efek dari *tools* yang dipakai pada saat merancangnya.

Pada saat praktik semua peserta didampingi oleh para penyuluh agar dapat menguasai peralatan yang ada di aplikasi Canva ini, sehingga tujuan penyuluhan ini dapat tercapai yaitu peserta penyuluhan dapat menggunakan aplikasi Canva ini dengan baik bahkan lebih dariharapan yang di inginkan. (Usodo, 2016.).

Tiga tahap pelaksanaan kegiatan ini, yakni tahap persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

a. Tahap Persiapan Pada tahap ini tim melakukan survei dan menganalisis kondisi tempat yang akan digunakan, dan untuk saat ini sosialisasi dilakukan secara daring.

b. Tahap Pelaksanaan yaitu, tim pelaksana melakukan sosialisasi mengenai pemanfaatan dan penggunaan aplikasi zoom sebagai media pembelajaran dan untuk

pembuatan video persentasi yang nantinya bisa di upload di youtube, untuk memudahkan siswa dalam mengakses materi.

- c. Evaluasi dilakukan untuk melihat keberhasilan kegiatan implementasi dari pemanfaatan aplikasi zoom sebagai media pembelajaran jarak jauh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan dilaksanakan selama dua sesi dengan teknis yang berbeda yaitu dengan memberikan suatu aplikasi yang diinstal pada laptop masing-masing. Pertemuan pertama pemberian materi dari penyuluh ke peserta tentang aplikasi Canva. bagaimana cara menggunakan dan merancang dengan aplikasi Canva, agar nantinya mempermudah orang yang menggunakan aplikasi Canva dalam merancang. Untuk pertemuan ke dua, peserta pelatihan bersama-sama praktik merancang bagaimana membuat tampilan suatu presentasi lebih menarik, membuat resume yang menarik, membuat poster yang berwarna sehingga yang melihat bias terpengaruh untuk membeli atau mengunggulkannya, dan menghasilkan suatu karya yang menarik perhatian. Para anak jalanan dan warga yang diberikan penyuluhan di Bantaran Kali Ciliwung RT10 sangat mendukung kegiatan tersebut.

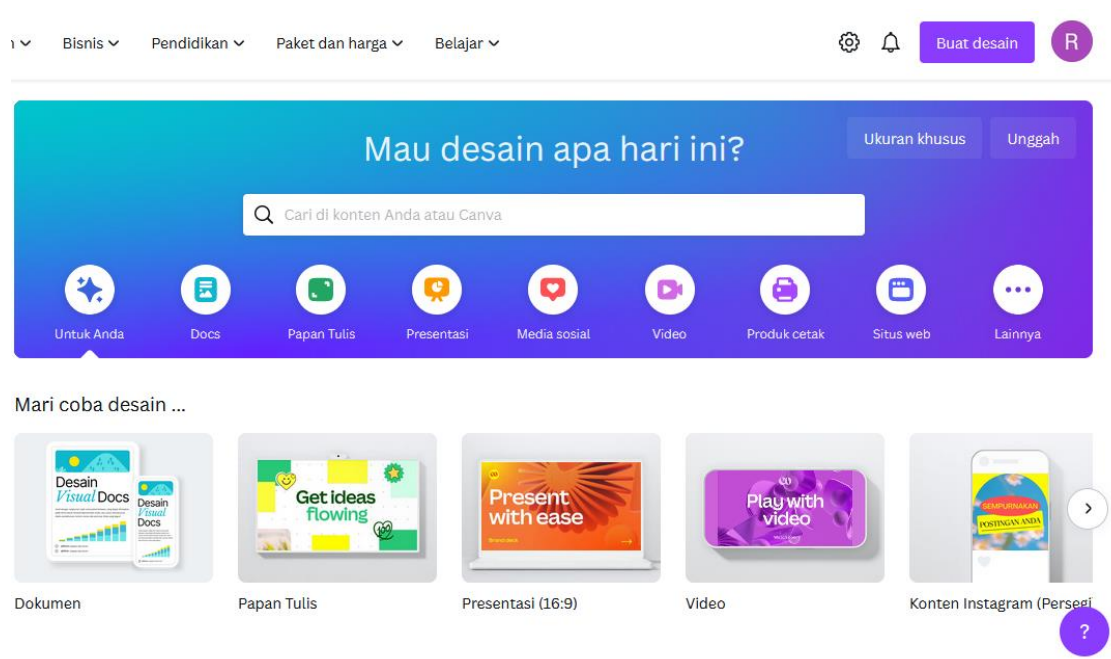
Berikut uraian kegiatan secara terperinci:

1. Kegiatan Pemberian Materi dan Diskusi

Kegiatan hari pertama didahului dengan pembukaan oleh Ketua RT10, bantaran Kali Ciliwung yang memberikan pengarahan akan tujuan adanya pelatihan ini. Ketua RT10, Bantaran Kali Ciliwung, berharap bahwa kegiatan tersebut dapat diikuti dengan baik oleh anak-anak jalan yang dapat memberikan dampak baik terutama dalam perbaikan proses pembelajaran untuk mengetahui aplikasi Canva.

Ketua RT10, Para anak jalanan dan warga pun yang mengikuti dengan sangat senang dan menyambut baik kegiatan ini. Mereka berpendapat bahwa kegiatan ini memberikan banyak manfaat dalam pengembangan keilmuan dan demi kemajuan dalam pengembangan instrumen terutama dalam pembelajaran aplikasi Canva.

Selanjutnya Dalam hal ini, pengajar tidak hanya dituntut untuk dapat menyampaikan materi untuk anak jalan agar tercapainya tujuan awal yang meningkatkan wawasan anak jalanan dalam menggunakan aplikasi Canva ini, untuk dapat meningkatkan proses maupun hasil pembelajaran itu sendiri. Pemberian materi tidak hanya monolog, tapi juga dilakukan dialog tentang proses membuat materi pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Diskusi berjalan dengan baik dan para pengajar aktif berdiskusi dengan anak jalanan dan warga, sehingga suasana pelatihan menjadi meriah.



Gambar 1 Penyampaian materi tentang aplikasi Canva

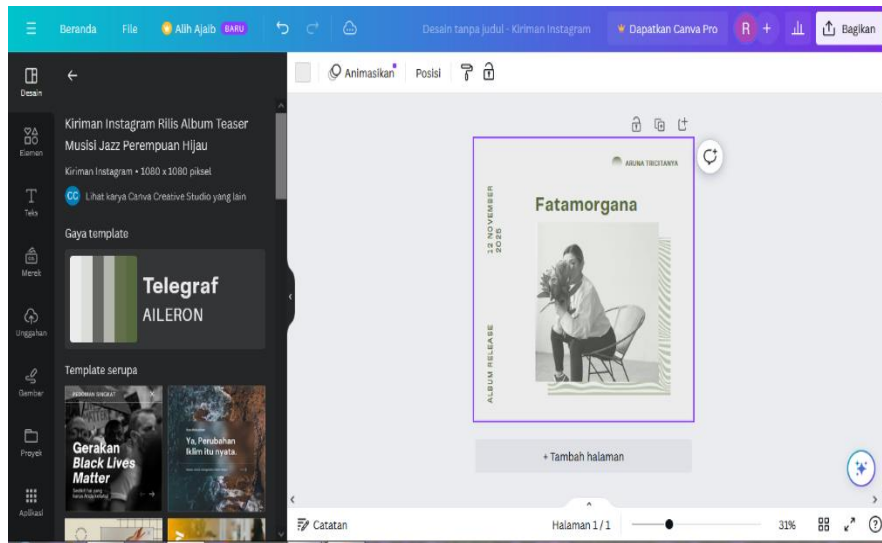
Pada aplikasi Canva yang akan disampaikan secara bersama-sama mencoba membuat materi pembelajaran menggunakan aplikasi Canva yang ada beberapa pilihan seperti membuat dokumen, Papan Tulis, Presentasi, Video dan Konten Instagram, sehingga kegiatan pada tahap ini, lebih asyik, seru dan menyenangkan. Dalam pemberian materi terutama untuk keperluan pemberian materi pembelajaran yang diambil dengan pilihan membuat Konten Instagram. Dan disini diberikan juga solusi yang terbaik pada saat merancang aplikasi Canva ini. Alasan utama yang diungkapkan para pengajar Bantaran Kali Ciliwung RT10 waktu yang terbatas. Berikutnya adalah belum tersedianya dana khusus untuk melakukan pengembangan media pembelajaran dengan aplikasi Canva yang diambil untuk ide anak jalan dengan membuat Konten Instagram. di bantaran Kali Ciliwung RT10.

Salah satu kendala yang dihadapi adalah bahwa para pengajar Bantaran Kali Ciliwung RT10, tidak semua penyuluh menguasai aplikasi Canva ini, sehingga kurangnya wawasan dalam pengoperasian maupun dalam membuat ide yang terbaik dalam membuat suatu hasil karya yang nantinya bias dipublis di dunia maya. Hasil Konten Instagram oleh masing-masing anak jalanan dan warga Bantaran Kali Ciliwung RT10 untuk anak jalan sesuai yang diarahkan dari penyuluh, sehingga bias terarah dari hasil kreasi anak jalanan dan warga bataran kali ciliwung RT10. Sehingga kegiatan penyuluhan berjalan secara lancer dan mengembirakan.

2. Kegiatan Pelatihan Perancangan aplikasi Canva

Pada awalnya pengajar dan anak-anak jalan menyatakan masih mengalami kesulitan dalam menggunakan tools dalam aplikasi canva ini ,sehingga penyuluh harus mendamping secara perorangan dalam pelatihan ini,agar mendapatkan hasil yang maksimal, dengan menggunakan aplikasi Canva secara online membutuhkan koneksi internet yang baik agar tidak terjadi permasalahan dalam mengupload data atau rancangan yang akan di buat ,dengan keadaan yang sederhana dan keterbatasan ,anak jalanan dan warga sangat bersemangat untuk merancang dengan ide yang mereka punya ,sehingga terjadi interaksi dari penyuluh dengan anak jalanan dan warga , dari

hasil yang beraneka ragam, terlihat karya yang menarik dari salah satu hasil karya anak jalana dan warga bantaran kali ciliwung RT10 ini.



Gambar 2 Pelatihan Pembuatan Canva dengan Konten Instagram

Di sini terlihat perbedaan hasil dari penyuluhan yang dilakukan terhadap anak jalana dan warga bantaran kali ciliwung RT 10 ini, yang awalnya merasa gagap teknologi, tidak dapat mengoperasikan aplikasi Canva ini, dan hanya melihat saja tanpa ada rekasi untuk merancang suatu yang lebih baik dan bias digunakan untuk suatu pengajaran atau pun dunia bisnis yang nantinya akan meningkatkan tingkat keahlian anak jalanan dan warga bantaran kali ciliwung RT10, setelah adanya pelatihan ini terlihat jelas hasil dari karya anak jalanan dan warga setempat, dapat menghasilkan karya-karya yang menarik dan bisa dijual ke dunia bisnis, yang nantinya menghasilkan karya yang menakjubkan dan membuka peluang usaha disegala bidang, yang tentunya akan dapat meningkatkan taraf hidup anak jalanan dan warga setempat menjadi lebih sejahtera dari sebelumnya.



Gambar 3. Foto Pengajar dan Anak Jalan

Hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian secara keseluruhan dapat dilihat berdasarkan beberapa komponen berikut ini: 1: Ketercapaian target jumlah peserta pelatihan. Target peserta pelatihan atau khalayak sasaran adalah 7 Pengajar dari anak jalanan dan warga Bantaran Kali Ciliwung RT10. Dalam pelaksanaannya kegiatan ini diikuti oleh 12 pengajar dan anak jalanan ada beberapa anak jalanan yang tidak hadir dikarenakan aktifitas keseharian yang biasa mereka lakukan. Dari ketercapaian pelatihan adalah 76% lebih dari yang diharapkan

3. Ketercapaian tujuan pelatihan: Ketercapaian tujuan pelatihan ini dapat dinilai baik. Dalam waktu yang relatif singkat para pengajar dan anak jalanan yang hadir dalam penyuluhan dan pelatihan ini hampir dapat dibilang mahir dalam mengoperasikan tools-tools yang ada pada aplikasi Canva tersebut.
4. Target materi yang telah direncanakan. Dari target materi yang telah direncanakan menghasilkan nilai yang sangat baik (90%). Dari semua materi yang diberikan dalam pembuatan Konten Instagram yang telah direncanakan dapat diresap dan dilaksanakan dengan baik oleh peserta, meskipun adanya karena keterbatasan waktu dan peralatan juga konektivitas internet yang terkendala karena sinyal kadang kurang baik dan juga ada beberapa yang harus diperdalam lebih lanjut.
5. Hasil dari penguasaan materi . penguasaan materi dilihat dari seberapa besar penguasaan materi yang diberikan dapat dinilai sangat baik (90%). Hal ini dapat dilihat dari kemampuan para pengajar dan anak jalanan dalam kegiatan pelatihan-pelatihan dan praktik membuat media pembelajaran dengan aplikasi Canva sangat lah bersemangat. Selain itu, antusiasme pengajar dan anak jalanan dalam pelatihan berlangsung memberikan beberapa solusi penanganan permasalahan pada proses pembuatannya. Dari hasil diperoleh bahwa semua peserta mampu menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik. Oleh sebab itu, diharapkan peserta pelatihan dapat memanfaatkan pelatihan ini untuk dapat mengembangkan diri, dalam proses pembelajaran terutama dalam pembuatan media pembelajaran yang diberikan dengan menggunakan aplikasi Canva ini.

SIMPULAN

Perkembangan teknologi dan jaringan dewasa ini mempermudah seseorang dalam memperoleh informasi dalam kehidupan. Informasi tersebut diperoleh dalam keadaan yang murah, cepat. Banyak perusahaan mempergunakan perkembangan jaringan sebagai fasilitas dalam mendukung kinerja pengelolaan SDM di institusinya. Pemanfaatan Informasi dan Teknologi di pada anak jalanan dibantaran kali ciliwung dirasa sangatlah penting, karena pesatnya perkembangan teknologi yang semakin berkembang setiap saat dan sangat pesat dan tidak dapat dipungkiri akan mempengaruhinya baik di kehidupan sehari-hari dan juga disegala bidang. Oleh karena itu penting diadakan pelatihan-pelatihan komputer seperti aplikasi Canva ini, dengan para pengajar dan anak jalanan untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar dan menjadi media pembelajaran yang lebih efektif dan lebih efisien serta mempercepat dalam proses pekerjaan tanpa mengalami gangguan yang berarti, maupun penyampaian informasi yang akurat dan data yang aktual. Salah satunya dengan kefleksibilitas yang diberikan e-learning menembus batas ruang dan waktu, serta mengurangi ketergantungan terhadap infrastruktur. E-learning dapat juga berperan dalam mensosialisasikan informasi-informasi secara cepat dan efektif. Dengan adanya e-learning ini maka segenap individu dapat memanfaatkan media

ini untuk meningkatkan kompetensi dirinya masing-masing dengan sarana yang berbiaya murah. Dan yang diharapkan dalam hal ini adalah agar dengan adanya ICT dapat memungkinkan proses belajar mengajar menjadi:aktif, konstruktif,kolaboratif, antusiasitik maupun reflektif serta High order thinking skills training

DAFTAR PUSTAKA

- Aka, Kukuh Andri. 2017. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Sebagai Wujud Inovasi Sumber Belajar di SD. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Di SD*. Vol 1, No. 2a.
- Awaliah, LN. 2022. Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Prosiding Galuh Mathematics National Conference (GAMMA NC) 2022*. Universitas Galuh.
- Canva.2017. Arti Warna dan Simbolis https://www.canva.com/id_id/belajar/artiwarnadan-simbol-dari-merk/ (Diakses: 20 Desember 2022)
- Januarisman, E., & Ghufron, A. 2016. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Siswa Kelas VII. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 166-182.
- Mugara, R. 2011. *Meningkatkan Kompetensi Guru Melalui Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)*. Prodi Pengembangan Kurikulum. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Nane, L., Baruadi, A. S. R., & Mardin, H. 2020. The density of the blue-black urchin *Echinotrix diadema* (Linnaeus, 1758) in Tomini Bay, Indonesia. *Tomini Journal of Aquatic Science*, 1(1), 16-21. <https://doi.org/10.37905/tjas.v1i1.5939>
- Sanjaya, W. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Sari, H. V., & Suswanto, H. 2017. Pengembangan media pembelajaran Berbasis Web Untuk mengukur hasil Belajar siswa pada mata pelajaran Komputer Jaringan Dasar program Keahlian teknik komputer dan jaringan. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(7), 1008-1016.
- Sulistiyanto, Hermawan. 2017. PAKOM Pelatihan Pengoperasian Komputer Bagi Perangkat Desa di Kecamatan Gondangrejo Kabupaten Karanganyar. *Warta LPM*, Vol. 20, No. 2, September 2017: 111-114.
- Taufik, Muhammad. *Et al.* 2018. Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis WEB Kepada Guru IPA SMP Kota Mataram. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat* 1(1), 77-81.
- Triyanto, Agus. 2010. Implikasi Perkembangan Tenologi Komputer dan Internet Bagi Konselor Sekolah. *Paradigma No.09 Th. V Januari 2010*, ISSN 1907-297X.
- Usodo, Budi. 2016. Pelatihan Penerapan beberapa Aplikasi dari Microsoft dalam Pembelajaran Bagi Guru-Guru Matematika SMA di Kabupaten Sragen. *Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika*, Vol. 4, No.9, Hal 743-752 November 2016