

Pemanfaatan Canva untuk mendesain Flyer dan Media Promosi pada Taman Pendidikan Alqur'an Bina Ummah

Anton^{1*)}, Frisma Handayanna², Susafa'ati³, Linda Marlinda⁴

Universitas Nusa Mandiri
Jakarta, Indonesia

anton@nusamandiri.ac.id^{1*)}, frisma.fha@nusamandiri.ac.id², susafa.suf@nusamandiri.ac.id³,
linda.ldm@nusamandiri.ac.id⁴

(*) Corresponding Author

Abstrak

Taman Pendidikan Alquran (TPQ) Bina Ummah adalah sebuah lembaga pendidikan Islam yang fokus pada pendidikan keagamaan, terutama membaca dan menulis Al-Qur'an/IQRO, serta materi keagamaan lainnya seperti Bahasa Arab, Fiqih, Hadits Arbain, Siroh Nabawi, dan Akidah Akhlaq. TPQ Bina Ummah juga mengadakan kegiatan tahfidzul quran sebagai upaya mencetak generasi penghafal Al-Qur'an. Lembaga ini menyelenggarakan pelatihan untuk meningkatkan keterampilan siswa agar memiliki bekal keterampilan untuk terjun ke masyarakat. Perkembangan desain grafis, khususnya di Indonesia, cukup pesat, yang ditandai dengan banyaknya perusahaan atau industri yang menggunakan desain grafis untuk memperkenalkan produknya kepada masyarakat. Kemudahan mendesain saat ini ditawarkan oleh platform desain seperti Canva, yang dirancang dengan fitur dan template lengkap yang memudahkan seseorang dalam mendesain seperti poster, kartu ucapan, brosur, flyer, dan sebagainya. Dalam rangka mendukung program TPQ Bina Ummah untuk meningkatkan pengetahuan staf dan guru pengajar tentang desain grafis menggunakan aplikasi Canva, diadakan kegiatan pengabdian masyarakat. Pelaksanaannya dilakukan melalui metode latihan terstruktur, dengan metode ceramah, demonstrasi, dan tanya jawab. Pada tahap akhir pelatihan, peserta diberikan kuesioner untuk mengetahui respons dari peserta dan tingkat keberhasilan kegiatan. Persentase hasil kegiatan ini dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang dihadapi oleh peserta, dengan persentase Setuju sebesar 76% dan persentase Sangat Setuju sebesar 24%. Dengan demikian, kegiatan pengabdian masyarakat ini berjalan dengan lancar, dan staf serta guru pengajar sebagai peserta pelatihan dapat memahami materi dengan baik, yang diukur dari hasil kuesioner.

Kata kunci: Taman Pendidikan Alquran; Mendesain Flyer; Media Promosi

Abstract

Taman Pendidikan Alquran (TPQ) Bina Ummah is an Islamic educational institution that focuses on religious education, particularly the recitation and writing of the Qur'an/IQRO, as well as other religious subjects such as Arabic language, Fiqh, Hadith Arbain, Siroh Nabawi, and Akidah Akhlaq. The institution also incorporates Quran memorization activities to produce generations of Quran memorizers. TPQ Bina Ummah conducts training programs to enhance the skills of its students, providing them with the necessary skills to contribute to society. The rapid development of graphic design, especially in Indonesia, is evident through companies' and industries' increased use of graphic design to promote their products to the public. Canva, a design platform available through websites and applications, offers convenient design tools and templates for designing various materials such as posters, greeting cards, brochures, and flyers. A community service activity is organized to support TPQ Bina Ummah's program to improve the knowledge of its staff and teachers in graphic design using the Canva application. The training is conducted through structured exercises, including lectures, demonstrations, and Q&A sessions. At the end of the training, participants are given a questionnaire to assess their responses and the success rate of the activity. The questionnaire also measures the percentage of understanding before and after the training, with a satisfaction rate of 76% and a dissatisfaction rate of 24%. Overall, the community service activity was carried out successfully, and the staff and teacher participants demonstrated a good understanding of the material based on the questionnaire results.

Keywords: Taman Pendidikan Alquran; Designing Flyers; Promotional Media

1. PENDAHULUAN

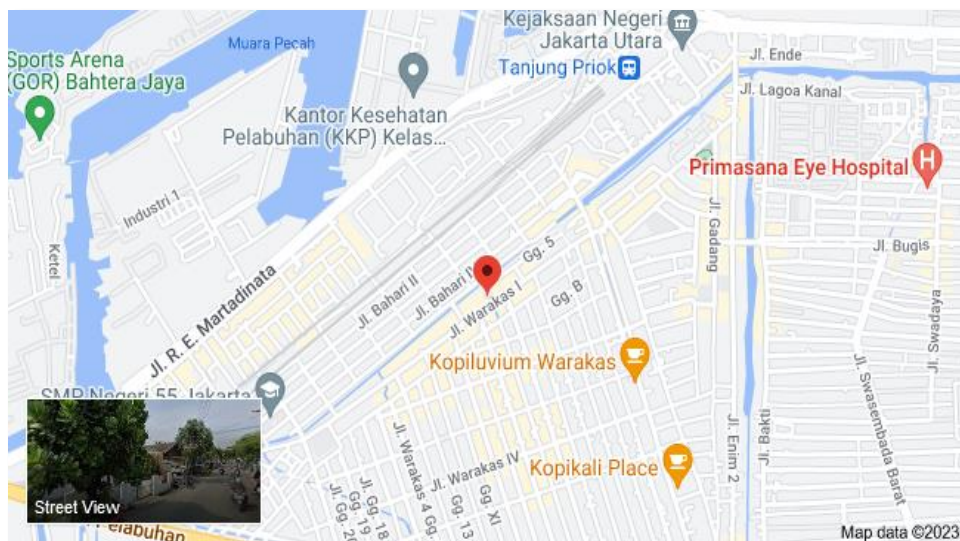
Sebagaimana sebuah organisasi pendidikan, TPQ Bina Ummah berdiri karena adanya kepentingan untuk mengenalkan Agama Islam dengan baik, dan menanamkan Akhlaq yang baik dan terpuji kepada anak-anak muslim melalui ajaran Islam. TPQ Bina Ummah dimulai pada tahun 2006 dan

berawal dari sebuah pengajian kecil yang bertempat di rumah Ibu Nurhikmah, S. SOS. selaku pengajar dan pendiri. Pengajian mengajarkan anak – anak membaca Al Qur'an dan IQRO di lingkungan RT. 011/004 Kel warakas Kec.Tanjung Priok Jakarta Utara. TPQ Bina Ummah mengadakan kegiatan pendidikan yang bersifat keagamaan, khusus nya agama Islam, seperti membaca dan menulis Al Qur'an/IQRO serta materi keagamaan lainnya seperti, Bahasa Arab, Fiqih, Hadits Arbain, Siroh nabawi, Akidah Akhlaq. TPQ Bina Ummah juga memasukan kegiatan tahfidzul quran sebagai kegiatan pencetak generasi penghafal alquran.



Gambar 1. Kegiatan belajar mengaji TPQ Bina Ummah

Lokasi TPQ Bina Ummah Jl. Warakas 3 gg 6 no 36 RT 011/004 kel. Warakas Kec.Tanjung Priok Jakarta Utara 14340 bisa dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Lokasi Pengabdian Masyarakat TPQ Bina Ummah, Jakarta Utara

Canva merupakan aplikasi berbasis website, yang bisa di download melalui platform Android, iOS, dan Sistem Operasi Windows serta MacOS. Aplikasi yang didominasi desain, memiliki fitur media presentasi, desain poster, pamflet, edit video, dan masih banyak fitur yang tersedia (Riyantoko et al., 2022). Kecenderungan masyarakat, yang saat ini sudah umum menggunakan smartphone dibandingkan komputer (PC) menjadi salah satu kemudahan untuk media pembelajaran berbasis Teknologi dan Informasi serta Komputer (TIK) (Marlinda et al., 2021). Kelebihan dalam aplikasi Canva adalah memiliki beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam

mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis dan dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai (Tanjung & Faiza, 2019).

Pemanfaatan aplikasi Canva dalam kegiatan pengabdian masyarakat telah banyak dilakukan dalam berbagai bidang. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh (Nurfaizah et al., 2022) menyelenggarakan pelatihan untuk warga RT 005/003 Dusun Gunung Sari tentang strategi peningkatan penjualan online melalui pelatihan pembuatan poster menggunakan aplikasi Canva. Begitu juga (Irfan et al., 2022) melakukan pengabdian masyarakat di LTV selaku mitra dengan memberikan pelatihan tentang pembuatan konten gambar untuk membantu mitra dalam mengembangkan sarana media promosi makanan khas Lombok dengan pembuatan konten menggunakan canva yang nantinya konten tersebut diunggah pada social media. Penelitian yang dilakukan oleh (Tanjung & Faiza, 2019) menunjukkan bahwa Canva dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika dan mengembangkan bahan ajar digital (Mintarsih et al., 2023). Pelatihan pembuatan poster dengan tujuan untuk memaksimalkan penjualan online melalui strategi pembuatan poster produk dengan aplikasi canva juga telah dilaksanakan kepada warga RT 005/003 Dusun Gunung Sari dengan memberikan materi desain produk dan materi pemasaran produk melalui media sosial Instagram (Nurfaizah et al., 2022)

Canva adalah salah satu platform yang digunakan untuk melakukan desain. Canva dapat diakses melalui website dan juga melalui aplikasi mobile. Canva dirancang dengan berbagai fitur dan template yang membantu pengguna dalam melakukan desain, mulai dari pembuatan poster, kartu ucapan, brosur, infografis, hingga presentasi dengan waktu yang singkat (Rahmasari & Yogananti, 2021). Pemanfaatan fitur Flyer dalam aplikasi Canva menurut (Riyantoko et al., 2022) dapat juga digunakan sebagai bahan pembuatan Katalog Kue. Salah satu hotel yang memiliki tantangan dalam bidang pemasaran, terutama pemasaran digital adalah Edotel TeBe Syariah yang dimiliki oleh SMK Tunas Bangsa, Kota Malang memanfaatkan Canva untuk kebutuhan desain grafis dan video promosi (Sihananto et al., 2022)

Pengurus dan Staff Pengajar TPQ Bina Ummah, Tanjung Priok Jakarta Utara memiliki beberapa permasalahan terutama terkait pemahaman tentang digital marketing dan bagaimana mempublikasikan secara online kegiatan pengajaran santri maupun TPQ secara keseluruhan. Pengurus dan Staff Pengajar TPQ Bina Ummah belum semua mengenal dan mengetahui bagaimana cara membuat brosur, spanduk, flyer atau poster yang menarik dan juga belum mahir menggunakan program-program standar di komputer terutama menggunakan aplikasi Canva.

2. METODE ABDIMAS

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat adalah Metode Ceramah, Demonstrasi, dan Praktikum. Metode Ceramah digunakan untuk menjelaskan materi dasar-dasar desain grafis dan memperkenalkan aplikasi Canva kepada peserta. Metode Demonstrasi digunakan untuk memberikan contoh tentang cara membuat desain flyer atau poster menggunakan Canva. Sedangkan Metode Praktikum digunakan untuk peserta agar dapat mempraktikkan pembuatan desain dengan menggunakan Canva sesuai dengan kreativitas masing-masing peserta yang mengikuti pelatihan (Rismayani, 2022). Durasi kegiatan ini selama ± 4 jam dengan tahapan sebagai berikut (Mardiana et al., 2022).

1. Pembuatan modul pengabdian masyarakat, untuk memberikan kemudahan kepada peserta membaca dan memahami teori yang disampaikan.
2. Pembuatan proposal pengabdian masyarakat, untuk diajukan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Nusa Mandiri.
3. Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat, dengan rencana kegiatan sebagai berikut:
 - a. 30 menit persiapan.
 - b. 15 menit mengisi kuesioner sebelum pelatihan
 - c. 150 menit pemaparan materi dalam bentuk ceramah dan praktek aplikasi Canva untuk membuat flyer/Poster
 - d. 30 menit untuk diskusi dan tanya jawab.

- e. 15 menit mengisi kuesioner setelah pelatihan.
- f. Pembuatan laporan hasil kegiatan pengabdian masyarakat sebagai bukti kegiatan tersebut sudah terlaksana dengan baik.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini diadakan pada hari Sabtu, tanggal 20 Mei 2023, mulai pukul 09.00 hingga 12.00 WIB. Kegiatan dilaksanakan secara offline di TPQ Bina Ummah. Kegiatan ini diisi oleh tim tutor 4 Dosen dan dibantu 5 mahasiswa Prodi Informatika Fakultas Teknologi Informasi Universitas Nusa Mandiri, dengan peserta kegiatan berjumlah 33 orang, yang merupakan staf dan guru TPQ Bina Ummah. Acara dimulai dengan pembukaan oleh Bapak Anton, M.Kom, yang juga menjelaskan tentang pentingnya mengoptimalkan perangkat lunak seperti Canva untuk mendisain poster atau flyer sebagai media promosi, seperti yang terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Pembukaan Pengabdian Masyarakat di TPQ Bina Ummah, Jakarta Utara

Sebelum masuk ke sesi praktikum langsung aplikasi Canva, oleh tim tutor dijelaskan alur kerja dalam menggunakan Canva yakni: membuka website canva.com, mendaftar dengan memasukkan email, memilih desain, memilih Pamflet selebaran/Flyer, memilih template yang sesuai dengan flyer yang akan dibuat dan terakhir menyimpan dalam file gambar atau mencetak Flyer. Para peserta terlihat sangat antusias dalam kegiatan ini terlihat dari banyaknya pertanyaan yang ditanyakan selama kegiatan Pengabdian Masyarakat (PM) berlangsung. Suasana kegiatan PM dapat dilihat di gambar 4.

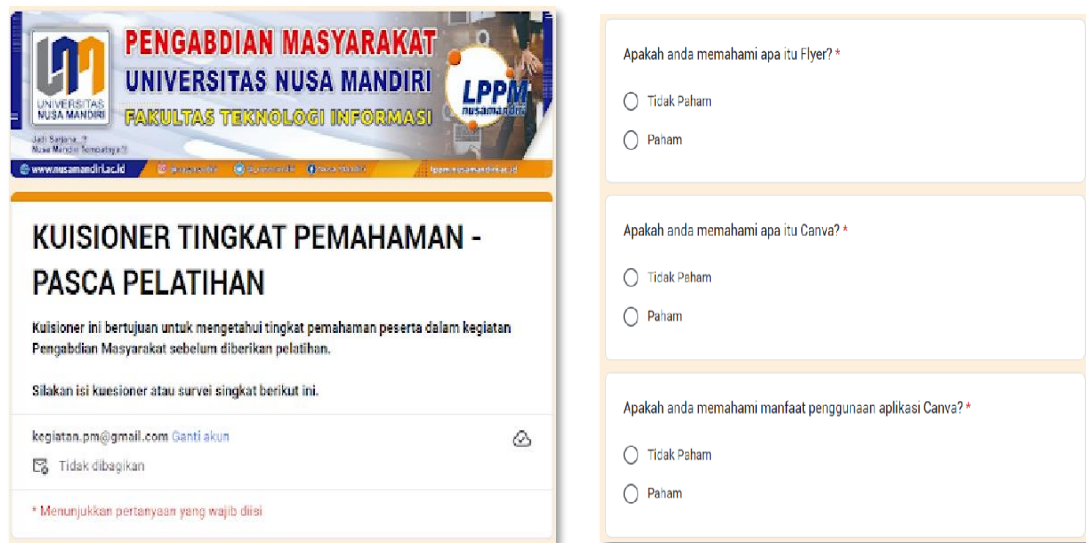


Gambar 4. Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat di TPQ Bina Ummah, Jakarta Utara

Setelah penyampaian materi dan sesi tanya jawab, peserta diberikan kuesioner yang digunakan untuk menilai tingkat kepuasan dari pelaksanaan PM dengan responden sebanyak 25 peserta. Kuesioner PM dapat dilihat pada gambar 5.

Di antara 13 pertanyaan yang diberikan, berikut adalah hasil dari jawaban peserta adalah:

- P1 Informasi kegiatan pada saat pelaksanaan jelas = 100%, saat pengisian kuisisioner, tercatat 13 orang (52%) mengisi sangat puas, 7 orang (28%) mengisi puas, 5 orang (20%) menjawab cukup puas, tidak puas dan dan sangat tidak puas, tidak ada yang mengisi (0%).
- P2 Materi/modul pelatihan/kegiatan jelas = 100%, saat pengisian kuisisioner, tercatat 13 orang (52%) mengisi sangat puas, 8 orang (22%) mengisi puas, 4 orang (16%) menjawab cukup puas, tidak puas dan dan sangat tidak puas, tidak ada yang mengisi (0%).
- P3 Sarana dan prasarana yang digunakan pada saat kegiatan berlangsung tersedia = 100%, saat pengisian kuisisioner, tercatat 14 orang (56%) mengisi sangat puas, 7 orang (28%) mengisi puas, 4 orang (16%) menjawab cukup puas, tidak puas dan dan sangat tidak puas, tidak ada yang mengisi (0%).
- P4 Menurut anda, bagaimana tema kegiatan ini uptodate = 100%, saat pengisian kuisisioner, tercatat 11 orang (44%) mengisi sangat update, 13 orang (52%) mengisi update, 1 orang (4%) menjawab cukup update, tidak update dan dan sangat tidak update, tidak ada yang mengisi (0%).
- P5 Menurut anda, bagaimana Tutor/Narasumber menyampaikan materi dengan bagus = 100%, saat pengisian kuisisioner, tercatat 11 orang (48%) mengisi sangat bagus, 8 orang (35%) mengisi bagus, 4 orang (17%) menjawab cukup bagus, tidak bagus dan dan sangat tidak bagus, tidak ada yang mengisi (0%).
- P6 Susunan acara berjalan dengan baik, setuju = 100%, saat pengisian kuisisioner, tercatat 11 orang (44%) mengisi sangat setuju, 12 orang (48%) mengisi setuju, 2 orang (8%) menjawab cukup setuju, tidak setuju dan dan sangat tidak setuju, tidak ada yang mengisi (0%).
- P7 Kegiatan ini memberikan manfaat bagi peserta, setuju = 100%, saat pengisian kuisisioner, tercatat 18 orang (72%) mengisi sangat setuju, 4 orang (16%) mengisi setuju, 3 orang (12%) menjawab cukup setuju, tidak setuju dan dan sangat tidak setuju, tidak ada yang mengisi (0%).
- P8 Kegiatan ini menambah wawasan peserta (mengenai tema yang disampaikan), setuju = 100%, saat pengisian kuisisioner, tercatat 13 orang (52%) mengisi sangat setuju, 12 orang (48%) mengisi setuju, cukup setuju, tidak setuju dan dan sangat tidak setuju, tidak ada yang mengisi (0%).
- P9 Kegiatan ini menambah keterampilan peserta sesuai dengan tema yang disampaikan, setuju = 100%, saat pengisian kuisisioner, tercatat 14 orang (56%) mengisi sangat setuju, 11 orang (44%) mengisi setuju, cukup setuju, tidak setuju dan dan sangat tidak setuju, tidak ada yang mengisi (0%).
- P10 Kegiatan ini telah memenuhi harapan peserta, setuju = 100%, saat pengisian kuisisioner, tercatat 14 orang (56%) mengisi sangat setuju, 11 orang (44%) mengisi setuju, cukup setuju, tidak setuju dan dan sangat tidak setuju, tidak ada yang mengisi (0%).
- P11 Kegiatan ini memberikan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi kepada peserta secara berkelanjutan, setuju = 100%, saat pengisian kuisisioner, tercatat 12 orang (48%) mengisi sangat setuju, 13 orang (52%) mengisi setuju, cukup setuju, tidak setuju dan dan sangat tidak setuju, tidak ada yang mengisi (0%).
- P12 Hasil kegiatan ini dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang dihadapi oleh peserta, setuju = 100%, saat pengisian kuisisioner, tercatat 6 orang (24%) mengisi sangat setuju, 19 orang (76%) mengisi setuju, cukup setuju, tidak setuju dan dan sangat tidak setuju, tidak ada yang mengisi (0%).
- P13 Jika kegiatan ini diadakan kembali, seberapa besar minat anda untuk berpartisipasi kembali? berminat = 100%, saat pengisian kuisisioner, tercatat 15 orang (60%) mengisi sangat berminat, 7 orang (28%) mengisi berminat, 3 orang (12%) menjawab cukup berminat, tidak berminat dan dan sangat tidak berminat, tidak ada yang mengisi.



KUISIONER TINGKAT PEMAHAMAN - PASCA PELATIHAN

Kuisisioner ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta dalam kegiatan Pengabdian Masyarakat sebelum diberikan pelatihan.

Silakan isi kuisisioner atau survei singkat berikut ini.

kegiatan.pm@gmail.com [Ganti akun](#)

☐ Tidak dibagikan

* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

Apakah anda memahami apa itu Flyer? *

☐ Tidak Paham

☐ Paham

Apakah anda memahami apa itu Canva? *

☐ Tidak Paham

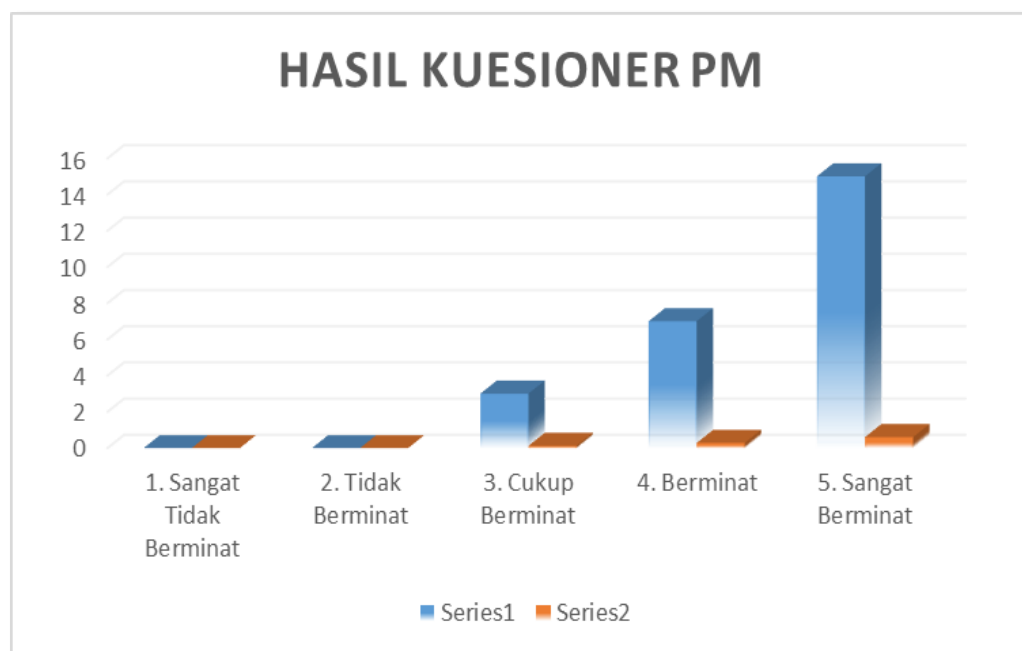
☐ Paham

Apakah anda memahami manfaat penggunaan aplikasi Canva? *

☐ Tidak Paham

☐ Paham

Gambar 5. Kuesioner Pengabdian Masyarakat di TPQ Bina Ummah, Jakarta Utara



Gambar 6. Hasil Quesioner PM

Terlihat pada gambar 6, bahwa dari pertanyaan "Jika kegiatan ini diadakan kembali, seberapa besar minat anda untuk berpartisipasi kembali?", rata-rata peserta menjawab sangat berminat untuk setiap pertanyaan sehingga diharapkan menjadi bahan evaluasi dan motivasi untuk kegiatan PM berikutnya. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa peserta merasa puas dengan pelatihan ini dan memberikan materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan peserta sehingga dapat menunjang pekerjaannya. Peserta juga menunjukkan bahwa materi yang diberikan cukup lengkap dan mudah dipahami. Diharapkan dengan adanya pelatihan ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi peningkatan kualitas dan kemampuan peserta menggunakan aplikasi Canva.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan dari kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan secara langsung di TPQ Bina Ummah, Tanjung Priok, menyimpulkan bahasan mengenai Pemanfaatan Canva Untuk Mendesain Flyer Dan Media Promosi Pada Taman Pendidikan Alqur'an Bina Ummah, kesimpulannya yaitu: dengan adanya pelatihan ini dapat memberikan pengetahuan penggunaan aplikasi Canva untuk membuat desain Flyer/Poster yang menarik. Staff dan guru TPQ Bina Ummah dapat mengetahui cara penggunaan aplikasi Canva yang dapat digunakan dalam mendesain flyer dengan menarik tentang informasi kegiatan yang akan diadakan di TPQ Bina Ummah dan dapat mengetahui cara penggunaan aplikasi canva yang dapat digunakan secara optimal dalam mendesain flyer kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Mardiana, T., Sari, A. O., & Ihsan, M. I. R. (2022). Pelatihan Mengolah Data Survey Dengan Microsoft Excel Pada Lembaga Muslimah Wahdah Islamiyah. *Jurnal Abdimas Yakaci*, 1(1), 43–48. <https://ejournal.kreatifcemerlang.id/index.php/abdimas/article/view/11>
- Marlinda, L., Anton, A., Handayanna, F., & ... (2021). Pemanfaatan Google Classroom untuk Proses Pembelajaran Siswa Sekolah pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal AbdiMas ...*, 3(1), 17–22. <http://ejournal.nusamandiri.ac.id/index.php/abdimas/article/view/2032>
- Mintarsih, Kurniasih, E., Festi, H., Nurlaila, E., Musringudin, & Alamsyah, C. M. (2023). *Pelatihan Modifikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Di SDN Petir 1 Dan SDN petir 3*. 7(1), 38–44.
- Nurfaizah, Ramadani, F. D., & Rizaldi, D. (2022). Strategi peningkatan penjualan online melalui pelatihan pembuatan poster. *Jurnal Amaliah*, 6(2), 354–358.
- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 165–178. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4292>
- Rismayani. (2022). Pelatihan Membuat Media Promosi Sederhana dengan Aplikasi Canva untuk Guru Sekolah Dasar. *INCOME: Indonesian Journal of Community Service and Engagement*, 1(1), 1–5. <https://doi.org/10.24036/XXXXXXXXXX-X-XX>
- Riyantoko, P. A., Fahrudin, T. M., Sa'diyah, I., Varqa Ansori, N. A., Atnanda, P. A., & Alamsyah, R. B. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pemasaran Di Kampung Kue Surabaya. *Mitra Akademia: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 198–203. <https://doi.org/10.32722/mapnj.v5i1.4529>
- Sihananto, A. N., Kartini, & Parlika, R. (2022). Pemanfaatan Canva Untuk Kebutuhan Desain Grafis dan Video Promosi Edotel TeBe Syariah. *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, 151–156.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>

Lembar ini sengaja dikosongkan