

The Role of Universities in Supporting Media for Household and Environmental Health Education

Peran Perguruan Tinggi Dalam Pendampingan Media Penyuluhan Kesehatan Rumah Tangga dan Lingkungan

Lusi Dwi Putri^{*1}, Imbardi², Apriliana Hidayati Nurdin³, Repi⁴, Aidil Hamka Siregar⁵, Rizki Martin Situmorang⁶

^{1,5,6}Prodi Teknik Sipil, Fakultas Teknik Universitas Lancang Kuning

^{2,3,4}Prodi Arsitektur, Fakultas Teknik Universitas Lancang Kuning

*E-mail: lusidwiputri@unilak.ac.id¹, imbardi@unilak.ac.id², apriliana@unilak.ac.id³, repi@unilak.ac.id⁴

Abstract

Canva is a graphic design application that bridges its users to easily design various types of creative materials online. Starting from designing greeting cards, posters, brochures, infographics, to presentations. Canva is currently available in several versions, namely the web, iPhone, and Android versions. In times like today, educational institutions provide lessons on how to design something to support teaching and learning activities, one of which is Higher Education. One example of community service made by Higher Education is providing training to the community or more precisely, health workers as a form of practice of the knowledge that has been given. This training activity also aims to make health workers more mature and ready to design posters or pamphlets related to household and environmental health as well as about the use of drugs. The results obtained are partners understand how to use the Canva graphic design application, from 25 (twenty-five) participants with a 'Very Good' score of 12%, a 'Good' score of 60%, a 'Medium' score of 28% and a 'Not Shown' score of 0%. Other results included teaching materials on Canva Graphic Design and an article for the Community Service Journal. The findings revealed increased partner capacity in using the Canva Graphic Design application.

Keywords : *canva, graphic design, training*

Abstrak

Canva adalah aplikasi desain grafis yang menjembatani penggunaanya agar dengan mudah merancang berbagai jenis material kreatif secara online. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi. Canva saat ini tersedia dalam beberapa versi, yaitu pada versi web, iPhone, dan Android. Di masa seperti sekarang ini, lembaga pendidikan memberikan pelajaran tentang bagaimana mendesain suatu hal untuk mendukung kegiatan belajar mengajar, salah satunya adalah Perguruan Tinggi. Salah satu contoh pengabdian yang dibuat oleh Perguruan Tinggi ialah memberikan pelatihan kepada masyarakat atau lebih tepatnya adalah para tenaga kesehatan sebagai bentuk praktik terhadap ilmu yang telah diberikan. Kegiatan pelatihan ini juga bertujuan agar para tenaga kesehatan dapat lebih matang dan siap untuk merancang poster atau pamphlet terkait kesehatan rumah tangga dan lingkungan serta tentang pemakaian obat-obatan. Hasil yang diperoleh adalah mitra memahami cara menggunakan aplikasi desain grafis Canva, dari 25 (dua puluh lima) orang peserta dengan nilai 'Sangat Baik' sebesar 12%, nilai 'Baik' sebesar 60% nilai 'Sedang' 28% dan nilai 'Tidak Tampil' sebesar 0%. Hasil lainnya berupa bahan ajar tentang Desain Grafis Canva dan artikel ke Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. Kesimpulan yang diperoleh adalah meningkatnya kapasitas mitra dalam menggunakan aplikasi Desain Grafis Canva.

Kata kunci: *canva, desain grafis, pelatihan*

1. PENDAHULUAN

Tenaga sosial dan apoteker merupakan suatu profesi yang memiliki tugas selain bertanggungjawab dalam mengatur sebuah apotek dan kehidupan sosial masyarakat saja juga memiliki kewajiban memberikan pengabdian kepada masyarakat berupa penyuluhan atau kegiatan yang berkaitan dengan masalah kesehatan rumah tangga, lingkungan dan obat-obatan.

Salah satu contoh kegiatan penyuluhan tersebut adalah edukasi penggunaan obat yang tepat dan penyuluhan hidup bersih dan sehat (Norsafitri et al., 2023).

Edukasi yang diberikan dalam pengabdian tersebut tidak terbatas pada pasien yang datang ke apotek saja namun juga melalui komunitas-komunitas berupa kegiatan penyuluhan di tempat umum seperti pusat kesehatan masyarakat, di sekolah-sekolah maupun tempat kerja maupun berupa kegiatan kampanye kesehatan. Dalam pelaksanaannya para apoteker ini membutuhkan media penyuluhan yang menarik dan mudah dipahami oleh masyarakat maupun pasien. Edukasi yang disampaikan secara lisan saja kurang efektif diberikan karena setelah pelaksanaannya masyarakat sering melupakan. Pemberian media pembelajaran yang tepat dapat mendorong motivasi (Hae et al., 2021). Media penyuluhan informasi tersebut dapat berupa brosur, poster, infografik, hingga presentasi (Rasdianah et al., 2022).

Media penyuluhan informasi tersebut merupakan karya seni rupa yang penerapannya berbentuk dua atau tiga dimensi. Seni memberikan kesempatan untuk mengekspresikan diri dan mengembangkan ide yang ingin disampaikan. Seni merupakan salah satu dari bagian pendidikan yang memiliki peran dalam pengembangan kreatifitas dan keterampilan serta pengembangan bakat seni. Seni memberikan kesempatan untuk mengekspresikan diri, imajinasi, daya cipta, dan mampu mengembangkan ide. Sekarang ini seni merupakan salah satu hal yang penting, semua hal mulai bergantung pada keindahan seni (Bakri et al., 2021). Seni yang sedang di gandrungi oleh masyarakat saat ini adalah mendesain pamflet, template, brosur, dan sebagainya. Hal itu dilakukan untuk menarik perhatian karena pada masa sekarang ini yang diperhatikan adalah bentuk desainnya. Hal seperti itu seringkali dimanfaatkan dalam membantu para pebisnis kecil ataupun para pekerja yang ingin mendesain tugas mereka agar terlihat menarik (Isnaini et al., 2021).

Agar informasi yang disampaikan tepat sasaran maka para apoteker harus menciptakan media informasi yang inovatif, salah satunya dengan memanfaatkan aplikasi yang mudah digunakan dan tersedia secara online dan gratis. Media tersebut salah satunya adalah aplikasi canva. Maka dari itu dalam rangka meningkatkan pengetahuan dan pengembangan kreatifitas para apoteker dalam mendesain dengan menggunakan canva, diperlukan adanya pelatihan yang relevan. Pelatihan ini diselenggarakan secara offline.

2. METODE

Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat masyarakat adalah kegiatan belajar di kelas, dengan materi pembelajaran yaitu :

1. Melakukan Perkenalan kepada mengenai penggunaan aplikasi Canva
2. Melakukan demo penggunaan aplikasi Canva secara free dari internet
3. Monev dari hasil sosialisasi untuk mengukur sejauh mana tingkat pemahaman mitra terhadap bantuan yang diberikan oleh tim pengabdian.

2.1 Metode Pembelajaran

Metode pendekatan yang digunakan dalam pembelajaran adalah sebagai berikut :

1. Ceramah dan Diskusi
Substansi yang disampaikan adalah penggunaan aplikasi Canva.
Topik 1 : Pengantar Desain Grafis (Pemandu 1)
Topik 2 : Pengenalan Canva (Pemandu 1)
Topik 3 : Cara Menggunakan Canva (Pemandu 2)
2. Penginstalan aplikasi Canva pada perangkat hp/komputer mitra.
3. *On The Job Training (OJT)*/Praktik

Metode praktik ini digunakan dengan tujuan akhir mitra mampu menggunakan aplikasi Canva dan menghasilkan desain yang menarik.

2.2 Monev Pelaksanaan dan Keberlanjutan

Monev pelaksanaan dan keberlanjutan merupakan suatu sistem yang digunakan setelah selesai pelaksanaan kegiatan pengabdian. Bentuk monev tersebut adalah sebagai berikut :

1. Evaluasi nilai *pre-test* dan *post-test* saat sosialisasi dan pelatihan
Untuk mengetahui sejauh mana pelaksanaan kegiatan pelatihan, telah dilakukan evaluasi penilaian peserta. Nilai tersebut dihitung dari pelaksanaan *Pre Test* dan *Post Test* dengan rumus sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah soal yang bernilai benar}}{\text{Jumlah soal keseluruhan}} \times 100$$

2. Evaluasi topik belajar
Untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman mitra terhadap topik pembelajaran dapat dilihat pada evaluasi topik belajar yang diberikan berupa kuisisioner kepada mitra.
3. Evaluasi pemandu
Untuk mengetahui seberapa jauh penguasaan materi oleh pemandu terhadap topik belajar yang disampaikan kepada mitra dapat dilihat pada Evaluasi Pemandu yang diberikan berupa kuisisioner kepada mitra.
4. Pendampingan penggunaan aplikasi Canva.

2.3 Pelaksanaan Kegiatan

Peserta pelatihan berjumlah 25 (dua puluh lima) orang yang tersebar dari beberapa apoteker dan tenaga sosial kemasyarakatan. Dari proses pelatihan dinamika peserta berjalan dengan baik, terjadi komunikasi 2 (dua) arah yang bersifat dialogis dan kritis. Secara umum topik yang disampaikan pemandu sudah memenuhi kebutuhan pelatihan, namun untuk mengetahui seberapa jauh melihat topik dan pemandu dapat dilihat pada Evaluasi Topik dan Pemandu melalui beberapa aspek penilaian.

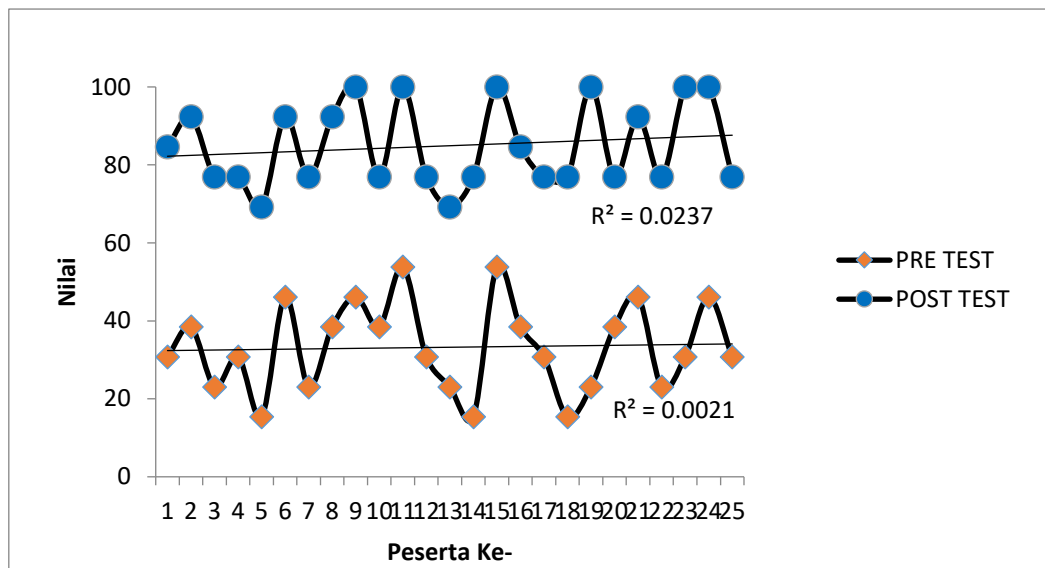
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan dilaksanakan secara periodik karena keterbatasan ruang dan waktu peserta. Para peserta belum memiliki dasar pengetahuan Desain Grafis namun memahami konsep penggunaan obat dan penyuluhan kesehatan dan lingkungan.



Gambar 1. Pendampingan Kegiatan Pengabdian

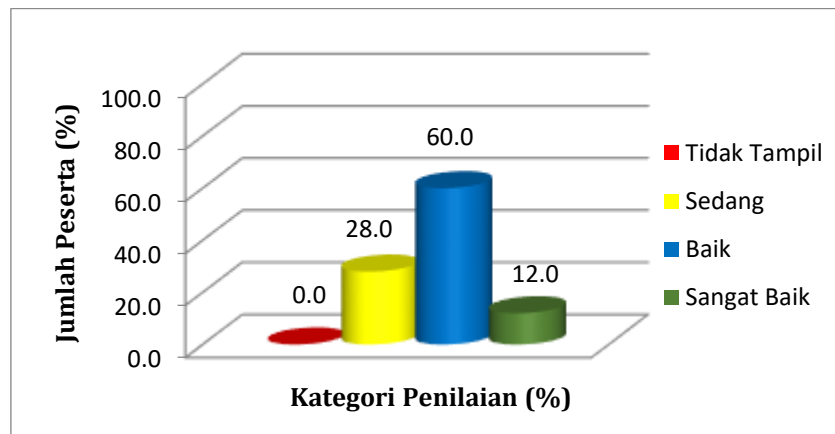
Dari hasil rekapitulasi diatas, peningkatan pemahaman substansi sebelum dan sesudah dilaksanakan sangat signifikan kenaikannya.



Gambar 2. Nilai *Pre Test* dan *Post Test* Peserta

Dari grafik nilai *Pre Test* dan *Post Test* peserta pada gambar 5.5 diperoleh bahwa nilai yang diperoleh peserta ada yang lebih tinggi dari peserta lainnya begitu juga sebaliknya ada peserta yang lebih rendah dari peserta lainnya. Selama kegiatan berlangsung kami mengamati bahwa peserta yang memiliki nilai yang lebih tinggi dari peserta lainnya dikarenakan peserta tersebut terlihat aktif selama kegiatan berlangsung seperti bertanya setiap tidak memahami substansi yang disampaikan oleh tim pemandu serta memiliki wawasan yang luas terkait ilmu struktur. Peserta yang memiliki nilai lebih rendah dari peserta lainnya, berdasarkan hasil pengamatan tim pemandu mereka kurang aktif untuk bertanya, bahkan umpan balik yang diberikan oleh tim pemandu pun tidak direspon hal ini dikarenakan kemampuan masing-masing individu berbeda dalam memahami substansi yang diberikan melalui pelatihan yang hanya diberikan pada jangka waktu yang belum maksimal.

Rekapitulasi hasil akhir pelatihan dari semua peserta dapat dilihat pada grafik dalam gambar 3 berikut.



Gambar 3. Rekapitulasi Hasil Akhir

Peningkatan kemampuan peserta terhadap substansi mengalami peningkatan, banyak peserta yang awalnya masih bingung dengan konsep Desain Grafis dan penggunaan aplikasinya namun pada akhirnya mulai terbuka wawasan dan dukungan peserta untuk melaksanakan kegiatan. Terbukti pada grafik dalam gambar 5.5 dapat dilihat bahwa dari seluruh peserta terdapat 72% (tujuh puluh dua persen) memperoleh nilai akhir Sangat Baik dan Baik. Nilai Baik sebesar 60 % dan nilai Sangat Baik sebesar 12%. Hanya 28% peserta yang memperoleh nilai Sedang.

Pada tahap awal, mitra menemui kesulitan dalam menggunakan aplikasi. Kurang familiarnya mitra untuk menggunakan aplikasi desain grafis yang memiliki fitur-fitur yang sangat banyak, namun karena aplikais ini mudah diakses dengan Latihan rutin akan terbiasa dengan tool yang sangat banyak namun lebih praktis dibanding menggunakan aplikasi desain grafis lainnya seperti Adobe Photoshop, autoCad atau Coreldraw dan lainnya. Aplikasi ini lebih praktis dan mudah digunakan menggunakan smartphone. Dari hasil pelatihan yang diberikan melalui kegiatan pelatihan ini diperoleh tingkat pemahaman mitra sebelumnya terkait aplikasi desain grafis dengan Canva masih sangat rendah yaitu sebesar 33% (tiga puluh tiga persen). Peserta kurang memahami bahkan cenderung baru mengetahui tentang materi yang diberikan. Namun dengan adanya proses *sharing* antara peserta memudahkan pemahaman substansi yang diberikan.

Setelah melalui kegiatan ini kemampuan peserta menyerap substansi yang diberikan sebesar 85 % (delapan puluh lima persen) memperoleh nilai akhir *post test* Baik. Konsep pelatihan yang mengembangkan konsep komunikasi terbuka, peserta pelatihan bisa mempererat silaturahmi dalam rangka membuka jaringan informasi dan tukar pendapat terkait dengan masalah dan kendala serta upaya teknis atas keberhasilan penggunaan aplikasi desain grafis dengan Canva.

4. KESIMPULAN

Dari semua tahapan kegiatan pengabdian yang dilakukan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Meningkatnya kapasitas mitra dalam kegiatan pelatihan, dimana tingkat pemahaman sebelum adanya kegiatan ini masih sangat rendah yaitu sebesar 33% (tiga puluh tiga persen) dan setelah mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat naik menjadi 85% (delapan puluh lima persen).
2. Hasil akhir pelatihan untuk peserta dengan nilai 'Sangat Baik' sebesar 12%, nilai 'Baik' sebesar 60% nilai 'Sedang' 28% dan nilai 'Tidak Tampil' sebesar 0%.
3. Meningkatnya peran serta mitra dalam membangun kultur pembelajaran yang terorganisasi melalui komunitas belajar dan kelompok kerja secara berkelanjutan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Lancang Kuning, Fakultas Teknik dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Universitas Lancang Kuning serta terimakasih juga kami ucapkan kepada seluruh pihak yang turut membantu dalam pelaksanaan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ansori. (2017). Peningkatan Kemampuan Menulis Mahasiswa Melalui Model Workshop Dalam Perkuliahan Kepenulisan Pada Program Nonkependidikan Jurusan Pendidikan Bahasa. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 110(9), 1689–1699.
- Bakri, N. F., Simaremare, E. S., Lingga, I. S., & Susilowaty, R. A. (2021). Pelatihan Pembuatan Materi Presentasi Dan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Kepada Guru di Kota Medan Dan Jayapura Secara Online. *JURNAL ILMIAH PRO GURU*.
- Chamidah, S. N. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva dan Padlet Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menulis Teks Caption. *Jurnal Dharma Pendidikan STKIP PGRI Nganjuk*, 17(1).
- Mekariani, M., & Mudinillah, A. (2021). Penerapan Canva Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar Kelas 5 Rambatan pada Era Revolusi Industry 4.0. *Elementar : Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2). <https://doi.org/10.15408/elementar.v1i2.22830>
- Mukti, P., Sujoko, Shanty, P., & Yuniati, R. (2020). Pembelajaran Rumah Anak Berbasis Multiple Intelligence. *PLAKAT*, 2.
- Prawiro, M. (2018, September 03). *Seni Rupa: Pengertian, Unsur-Unsur, Fungsi, dan Jenisnya*. Retrieved September 21, 2023, from Maxmanroe.com: <https://www.maxmanroe.com/vid/umum/seni-rupa.html>
- Puji lestari, F. A., Lestsri, I. D., & Riko, R. (2022). Sosialisasi Pembelajaran Online Kepada Orang Tua Murid Di Tk Ar Rahmah. *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2). <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v5i2.9070>
- Reddy, P., Chaudary, K., & Husein, S. 2023. A Digital Literacy Model to Norrow The Digital Literacy Skills Gap. *Heliyon*, 9(4) :4878
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2).
- Saputra, E., Ali, N., & Haris, A. (2023). Pelatihan Cara Membedakan Tulisan Mushaf Cetakan Indonesia Dengan Mushaf Cetakan Madinah Pada Jamaah Pengajian Masjid Jami Darussalam Pondok Labu. *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(6). <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v5i6.12720>
- Setiawan, B. A., & Jatmikowati, T. E. (2021). Pelatihan pengembangan bahan ajar handout berbasis aplikasi canva bagi guru di sma baitul arqom. *ABDI Indonesia*, 1(1).
- Tiawan, Musawarman, Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat SMK di SMKN 1 Gunung Putri Bogor. *PLAKAT*
- Triyanto, T., Marefanda, N., Maifizar, A., Nurkhalis, N., Saputra, A., Yana, R. H., & Lestari, Y. S. (2020). Transfer Knowledge: Submit Artikel Pada Jurnal Online
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1). <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>