



Available online at: <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/JLC>

LEARNING COMMUNITY
Jurnal Pendidikan Luar Sekolah, 7 (1), 2023, 86-91

Penerapan Model Empat Langkah Pada Program Pelatihan Desain Canva Di MT Alfikri

Sekar Hayuning Nur Ramadhani^{1*}, Ani Safitri¹

¹ Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Ibn Khaldun Bogor. Jl. Sholeh Iskandar, Kota Bogor 16162, Indonesia

* Korespondensi Penulis. Email: sekar.hayuningnr@gmail.com, Telp: +62895395581650

Received: 6 Januari 2023, Revised: 9 Februari 2023 Accepted: 31 Maret 2023

Abstrak

Tujuan dari penulisan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan penggunaan teknologi khususnya dalam bidang desain kepada santri majelis taklim Alfikri di RT.03/RW.06 Desa Sukabirus, Kecamatan Megamendung melalui Pelatihan desain yang diselenggarakan dengan memanfaatkan aplikasi desain canva dan menerapkan konsep model pelatihan empat langkah dari Crone Hunter dengan tahapan pertama membuat kelompok belajar terlebih dahulu yaitu membentuk kelompok belajar, kemudian melakukan identifikasi kebutuhan kepada para peserta pelatihan, setelah itu memilih metode pembelajaran dan mempersiapkan bahan ajar, kemudian terkahir adalah pelaksanaan sekaligus evaluasi. Untuk mengukur hasil dari pelatihan desain canva ini menggunakan instrument *pre-test* dan *post-test* yang dibagikan kepada 10 responden. Hasil kegiatan pelatihan desain canva ini menunjukkan bahwa kelompok santri memiliki motivasi untuk mempelajari desain dan dapat membuat produk desain infografis yang menarik. Tantangan yang dihadapi oleh para peserta pelatihan ialah karena mereka pemula dalam membuat desain. Maka ada beberapa kesulitan yang mereka alami dalam penggunaan fitur-fitur yang ada pada aplikasi canva. Keterampilan, ini bisa mereka manfaatkan untuk terus berkarya dalam menghasilkan suatu produk yang bermanfaat bagi majelis taklim tempat mereka menimba ilmu.

Kata Kunci: *Pelatihan, Desain, Crone Hunter*

Implementation Of The Four-Step Model To The Canva Design Training Program At MT Alfikri

Abstract

The purpose of this writing is to improve skills in using technology, especially in the field of design, for the students of the Alfikri taklim assembly at RT.03/RW.06 Sukabirus Village, Megamendung District through design training is held by utilizing the Canva design application and applying the concept of the four-step training model from Crone Hunter with the first stage of making study groups first, namely forming study groups, then identifying the needs of the training participants, after that selecting learning methods and preparing teaching materials, then the last is implementation as well as evaluation. To measure the results of this Canva design training, pre-test and post-test instruments were used which were distributed to 10 respondents. The results of this Canva design training activity show that the santri group has the motivation to study design and can make attractive infographic design products. The challenge faced by the trainees is that they are beginners in making designs. So they experienced some difficulties in using the features of the Canva application. These skills they can use to continue working in producing a product that is useful for the taklim assembly where they are studying.

Keywords: *Training, design, crone hunter*

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman terhadap ilmu pengetahuan dan teknologi mempengaruhi kebiasaan manusia menjadi lebih beragam. Kondisi seperti ini, dapat menjadi tantangan tersendiri untuk meningkatkan kompetensi bagi setiap individu agar dapat menjalani kehidupannya menjadi lebih baik lagi. Salah satu cara agar manusia dapat berkompetensi di situasi ini ialah dengan meningkatkan pendidikan kecakapan hidup (*life skill education*).

Pembelajaran kecakapan hidup ialah model yang menitikberatkan pada keterampilan proses. Adapun makna dari kecakapan hidup yang erat kaitannya dengan keahlian yang dimiliki seseorang atau digunakan dalam mengerjakan sebuah tugas dan permasalahan yang bersifat teknis maupun non teknis yang pekerjaannya sesuai dengan kemampuan serta keahlian individu atau pun kelompok (Helwida, 2022). Artinya dalam hal ini, *life skill* atau kecakapan hidup merupakan sesuatu hal yang butuh untuk dilatih agar menjadi terampil. Maka dalam hal ini dibutuhkan pendidikan dan pelatihan untuk menunjang proses dalam mengasah kecakapan hidup agar lebih terampil.

Persaingan semakin terasa akibat cepatnya perkembangan teknologi. Hal ini dipengaruhi oleh Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi saat ini sangat pesat diberbagai bidang yang disiapkan sebagai bekal dalam menghadapi perubahan dan tuntutan jaman pada era revolusi 4.0 (Charli et al., 2022). Tidak dapat dipungkiri bahwa kemajuan teknologi saat ini masuk dalam tataran majelis taklim

Majelis Taklim merupakan salah satu penyelenggara pendidikan di luar sekolah yang berfokus pada bidang keagamaan. Majelis taklim diketahui sebagai salah satu Lembaga pendidikan non formal islam yang mempunyai kurikulum sendiri, diselenggarakan secara berkala. Majelis Taklim ialah lembaga yang bergerak dalam pendidikan nonformal. Sebagaimana yang telah dijelaskan bahwa pendidikan dibagi menjadi dua, yakni pendidikan formal dan nonformal (Tamrin, 2018).

Pendidikan formal merupakan satuan pendidikan yang resmi dan kurikulumnya

terikat dengan aturan pemerintah. Sementara pendidikan nonformal ialah satuan pendidikan luar sekolah, yang mana kurikulum yang digunakan pun tidak selalu mengikuti kurikulum pemerintah (Al, 2019). Hal ini disebabkan kurikulum yang biasanya digunakan dalam pendidikan nonformal ialah kurikulum yang berdasarkan kebutuhan (Sudjana, 2004).

Majelis taklim Alfikri yang terdapat di RT.03/RW.06 Desa Sukabirus, Kec. Megamendung Kab. Bogor merupakan Lembaga yang bergerak dalam pendidikan non-formal berbasis keagamaan, yang mana di dalamnya seringkali diadakan kegiatan keagamaan seperti pengajian rutin harian, kajian bahasa arab, dan memperingati hari besar islam dan masih banyak kegiatan lainnya. Majelis taklim ini di dalamnya tidak dibatas oleh usia, dari ana-anak sampai orang-orang lanjut usia pun biasanya ikut bergabung mengikuti kegiatan yang ada. Hanya saja untuk anak-anak sampai usia remaja itu biasanya dipisah dengan orangtua sampai yang lansia. Hal ini biasanya dibedakan berdasarkan topik pembahasan kajian yang disesuaikan.

Setelah dilakukan observasi dan identifikasi kebutuhan, ditemukan karakteristik santri yang bergabung dalam majelis ini rata-rata Jamaah hanya lulusan SD dan SMP, sebagian besar dari mereka melanjutkan pendidikannya di pesantren salafi. Sehingga ditemukan hasil analisis kebutuhan yang mana menunjukkan sebagian besar dari mereka belum memahami cara mengoperasikan teknologi seperti hp ataupun laptop. Meskipun mereka memiliki handphone android, tetapi mereka belum begitu memahami cara menggunakan handphone selain untuk berswafoto, ataupun bermain di sosial media.

Sehingga sangat disayangkan apabila mereka tidak bisa memanfaatkan teknologi yang mereka miliki dengan baik. Namun, berdasarkan analisis kebutuhan, meskipun mereka mengaku masih belum terbiasa dengan penggunaan teknologi yang efektif dan efisien, mereka tertarik untuk mempelajari ilmu desain yang mana dalam era ini sangat dibutuhkan, agar tampilan informasi menjadi lebih menarik dan diminati. Berdasarkan hal

tersebut, Majelis taklim Alfikri ini dijadikan peneliti sebagai tempat untuk mendapatkan sasaran yakni Jamaah remaja yang diikutsertakan dalam pelatihan desain untuk pemula yakni dengan menggunakan aplikasi Canva.

Canva merupakan aplikasi desain grafis *online* yang mudah untuk digunakan dari berbagai kalangan manapun. Aplikasinya dapat diakses melalui desktop laptop, android ataupun iOS. Canva dalam (Purwati & Perdanawanti, 2019) ialah alat bantu desain untuk menghasilkan suatu media grafis seperti *flyer*, poster, infografis, banner, kartu ucapan, undangan, sertifikat, desain logo produk, presentasi dan masih banyak lagi. Secara tampilan aplikasi ini menyediakan pilihan *template* desain yang menarik. Dengan demikian, pelatihan desain canva ditetapkan untuk dilatihkan kepada para peserta pelatihan yang merupakan remaja santri Majelis Taklim alfikri.

Tujuan pelaksanaan pelatihan desain canva kepada para jamaah remaja majelis taklim Alfikri ini adalah untuk meningkatkan kecakapan atau keterampilan penggunaan teknologi dan memiliki keterampilan desain, yang harapannya dapat menghasilkan sebuah produk atau karya yang bermanfaat untuk kegiatan yang ada di majelis taklim tersebut

Sebelum melaksanakan kegiatan pelatihan tentunya ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam merencanakan sebuah program pelatihan. Sudjana (2014) menyebutkan bahwa tahap perencanaan program merupakan tahap pertama dari manajemen program pendidikan luar sekolah atau pendidikan nonformal (Sudjana, 2014). Pada tahap ini, pelaksana kegiatan pelatihan melakukan identifikasi kebutuhan terlebih dahulu, supaya pelatihan yang diberlangsungkan betul-betul berdasarkan kebutuhan sasaran.

Setelah dilakukan identifikasi kebutuhan, setelah itu dilakukan analisis kebutuhan para peserta pelatihan agar mudah untuk menetapkan capaian tujuan. Pada proses ini baru dibuat khusus. Sehingga setelah melalui tahap ini, penyelenggara akan lebih mudah dalam menentukan ketetapan program pelatihan. Kemudian, pihak pelaksanapun tidak kesulitan dalam menentukan indikator keberhasilan yang akan digunakan dalam pelatihan ini.

METODE

Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang diterapkan untuk meneliti kondisi obyek yang alamiah, di mana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi (Abdussamad, 2021).

Selain itu, metode pada penelitian ini menggunakan Metode penelitian deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif merupakan penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena yang ada (Ahdaniah et al., 2022). Seperti halnya pada kegiatan pelatihan ini yang dideskripsikan dengan menggunakan model pelatihan empat langkah yang dikembangkan oleh Crone dan Hunter.

Dalam (Kamil, 2003) Crone dan Hunter (1980), dalam buku *"From the Field-Tested Participatory Activities for Trainers"*, memaparkan model pelaksanaan latihan yang terdiri atas empat langkah (Model empat Langkah).

Model pelatihan empat langkah ini terdiri atas tahapan perencanaan, identifikasi kebutuhan, analisis dalam menetapkan sebuah program pelatihan, dan evaluasi program pelatihan. Empat tahap ini dilakukan untuk memudahkan peneliti dalam mengamati dan mengumpulkan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan program pelatihan desain canva ini berlangsung selamasa satu hari pada tanggal 12 Desember 2021, yang dimulai dari pukul 09.00-14.00 WIB di Majelis Taklim Alfikri. Dalam program pelatihan ini dihadiri oleh 10 orang peserta dan memiliki latar pendidikan yang berbeda-beda. Namun, sebagian besar dari mereka adalah alumni dari pesantren Salafi, sehingga menjadi suatu tantangan bagi mereka untuk mempelajari desain *canva* ini.

Sesuai dengan model pelatihan yang diterapkan dalam pelatihan ini adalah model pelatihan empat Langkah yang dikemukakan oleh Crone dan Hunter (1980). Pertama yang dilakukan adalah dengan mempersiapkan

kelompok belajar, yang mana dalam hal ini sasaran mendapatkan pembinaan dengan pendekatan lebih dalam mulai dari ketua MT Alfikri hingga anggotanya, setelah mendapatkan rasa ketertarikan mereka barulah dibuat kelompok belajar. Kelompok belajar ini terdiri dari 4 kelompok,

Kemudian, pada tahap kedua ialah dengan membagikan angket kebutuhan sasaran terhadap pelatihan yang akan diselenggarakan, selain melaksanakan identifikasi kebutuhan kemudian peneliti kemudia menganalisis jawaban-jawaban yang telah diterima melalui angket tersebut sehingga mudah untuk menetapkan tujuan atau indikator keberhasilan dari pelatihan tersebut yang memang sesuai dengan kebutuhan mereka. Melakukan Observasi dan identifikasi kebutuhan.

Miler dan Osinki (2002) menyatakan bahawa analisis kebutuhan dalam sebuah program pelatihan adalah digunakan untuk : 1) menghimpun informasi, 2) menganalisis informasi, 3) menyusun perencanaan program pelatihan (Budiman et al., 2020) . Tujuan dari identifikasi atau analisis kebutuhan ini adalah untuk mengidentifikasi masalah yang sedang dihadapi sasaran dan butuh untuk diatasi. Jika masalah yang mereka hadapi itu disebabkan karena *life skills* yang kurang, maka menyediakan program pelatihan bisa menjadi solusi yang sesuai bagi mereka. Dengan demikian penjabaran hal-hal yang perlu diperhatikan ketika sedang melakuka identifikasi kebutuhan masyarakat:

a. Menghimpun informasi

Pada tahap ini penyelenggara melakukan observasi dan mencari tahu kebutuhan apa saja yang dibutuhkan oleh para santri remaja Majelis Taklim Alfikri yang mana dari hasil observasi tersebut didapati keinginan mereka dan khususnya ketua majelis untuk diadakannya pengembangan terhadap penggunaan teknologi. Hal ini berkaitan juga dengan pengaruh perkembangan zaman yang sudah berbasis digital. Maka akan menjadi suatu hambatan, jika para santri remaja yang ada pada majelis taklim ini tidak memperhatikan pentingnya memanfaatkan teknologi saat ini dengan baik.

b. Analisis Masalah

Pada tahap ini, merupakan tahap selanjutnya karena informasi sebelumnya yang didapatkan dari ketua majelis bahwa

para santri remaja membutuhkan pengembangan dalam memanfaatkan teknologi, dan juga karena situasi saat ini yang sudah berbasis digital. Maka, akan lebih mudah jika praktek yang dibuat dalam pemanfaatan teknologi ini adalah desain. Hal ini juga disebabkan karena kebanyakan remaja saat ini sering menghabiskan waktunya dengan sosial medianya yakni sekitar 20,6% dan 14,8% masing-masing ialah laki-laki dan perempuan pada usia 25-34 tahun. Kemudian pada usia 19-24 tahun dari pengguna laki-laki dan perempuan masing-masing sebesar 16,1% dan 14,2%.

c. Penetapan hasil Analisis

Setelah dilakukan analisis terhadap kumpulan informasi yang dihimpun sebelumnya, maka Langkah selanjutnya adalah menetapkan tema dari pelatihan yang akan diangkat yakni program pelatihan desain dengan menggunakan aplikasi *Canva* karena fiturnya yang mudah digunakan dan dipelajari oleh pemula.

Kemudian, dalam tahap ketiga ialah memilih dan mengembangkan metode serta bahan belajar. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah dengan membuat metode ceramah, diskusi dan praktek. Dalam hal ini, peneliti membuat rancangan pelatihan mulai dari menentukan metode pelatihan, membuat Satuan Acara Pelatihan, mengembangkan materi serta membuat instrument penilaian yang akan digunakan. Kemudian pada tahap keempat, ialah pelaksanaan kegiatan pelatihan desain canva.

Dalam pelaksanaan pelatihan ini dimulai dari pengujian peserta melalui *Pre-test* terlebih dahulu yang mana dari hasil pre test dapat dilihat analisisnya adalah sebagai berikut:

Hasil Pretest

Hasil pretest ialah kemampuan awal peserta pelatihan mengenai desain canva atau sebelum diberi perlakuan. Data hasil pretest tertera pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1.

Rekapitulasi Data Hasil Pretest Pelatihan

| No | Nama | Hasil Pretest |
|----|------|---------------|
| 1 | NA | 60 |
| 2 | US | 65 |
| 3 | SH | 50 |
| 4 | WR | 55 |

| No | Nama | Hasil Pretest |
|--------------------------------|------|----------------------|
| 5 | NR | 70 |
| 6 | NPA | 80 |
| 7 | SN | 55 |
| 8 | IN | 40 |
| 9 | SS | 60 |
| 10 | AZ | 75 |
| Rata-rata Nilai Pretest | | 610 : 10 = 61 |

Pada hasil pretest didapatkan nilai rata-ratanya ialah 61. Artinya, sebagian dari mereka sudah biasa dengan mendesain dengan aplikasi canva. Setelah itu baru masuk kepada tahap pemberian materi. Materi yang disampaikan di awal ialah mengenai pengertian, tujuan dan fungsi Desain. Kemudian baru masuk pada materi mengenai *canva*. Peserta diperlihatkan cara membuat akun canva di Laptop ataupun di Hp, kemudia dikenalkan fitur-fitur yang tersedia di dalam Canva. Dalam bagian ini narasumber menjelaskan bahwa canva ini bisa berfungsi menghasilkan produk desain yang beragam. Seperti membuat *power point*, Infografis, Poster, Logo, *layout* Cover majalah atau buku, undangan, sertifikat dan masih banyak lagi. Hanya tinggal dikreasikan kembali

Setelah menjelaskan langkah-langkah dalam menggunakan canva ini. Selanjutnya adalah sesi praktek. Awalnya, peserta diperlihatkan langkah-langkah dalam membuat Infografis oleh narasumber. Kemudian, peserta yang tadi sudah di kelompokkan juga diminta untuk membuat media Infografis yang sesuai dengan kreasi atau keinginan peserta. Dalam pelaksanaan ini, peserta mengedit infografis tersebut dengan menggunakan *Handphone*.

Setelah melaksanakan praktek, peserta pun diminta untuk mengunduh hasilnya kemudian dikirimkan kepada narasumber. Pada sesi akhir acara, peserta diminta untuk mengisi lembar *post-test* sebagai alat ukur evaluasi dalam program pelatihan ini. Alat ukur ini berfungsi untuk melihat perubahan pengetahuan dan sikap antara sebelum dan sesudah diberikan pelatihan. Sehingga dapat diperoleh hasil sebagai berikut :

Hasil Posttest

Hasil posttests ialah kemampuan akhir peserta pelatihan mengenai desain canva atau setelah diberi perlakuan. Data hasil pretest tertera pada tabel 2 sebagai berikut :

Tabel 2.

Rekapitulasi Data Hasil Pretest Pelatihan Desain Canva Remaja Majelis Alfikri

| No | Nama | Hasil Pretest |
|--------------------------------|------|----------------------|
| 1 | NA | 80 |
| 2 | US | 95 |
| 3 | SH | 90 |
| 4 | WR | 100 |
| 5 | NR | 95 |
| 6 | NPA | 100 |
| 7 | SN | 85 |
| 8 | IN | 95 |
| 9 | SS | 100 |
| 10 | AZ | 90 |
| Rata-rata Nilai Pretest | | 930 : 10 = 93 |

Berdasarkan hasil posttest terjadi peningkatan terhadap pengetahuan remaja majelis taklim Alfikri ini, Rata-rata nilai yang mereka peroleh adalah 93, hal ini menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dari hasil data pretest sebelumnya dengan nilai rata-ratanya yaitu 61.

Selama pelaksanaan berjalan, peserta cukup antusias, karena pelatihan yang diberikan sesuai dengan kebutuhan mereka. Mereka merasa tertantang, meskipun banyak kesulitan yang dirasa, kesulitan ini dirasakan khususnya oleh para jamaah yang berasal dari pesantren tradisional, sehingga mengalami keterbatasan dalam penggunaan media. Namun keadaan seperti ini tidak sampai membuat mereka berkecil hati untuk mencoba lagi, hal ini juga dibantu oleh peserta yang berasal dari pendidikan formal yang memang sudah terbiasa dengan penggunaan teknologi.

d. Evaluasi

Hasil evaluasi yang diperoleh adalah, sebagian peserta masih merasa kesulitan karena masih beradaptasi dengan teknologi dan keterbatasan media yang digunakan. Sebab dalam pelatihan ini mereka mendesain dengan menggunakan *Handphone*. Meski

dengan demikian, hasil karya yang mereka hasilkan cukup sesuai dengan indikator atau tujuan dari program pelatihan ini. Hal ini juga dapat dibuktikan dari hasil pre dan post test yang mana dari pelatihan ini dapat dilihat terjadi peningkatan anatara sebelum pelatihan dan setelah pelaksanaan pelatihan.

SIMPULAN

Secara umum, pelaksanaan program Diklat Mendesain Canva di MT Alfikri ini berjalan dengan baik. Penerapan model pelatihan empat langkah dari Crone dan Hunter (1980) juga membuat pelatihan ini menjadi lebih efektif. Dimana pelatihan diawali dengan membuat kelompok belajar, kemudian baru dilakukan identifikasi kebutuhan, menentukan metode pembelajaran dan mempersiapkan bahan ajar, kemudian terakhir adalah proses pelaksanaan pelatihan dan evaluasi. Oleh karena itu, rekomendasi dari hasil evaluasi program ini adalah dengan membuat agenda pelatihan lanjutan kepada para peserta untuk meningkatkan lagi keterampilan desain dengan membuat suatu produk yang dibutuhkan oleh majelis taklim Alfikri seperti buku saku bahasa arab, doa-doa ataupun banner kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

Abdussamad, Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Syakir Media Press.
Ahdaniah, F., Hoerniasih, N., & Dewi, R. S. (2022). Pelatihan Pendidikan Kecakapan Hidup Melalui Keterampilan Tata Boga Di PKBM Cendikia Cemerlang Kecamatan Parung Panjang. *Learning Community: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*. 6(2), 105–111.
Al, K. et. (2019). Implementasi Pendidikan Nonformal Santriwati yang bersekolah

Madrasah Aliyah di Pondok Pesantren Anwarul Halimy Lombok Barat. *Penelitian dan Pengembangan dibidang Administrasi Pendidikan Volume*, 9(1), 50–56.

Budiman, A., Sabaria, R., & Purnomo, P. (2020). Model Pelatihan Tari: Penguatan Kompetensi Pedagogik & Profesionalisme Guru. *Panggung*, 30(4), 532–548.

<https://doi.org/10.26742/panggung.v30i4.1370>

Charli, L., Mulyono, D., Fiani, A., & dkk. (2022). Pelatihan Multimedia Bagi Ibu-Ibu Majelis Taklim Desa Kelumpang Jaya. *Jurnal PKM Lingsgau*, 2, 26–31.

Helwida. (2022). *Tawazun Program kecakapan hidup (life skill) bagi santri remaja di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP)*. 15(2), 275–282. <https://doi.org/10.32832/tawazun.v15i2.7246>

Kamil, M. (2003). *Model-Model Pelatihan*. Bandung: Alfabeta

Purwati, Y., & Perdanawanti, L. (2019). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat (JPMM) Vol.*, 1(1), 42–51.

Sudjana, D. (2004). *Manajemen Program Pendidikan : Untuk Pendidikan Nonformal dan Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Falah Production.

Sudjana, D. (2014). *Evaluasi Program Pendidikan Luar Sekolah* (2014 ed.). Remaja Rosda Karya.

Tamrin, M. I. (2018). Pendidikan Non Formal Berbasis Masjid Sebagai Bentuk Tanggung Jawab Umat Dalam Perspektif Pendidikan Seumur Hidup. *MENARA Ilmu*, XII(79), 70–79.