

PENGENALAN APLIKASI CANVA DAN VISUAL STUDIO CODE

Sri Handayani¹, Yetman Erwandi², Deka Tri Putra³, Tri Wimbi Haryadi⁴,
Muhammad Nabil Muhtarom⁵, Muhammad Agung⁶

¹ Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Bengkulu, Indonesia
^{2,3,4,5,6} Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Bengkulu, Indonesia
*yani3oyik@gmail.com

Abstrak: Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan memperkenalkan aplikasi Canva dan Visual Studio Code kepada guru di SD Negeri 03 Kota Bengkulu. Canva adalah platform desain grafis berbasis web yang memudahkan pembuatan berbagai materi visual, sedangkan Visual Studio Code merupakan editor kode sumber untuk pengembangan perangkat lunak. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah observasi dan praktik langsung. Peserta diberikan pelatihan dasar hingga lanjutan mengenai fitur utama kedua aplikasi serta penerapannya dalam dunia pendidikan dan industri kreatif. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta dalam mendesain menggunakan Canva serta menulis dan mengelola kode dengan Visual Studio Code. Pelatihan ini juga membantu peserta mengatasi kendala teknis dengan bimbingan langsung dan eksplorasi fitur tambahan. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan peserta dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran dan pekerjaan mereka.

Kata Kunci: Visual Studio Code, Desain Grafis, Canva

Abstract: This community service activity aims to introduce Canva and Visual Studio Code applications to teachers at SD Negeri 03 Bengkulu City. Canva is a web-based graphic design platform that makes it easy to create various visual materials, while Visual Studio Code is a source code editor for software development. The method used in this activity is observation and hands-on practice. Participants were given basic to advanced training on the main features of both applications as well as their application in the world of education and the creative industry. The results of the activity showed an increase in participants' understanding and skills in designing using Canva and writing and managing code with Visual Studio Code. This training also helped participants overcome technical obstacles with direct guidance and exploration of additional features. With this training, participants are expected to optimize the use of technology in their learning and work.

Keywords: Visual studio code, Graphic design, Canva

Article History:

Received	Revised	Published
15 Juli 2025	10 September 2025	15 September 2025

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan dan industri kreatif. Kemampuan dalam desain grafis dan pemrograman menjadi keterampilan yang semakin dibutuhkan di era digital ini (Huda, 2023). Namun, tidak semua tenaga pendidik memiliki pemahaman dan keterampilan yang memadai dalam memanfaatkan aplikasi digital untuk menunjang kegiatan pembelajaran dan pekerjaan mereka.

Dalam konteks ini, aplikasi Canva dan Visual Studio Code menjadi alat yang penting untuk dikuasai. Canva merupakan platform desain grafis berbasis web yang memungkinkan

penggunanya membuat berbagai materi visual dengan mudah, bahkan bagi mereka yang tidak memiliki latar belakang desain grafis (Supriyadi, 2024). Sementara itu, Visual Studio Code adalah editor kode sumber yang banyak digunakan dalam pengembangan perangkat lunak karena fitur-fiturnya yang mendukung berbagai bahasa pemrograman serta kemudahan dalam debugging dan integrasi dengan sistem lain (Hartati, 2020).

Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih penggunaan Canva dan Visual Studio Code kepada guru di SD Negeri 03 Kota Bengkulu. Metode yang digunakan adalah observasi dan praktik langsung, di mana peserta diberikan pelatihan mengenai fitur utama serta penerapan kedua aplikasi ini dalam dunia akademik dan industri kreatif. Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan peserta dapat meningkatkan keterampilan digital mereka sehingga lebih produktif dalam mendukung pembelajaran dan tugas profesional lainnya.

Metode

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini menggunakan pendekatan metode observasi dan praktik langsung dalam memberikan pelatihan kepada peserta. Kedua metode ini dipilih agar peserta tidak hanya memahami teori, tetapi juga mendapatkan pengalaman langsung dalam menggunakan Canva dan Visual Studio Code.

1. Observasi

Observasi dilakukan untuk memahami tingkat pemahaman awal peserta terhadap penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran dan pekerjaan mereka. Metode ini bertujuan untuk menilai efektivitas dan kemudahan penggunaan fitur-fitur dalam Canva dan Visual Studio Code berdasarkan pengalaman peserta selama pelatihan (Hasanah, 2023).

Adapun aspek yang diamati dalam metode observasi meliputi:

- a. Kemudahan Navigasi,Seberapa mudah peserta menemukan dan menggunakan fitur dalam Canva dan Visual Studio Code.
- b. Kecepatan Penyelesaian Tugas,Seberapa cepat peserta menyelesaikan tugas desain atau pemrograman.
- c. Tingkat Kesulitan,Hambatan yang dihadapi peserta dalam memahami dan mengoperasikan kedua aplikasi.

2. Praktik Langsung

Metode praktik langsung diterapkan untuk meningkatkan keterampilan peserta dalam menggunakan kedua aplikasi ini secara efektif. Dalam praktik ini, peserta diberikan latihan berbasis proyek sesuai dengan fungsi utama dari masing-masing aplikasi (Yasa, 2017).

Pelatihan Canva

- a. Peserta mempelajari fitur utama seperti template, elemen desain, dan tipografi.
- b. Latihan membuat desain sederhana seperti poster dan presentasi.

- c. Simulasi penggunaan Canva untuk kebutuhan pendidikan dan komunikasi visual.
- d. Pelatihan Visual Studio Code
- e. Pengenalan fitur utama seperti sintaks penyorotan, debugging, dan integrasi dengan Git.
- f. Latihan menulis kode sederhana dalam berbagai bahasa pemrograman.
- g. Simulasi proyek pemrograman menggunakan Visual Studio Code.

Melalui kombinasi metode observasi dan praktik langsung, peserta tidak hanya mendapatkan teori, tetapi juga pengalaman nyata dalam menggunakan Canva dan Visual Studio Code. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam desain grafis dan pemrograman yang dapat diterapkan dalam lingkungan akademik maupun profesional.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini dilakukan melalui metode observasi dan praktik langsung yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam menggunakan Canva dan Visual Studio Code. Berdasarkan hasil yang diperoleh selama pelaksanaan kegiatan, terjadi peningkatan signifikan dalam penguasaan fitur utama kedua aplikasi oleh peserta.

1. Hasil Observasi

Observasi dilakukan untuk menilai efektivitas penggunaan Canva dan Visual Studio Code oleh peserta sebelum dan sesudah pelatihan. Beberapa temuan utama dari hasil observasi antara lain:

- a. Kemudahan Navigasi: Sebelum pelatihan, sebagian besar peserta mengalami kesulitan dalam menemukan fitur utama kedua aplikasi. Namun, setelah mengikuti pelatihan, mereka dapat menavigasi Canva untuk pembuatan desain dan menggunakan fitur debugging serta pengelolaan proyek di Visual Studio Code dengan lebih mudah.
- b. Kecepatan Penyelesaian Tugas: Awalnya, peserta membutuhkan waktu lama untuk menyelesaikan tugas desain dan pemrograman. Setelah praktik langsung, terjadi peningkatan efisiensi, di mana mereka lebih cepat dalam membuat desain dan menulis kode.
- c. Tingkat Kesulitan: Beberapa peserta mengalami kendala dalam memilih elemen desain yang sesuai di Canva serta debugging kode di Visual Studio Code. Namun, dengan bimbingan dan latihan yang diberikan, peserta dapat mengatasi kesulitan tersebut dan lebih memahami cara kerja kedua aplikasi ini.



Gambar 1. Observasi di SDN 03 Kota Bengkulu

2. Hasil Praktik Langsung

Metode praktik langsung memungkinkan peserta untuk mengimplementasikan teori yang telah dipelajari dalam latihan nyata. Berikut hasil yang diperoleh dari masing-masing sesi pelatihan:

A. Pelatihan Canva

1. Peserta berhasil membuat desain visual sederhana, seperti poster dan infografis, dengan memanfaatkan template, teks, dan elemen grafis yang tersedia.
2. Mereka memahami bagaimana menyusun desain yang menarik dan profesional untuk kebutuhan pendidikan serta komunikasi visual.
3. Beberapa peserta dapat menggunakan fitur tambahan, seperti efek dan pengaturan warna, untuk meningkatkan kualitas desain mereka.



Gambar 2. Pelatihan Canva di SDN 03 Kota Bengkulu

B. Pelatihan Visual Studio Code

1. Peserta berhasil menulis dan menjalankan kode sederhana dalam berbagai bahasa pemrograman, seperti HTML dan Python.
2. Mereka memahami cara menggunakan fitur debugging untuk memperbaiki kesalahan dalam kode mereka.
3. Beberapa peserta mulai mengeksplorasi ekstensi yang tersedia di Visual Studio Code untuk menyesuaikan editor sesuai kebutuhan mereka.



Gambar 3. Pelatihan Visual Studio Code di SDN 03 Kota Bengkulu

Dari hasil pelatihan, terlihat bahwa penggunaan metode observasi dan praktik langsung sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan peserta. Dengan memberikan pengalaman nyata dalam menggunakan Canva dan Visual Studio Code, peserta dapat lebih memahami fungsi dan manfaat kedua aplikasi ini dalam dunia pendidikan dan industri kreatif.

Selain itu, peserta juga menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam mengoperasikan aplikasi digital. Mereka tidak hanya mampu menggunakan fitur dasar, tetapi juga mulai mengeksplorasi fitur lanjutan yang dapat mendukung produktivitas mereka. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung lebih efektif dibandingkan dengan hanya memberikan teori tanpa implementasi langsung (Yasa, 2017).

Meskipun pelatihan ini memberikan hasil positif, terdapat beberapa kendala yang dihadapi peserta, seperti kesulitan awal dalam memahami navigasi aplikasi dan debugging kode. Namun, dengan bimbingan dan latihan yang cukup, mereka dapat mengatasi kendala tersebut secara bertahap. Oleh karena itu, pelatihan di masa depan sebaiknya mencakup sesi tambahan untuk membahas kendala teknis secara lebih mendalam (Hasanah, 2023).

Kesimpulan

Berdasarkan hasil kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) mengenai pelatihan penggunaan Canva dan Visual Studio Code di SD Negeri 03 Kota Bengkulu, dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini memberikan manfaat yang signifikan bagi peserta dalam memahami dan mengoperasikan kedua aplikasi tersebut.

Pelaksanaan pelatihan dengan metode observasi dan praktik langsung terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan peserta. Melalui observasi, diperoleh pemahaman mengenai kendala awal yang dihadapi peserta, seperti kesulitan dalam menavigasi aplikasi dan memahami fitur tertentu. Sementara itu, praktik langsung memberikan pengalaman nyata dalam menggunakan Canva untuk desain grafis serta Visual Studio Code untuk pengembangan kode pemrograman.

Setelah mengikuti pelatihan, peserta mampu membuat desain visual menggunakan Canva dan menulis serta men-debug kode dalam Visual Studio Code. Mereka juga menunjukkan peningkatan efisiensi dalam menyelesaikan tugas dan lebih percaya diri dalam mengaplikasikan keterampilan yang telah diperoleh.

Meskipun pelatihan ini berhasil meningkatkan keterampilan peserta, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi, seperti kesulitan awal dalam memahami fitur tertentu. Oleh karena itu, pelatihan di masa depan sebaiknya mencakup sesi tambahan untuk memperdalam pemahaman peserta terhadap fitur-fitur lanjutan serta memberikan bimbingan lebih intensif. Dengan demikian, pelatihan ini dapat memberikan manfaat yang lebih luas dalam mendukung penggunaan teknologi dalam pendidikan dan industri kreatif.

Ucapan Terima Kasih

Puji dan syukur kami panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas terselesainya kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dan penyusunan laporan ini. Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Muhammadiyah Bengkulu, khususnya Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, yang telah memberikan dukungan penuh dalam pelaksanaan kegiatan ini.

Kami juga menyampaikan apresiasi kepada SD Negeri 03 Kota Bengkulu yang telah menjadi mitra dalam kegiatan ini. Terima kasih kepada para guru dan staf sekolah yang telah berpartisipasi aktif dalam pelatihan serta memberikan kesempatan kepada kami untuk berbagi ilmu dan pengalaman dalam penggunaan Canva dan Visual Studio Code.

Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada tim pelaksana PKM, termasuk dosen pembimbing dan seluruh mahasiswa yang telah bekerja keras dalam menyusun materi, memberikan pelatihan, serta mendokumentasikan kegiatan ini. Tanpa kerja sama yang baik, kegiatan ini tidak akan berjalan dengan lancar.

Akhir kata, kami menyadari bahwa laporan ini masih memiliki kekurangan, oleh karena itu, kami sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun untuk penyempurnaan di masa mendatang. Semoga hasil dari kegiatan ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak dan menjadi inspirasi bagi pelaksanaan kegiatan serupa di masa depan.

Referensi

- Fadli, M. R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian. Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum.
- Fitri Zulhandayani, K. S. (2022). Pemanfaatan Canva sebagai Media Penyampaian Informasi bagi Kepemimpinan Sekolah. Jurnal Teknologi Pendidikan.
- Hartati, S. (2020). Perancangan Sistem Informasi Inventaris Barang pada Kantor Notaris dan PPAT R.A Lia Kholila, S.H Menggunakan Visual Studio Code. Jurnal Siskomti.

- Hasanah, H. (2023). Teknik-Teknik Observasi. Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Semarang.
- Huda, N. (2023). Pelatihan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Desain Grafis Anggota Perhimpunan Human Resources Development Jawa Tengah. Jurnal Pengabdian Masyarakat.
- Muhammad Romzi, B. K. (2020). Implementasi Pemrograman Python. JIK.
- Pradana, R. F. (2024). Membuat Tools Otomasi untuk Kebutuhan Konversi. Sekolah Tinggi Teknologi Terpadu Nurul Fikri.
- Supriyadi, A. C. (2024). Pelatihan Desain Grafis untuk Memaksimalkan Peran Media Sosial Pada JURNAL ALTIFANI.
- Syarif, M. N. (2023). Rancangan Sistem Presensi dan Rekapitulasi Jurnal Kegiatan OJT Menggunakan Visual Studio Code Berbasis Web di AirNav Cabang MATSC. Prosiding Seminar Nasional Inovasi Teknologi Penerbangan (SNITP).
- Yasa, I. M. (2017). Pelaksanaan Pembelajaran dengan Metode Praktik Langsung. e-Journal Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Undiksha.