
PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA DI SMA SWASTA YAPIM SEI BAMBAN

Goldberd Harmuda Duva Sinaga¹, Fajar Gohanda Sinaga¹, Naomi Silaban¹, Monalisa Pardosi¹, Christiani Mariana Simanullang¹

¹ Universitas HKBP Nommensen, Indonesia

Email: ¹*goldberhdhsinaga@gmail.com

Abstrak

Belajar adalah serangkaian tahapan transformasional yang dilalui seseorang untuk mengembangkan kompetensi kognitif, emosional, atau psikomotorik tertentu. Pengabdian Masyarakat dilakukan menggunakan metode ceramah yang objeknya adalah Siswa Di SMA Swasta Yapim Sei Bamban. Kegiatan yang dilakukan tim dibagi menjadi tiga sesi setiap kelas. Pelatihan penggunaan aplikasi canva tidak banyak memakan waktu, sehingga tim menggunakan waktu yang lebih efektif karena jadwal pelaksanaan pelatihan sudah terstruktur dengan baik sesuai dengan jadwal waktu yang telah ditentukan oleh tim dan disetujui oleh pihak sekolah. Namun dalam menjalankan program kegiatan PkM ini sangat bergantung pada infrastruktur dan akses internet yang stabil, dan persiapan yang matang seperti kemampuan penggunaan aplikasi canva dan evaluasi dampak yang terbatas. Meskipun begitu kegiatan pengabdian kepada masyarakat sangat nyata manfaatnya untuk masyarakat sekitar, terutama dalam pelatihan penggunaan aplikasi canva dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa di SMA Swasta YAPIM Sei Bamban yang diukur dengan memberikan angket ke siswa kelas X dan XI SMA.

Kata Kunci: Belajar, Pelatihan, Canva, Kreativitas, Siswa

Abstract

Learning is a series of transformational stages that a person goes through to develop certain cognitive, emotional, or psychomotor competencies. Community Service is carried out using the lecture method whose object is students at Yapim Sei Bamban Private High School. The activities carried out by the team were divided into three sessions for each class. Training on the use of the Canva application is not very time-consuming, so the team uses more effective time because the training schedule is well structured according to the time schedule that has been determined by the team and approved by the school. However, in carrying out this PkM activity program, it is highly dependent on stable infrastructure and internet access, and careful preparation such as the ability to use the Canva application and limited impact evaluation. Even so, community service activities are very real and have benefits for the surrounding community, especially in training on the use of the Canva application can increase the learning creativity of students at YAPIM Sei Bamban Private High School which is measured by giving questionnaires to students in grades X and XI of high school.

Keywords: Learning, Training, Canva, Creativity, Students

1. PENDAHULUAN

Pendidikan yang menggabungkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap dengan penguasaan teknologi informasi dan komunikasi adalah tuntutan abad ke-21. Guru harus mengikuti prosedur pembelajaran digital interaktif. Salah satu tantangan bagi guru dan pengembang teknologi pembelajaran untuk berinovasi adalah membuat media pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa. Jika media pembelajaran yang menarik seperti tayangan atau tampilan digunakan, siswa akan lebih mudah mengingat dan menyerap pelajaran. (Gowa & Muhaemin, 2016)

Belajar adalah serangkaian tahapan transformasional yang dilalui seseorang untuk mengembangkan kompetensi kognitif, emosional, atau psikomotorik tertentu. (Sulistiyarini, 2016) Belajar adalah modifikasi potensi seseorang yang dihasilkan dari informasi dan pengalaman yang dirasakan dan kemudian diterapkan dalam situasi yang berhubungan dengan pengalaman tersebut. Apabila menyelesaikan tugas siswa belajar berhasil tanpa bergantung pada orang lain, maka siswa dikatakan telah mandiri dalam belajarnya. Pola pikir belajar mandiri dapat membantu pembelajar lebih berhasil memantau, mengontrol, dan menilai proses belajar mereka. Namun, siswa yang tidak dapat mereka. Namun, siswa yang tidak dapat belajar secara mandiri dapat mengembangkan kebiasaan buruk termasuk belajar hanya untuk ujian, membolos, menyontek, dan mencari celah informasi dalam soal ujian. (Pratiwi & Laksmiwati, 2016) Penggunaan bahan pembelajaran interaktif dengan komponen multimedia sangat penting untuk meningkatkan potensi ini. (Maisarah et al., 2023) Media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar. (Sormin et al., 2024) (Sinaga et al., 2023) (Aguanda et al., 2023) (Nainggolan et al., 2023) (Sihombing et al., 2023). Selain itu, media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga mendorong proses belajar (Rusdiana et al., 2021). Media pembelajaran memiliki tiga tujuan

komprehensif. Mereka adalah menumbuhkan keinginan siswa untuk mempelajari lebih lanjut, memediasi hubungan antara guru dan siswa, dan menyampaikan informasi melalui penjelasan guru. (Guru et al., 2020) Salah satu tantangan bagi guru dan pengembang teknologi pembelajaran untuk terus berinovasi adalah membuat pembelajaran menyenangkan dan tidak membosankan. Canva adalah salah satu aplikasi baru di Platform Pembelajaran yang digunakan oleh lembaga Pendidikan.

Aplikasi Canva adalah aplikasi desain grafis online yang mudah untuk digunakan, bahkan bagi pemula. Tak hanya itu, Canva juga dapat diakses melalui perangkat desktop berbasis web maupun mobile (Ampa, 2020) Canva adalah layanan untuk membuat konten pembelajaran seperti infografis, poster, banner, presentasi yang sangat membantu dalam proses kegiatan pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan canva untuk membuat media pembelajaran. Sehingga guru dapat mentransfer pengetahuan kepada peserta didik dengan cara yang menyenangkan. Bagi peserta didik, penggunaan canva mampu meningkatkan kreativitas, melatih pola berpikir kritis, meningkatkan kepercayaan diri serta mendorong hasil belajar yang lebih baik. Berdasarkan analisis situasi yang dijelaskan, pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan canva penting terutama dalam meningkatkan kreativitas sesuai dengan tuntutan keterampilan Abad 21.

Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) diartikan sebagai tanggapan akademik masyarakat kampus atas kebutuhan, tantangan yang dihadapi oleh masyarakat, baik secara langsung maupun tidak langsung. Berbekal kompetensi keilmuan yang dimiliki, kegiatan ini merupakan aktualisasi dari tanggungjawab dan kepedulian sosial warga kampus kepada masyarakat luas, yang meliputi usaha-usaha nyata untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui perluasan wawasan dan pengetahuan, serta peningkatan keterampilan hidup.

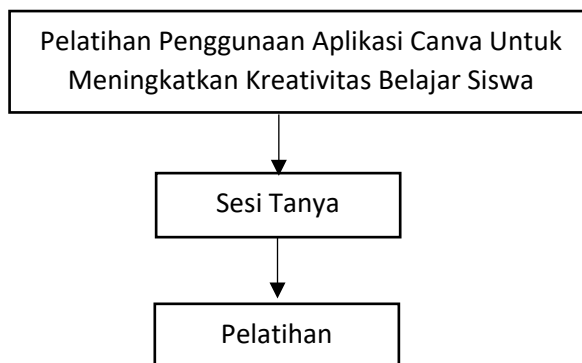
Oleh karena itu, dilakukanlah program PkM dengan judul "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Di SMA Swasta YAPIM Sei Bamban"

2. TINJAUAN PUSTAKA

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses belajar mengajar yang digunakan guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan terciptanya kegiatan pembelajaran yang efektif, serta tercapainya tujuan pembelajaran (Kompetensi et al., 2021). Media pembelajaran merupakan salah satu komponen dari rangkaian pembelajaran yang peranya penting dalam proses pembelajaran (Pengajaran et al., 2020). Dalam pembelajaran peran fasilitator sangat penting sehingga dituntut untuk mampu menggunakan media-media digital yang menunjang kegiatan pembelajaran, media pembelajaran digital merupakan media berbasis teknologi yang merupakan salah satu pilihan yang efektif dan efisien dalam pembelajaran. Aplikasi canva merupakan salah satu referensi media pembelajaran yang inovatif dengan memanfaatkan aplikasi yang efektif dan juga efisien berbasis digital sesuai dengan perkembangan di abad 21 (Rahmawati et al., 2021). Aplikasi canva dapat kita dapatkan melalui web site, google Play dan App Store. Canva adalah salah satu software yang menyediakan berbagai fitur seperti, berbagai bentuk macam desain, font, gift, desain link, barkot, dan lain-lain. Canva dapat mengupload gambar, video, audio, tersedia berbagai fitur seperti transisi, animation, hyperlink, dan masih banyak lagi. Fitur tersebut dapat disesuaikan oleh pengguna. Canva adalah aplikasi desain online yang membantu guru membuat media pembelajaran seperti untuk presentasi, poster, brosur, grafik, spanduk, undangan, pengeditan foto, dan banyak lagi (Afianti, 2024). Canva sangat mudah digunakan oleh siapa saja dan dimana saja sesuai dengan kebutuhan. Dengan tujuan membuat siswa lebih fokus memahami materi ajar dengan tampilan lebih menarik. Aplikasi Canva ini bisa digunakan di iPhone, iPad, dan Android maupun di PC (Cahyono et al., 2019)

3. METODE PELAKSANAAN

Pengabdian ini dilaksanakan di SMA Swasta YAPIM Sei Bamban. Dalam sosialisasi materi ini, tim menggunakan metode penyuluhan dan diskusi materi terhadap peserta sosialisasi "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Di SMA Swasta YAPIM Sei Bamban". Berikut diagram alir sosialisasi pengabdian.



4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan yang dilakukan tim dibagi menjadi tiga sesi setiap kelas. Hasil pengabdian kepada masyarakat dijabarkan sebagai berikut: 1. Sesi pertama, menjelaskan sebagai berikut: a. Pengenalan aplikasi canva b. Kegunaan aplikasi canva c. Tanya jawab 2. Sesi kedua, menjelaskan sebagai berikut: a. Pembuatan proyek b. Proyek kelompok c. Diskusi kelompok 3. Sesi kedua, menjelaskan sebagai berikut: a. Penyempurnaan desain b. Presentasi hasil proyek Berdasarkan Angket evaluasi hasil pelatihan yang penulis berikan kepada seluruh siswa SMA peserta pelatihan diketahui bahwa: 1. Materi pelatihan yang disajikan dapat membantu siswa dalam meningkatkan kretivitas belajar. 2. Siswa merasa mengalami peningkatan dalam keterampilan mendesain Canva 3. Siswa sudah mengerti fitur-fitur yang berada di aplikasi Canva 4. Siswa sudah mengerti dan mampu membuat desain poster sendiri di Aplikasi Canva. 5. Dengan pelatihan dan pendampingan yang telah diberikan, siswa merasa terbantu, khususnya dalam menyelesaikan tugas-tugas yang diberikan oleh guru dengan kreatif.



Gambar 1. Pengenalan Aplikasi Canva di kelas XI SMA



Gambar 2. Pelatihan Aplikasi Canva di kelas XI SMA

Proses pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat berlangsung sejak kontrak kuliah tim pengabdian. Kemudian tim akan berkoordinasi dengan pihak sekolah yang nantinya sebagai tempat untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PkM). Sesuai dengan sasaran dan tujuan pengabdian tim berhasil melaksanakan kegiatan di SMA Swasta YAPIM TARUNA Sei Baman. Tim melakukan pelatihan kepada seluruh kelas X dan XI secara terpisah tentang penggunaan aplikasi canva. Kegiatan ini mendukung situasi yang terjadi di SMA Swasta YAPIM TARUNA Sei Baman, yang berjalan dengan baik, siswa yang mengikuti pelatihan dapat mengenal dan menggunakan aplikasi canva, dalam meningkatkan kreativitas belajar setiap siswa. Pelatihan penggunaan aplikasi canva tidak banyak memakan waktu, sehingga Tim menggunakan waktu yang lebih efektif karena jadwal pelaksanaan pelatihan sudah terstruktur dengan baik sesuai dengan jadwal waktu yang telah ditentukan oleh tim dan disetujui oleh pihak sekolah. Kegiatan lain yang dilakukan oleh Tim yaitu, memasuki kelas yang gurunya tidak dapat hadir dan memberikan motivasi kepada siswa untuk aktif belajar serta memberikan arahan mengenai pentingnya menjaga sikap di lingkungan sekolah dan masyarakat terlebih kepada yang lebih tua sehingga siswa tidak memiliki banyak waktu untuk bermain di luar kelas. Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat sangat bermanfaat untuk masyarakat sekitar, terutama dalam

pelatihan penggunaan aplikasi canva dapat meningkatkan kreativitas belajar siswa di SMA Swasta YAPIM Sei Baman yang diukur dengan memberikan angket ke siswa kelas X dan XI SMA

KESIMPULAN

Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) merupakan salah satu bentuk kegiatan yang memberikan pengalaman belajar kepada tim untuk hidup ditengah-tengah masyarakat di luar kampus. Pkm ini dilaksanakan di SMA Swasta YAPIM Sei Baman, kec. Sei Baman, Kab. Serdang Bedagai. Dalam pelaksanaan PkM ini tim memiliki kendala dimana jangka waktu singkat yang intensif mungkin belum cukup untuk memberikan pemahaman mendalam dan keterampilan yang berkelanjutan bagi siswa SMA Swasta YAPIM Sei Baman. Karena menjalankan program kegiatan PkM ini sangat bergantung pada infrastruktur dan akses internet yang stabil, dan persiapan yang matang seperti kemampuan penggunaan aplikasi canva dan evaluasi dampak yang terbatas.

Daftar Pustaka

- Afianti, D. (2024). *Penggunaan Aplikasi Canva dalam Proses Pembelajaran*. 9–16.
- Aguanda, Setiawan, A., Anwar, M. S., Wardana, M. R. F., & Yambasu, R. A. (2023). The Effect of Differentiated Learning on Improving Student Learning Outcomes. *Delta-Phi: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 46–50. <https://doi.org/10.61650/dpjm.v1i1.199>
- Ampa, A. T. (2020). *Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva*. 12(2), 317–327.
- Cahyono, B. E., Jannah, N., & Suprianto, A. (2019). Analisis Sebaran Potensi dan Manifestasi Panas Bumi Pegunungan Ijen Berdasarkan Suhu Permukaan dan Geomorfologi. *Natural B*, 5(1), 19–27.
- Gowa, S. D. N. P. K., & Muhaemin, M. (2016). *Pembuatan Materi Pembelajaran dengan Aplikasi Canva Bagi Guru*.
- Guru, M., Kecamatan, D. I., Kabupaten, C., & Jawa, S. (2020). *Abdimas Siliwangi Abdimas Siliwangi*. 03(02), 339–350.
- Kompetensi, P., Sekolah, G., Dalam, D., & Media, P. (2021). *Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Daring di SDN Margorejo I Kota Surabaya * 1*, 46–57.
- Maisarah, I., Lorenza, O. M., & Ihrom, S. N. (2023). *PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA UNTUK GURU DI SMA NEGERI 6 KOTA BENGKULU*. 16–22.
- Nainggolan, J., Sinaga, G., Purba, H., Siahaan, M., Studi Pendidikan Fisika, P., & Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F. (2023). Mian Siahaan INNOVATIVE. *Journal Of Social Science Research*, 3, 6729–6739.
- Pengajaran, D., Pembelajaran, D. A. N., & Arab, B. (2020). *Media pembelajaran dan peran pentingnya dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa arab*. 2(2).
- Pratiwi, I. D., & Laksmiwati, H. (2016). *Kepercayaan Diri dan Kemandirian Belajar Pada Siswa SMA Negeri "X" Iffa Dian Pratiwi, dan Hermien Laksmiwati Program Studi Psikologi Universitas Negeri Surabaya*. 7(1), 43–49.
- Rahmawati, F., Idam, R., & Atmojo, W. (2021). *Jurnal basicedu*. 5(6), 6271–6279.
- Rusdiana, R. Y., Putri, W. K., & Sari, V. K. (2021). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva bagi Guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso*.
- Sihombing et al. (2023). Pengaruh Cooperative Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Dengan Menggunakan Phet Interactive Simulation. *Jurnal_Ep*, 13(2), 112–121.
- Sinaga, G., Sitorus, P., & Nduru, A. (2023). Pengaruh Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Tekanan Dengan Bantuan Phet Interactive Simulation. *Jurnal Pendidikan Fisika UNDIKSHA*, 13(3), 154–163.
- Sormin, E., Sinaga, G. H. D., & Marbun, J. (2024). *JKIP : Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan Development Of Learning Media Using A Problem-Based Learning (PBL) Approach To Increase Student Creativity In Learning High School Physics Through Phet Simulation Pengembangan Media Pembelajaran Dengan Pendekatan problem-Based Learning (PBL) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Pembelajaran Fisika Sma Melalui Phet Simulation*. 5(2), 309–321.
- Sulistiyarini, D. (2016). *THE INFLUENCE OF MOTIVATION , LEARNING STYLES , TEACHER LEADERSHIP , AND TEACHING INTENSITY ON STUDENTS ' LEANING OUTCOMES*. 23, 136–143.