

PELATIHAN CANVA SEBAGAI MATERI PEMBELAJARAN UNTUK SISWA SMP N 01 BENGKULU TENGAH

Ardi Wijaya¹, Pandu Sujaba², Vicky Victori³, Novan Gilang Ramadhan⁴,
Muhammad Kurrata A'yunin⁵, Kusuma Putra Al Pharisie⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

ardiwijaya@umb.ac.id¹, psujaba@gmail.com², vicky@gmail.com³, novan@gmail.com⁴,
kurrata@gmail.com⁵, kusuma@gmail.com⁶

Abstrak: SMP negeri 01 kota Bengkulu Tengah dengan Nomor Pokok Nasional (NPSN) 10700229 beralamat di jalan raya pasar pedati km 10.5, Kelurahan Pasar Pedati, Kecamatan Pondok Kelapa, Bengkulu Tengah. SMP Negeri 01 Bengkulu Tengah terletak tidak jauh dari pusat kota. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran kreatif di SMP 01 Bengkulu Tengah. Canva adalah aplikasi berbasis desain grafis yang menawarkan berbagai fitur untuk membuat presentasi, infografis, dan materi pembelajaran interaktif. Penerapan aplikasi ini di lingkungan SMP bertujuan untuk meningkatkan keterampilan digital siswa, memperkaya pengalaman belajar, serta mendorong kreativitas dan kolaborasi. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan studi dokumen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa mampu memanfaatkan Canva untuk membuat desain yang menarik, seperti poster dan presentasi, yang relevan dengan materi pelajaran. Selain itu, guru menyatakan bahwa penggunaan Canva mempermudah penyampaian materi dan meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar. Kesimpulannya, aplikasi Canva memiliki potensi besar untuk diintegrasikan dalam proses pembelajaran sebagai media yang efektif dan inovatif. metode yang di gunakan ini ialah sebagai mana mempresentasikan materi canva untuk menjelaskan cara dalam penggunaan canva, Hasil dari, Kegiatan PKM ini berhasil dilaksanakan dengan lancar dan mendapatkan respons positif dari siswa dan pihak sekolah. Dengan pelatihan ini, diharapkan siswa memiliki kemampuan baru yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran mereka

Kata Kunci: Canva, Pembelajaran kreatif, Keterampilan digital, SMP, Media pembelajaran

Abstract: SMP Negeri 01 Bengkulu Tengah City with National Registration Number (NPSN) 10700229 is located at Jalan Raya Pasar Pedati km 10.5, Pasar Pedati Village, Pondok Kelapa District, Bengkulu Tengah. SMP Negeri 01 Bengkulu Tengah is located not far from the city center. This study aims to examine the use of the Canva application as a creative learning medium at SMP 01 Bengkulu Tengah. Canva is a graphic design-based application that offers various features for creating presentations, infographics, and interactive learning materials. The application of this application in the SMP environment aims to improve students' digital skills, enrich the learning experience, and encourage creativity and collaboration. The research method used is a qualitative approach with data collection through observation, interviews, and document studies. The results of the study showed that students were able to use Canva to create attractive designs, such as posters and presentations, that were relevant to the subject matter. In addition, teachers stated that the use of Canva made it easier to deliver material and increased students' enthusiasm in learning. In conclusion, the Canva application has great potential to be integrated into the learning process as an effective and innovative media. The method used is presenting the Canva material to explain how to use Canva effectively. The results of this Community Service Program (PKM) were successfully implemented and received positive responses from both the students and the school. Through this training, it is expected that students will acquire new skills that can support their learning activities.

Keywords: Canva, Creative learning, Digital skills, Middle school, Learning media

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi ini memiliki pengaruh yang signifikan dalam dunia pendidikan. Tuntutan global mengharuskan dunia pendidikan untuk terus menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi demi meningkatkan kualitas pendidikan. Untuk meningkatkan kinerja pendidikan di masa depan, diperlukan sistem informasi dan teknologi yang tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi juga sebagai alat utama untuk mendukung keberhasilan dunia pendidikan sehingga mampu bersaing di kancah global (Haris Budiman, 2017) Di era dimana teknologi

semakin merajalela, anak-anak sering kali terpapar dengan beragam konten visual di internet, mulai dari gambar ilustrasi hingga animasi yang menghibur. Seiring dengan perkembangan ini, penting bagi anak-anak untuk memiliki pemahaman yang baik tentang bagaimana membuat dan memahami konten visual yang mereka hadapi setiap hari. Tugas utama seorang guru adalah menyediakan bahan pengajaran (Dwi Sandi, 2024)

Salah satu komponen utama dalam pembelajaran adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan hal yang cukup penting bagi guru dan peserta didik karena media pembelajaran merupakan sarana penyampaian informasi. Materi pembelajaran akan disampaikan dari guru kepada peserta didik dengan menggunakan media. Dengan penyajian media pembelajaran yang menarik, proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik sehingga partisipasi aktif peserta didik pun dapat meningkat. Hal tersebut tidak hanya menjadikan kegiatan suasana pembelajaran menjadi lebih hidup dan efektif, tetapi juga dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik (Wiyono et al., n.d.) Menuju era Society 5.0 pendidikan harus berkaitan erat dengan teknologi. Guru berperan penting dalam proses belajar mengajar terutama dalam menciptakan proses belajar yang efektif dan inovatif. Guru tidak hanya dianggap sebagai satu-satunya sumber materi pembelajaran. Guru diharuskan dapat menjadi fasilitator dalam pembelajaran dan diharapkan mampu memahami penggunaan dan pemanfaatan alat maupun aplikasi untuk mempermudah dalam persiapan maupun proses belajar mengajar (Sari et al., 2023) Adapun manfaat media pembelajaran bagi siswa, antara lain: bisa lebih memahami materi yang disampaikan pengajar, pembelajaran lebih menyenangkan dan mudah dimengerti, kualitas belajar siswa meningkat, proses belajar dapat dilakukan dimana saja mendukung pembelajaran mandiri atau otodidak, membangkitkan motivasi, minat dan keinginan belajar (Handayani Parinduri, 2023)

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan yaitu canva. Canva didirikan oleh Melanie Perkins pada tahun 2012. Canva merupakan tools aplikasi desain grafis yang dapat membantu dalam membuat, merancang, atau mengedit desain bagi pemula secara online. Desain tersebut dapat berupa desain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, bahkan presentasi. Canva dapat digunakan dalam beberapa versi yaitu web, iPhone, dan android (Widayanti et al., 2021). Menurut (Syahrir¹ et al., 2023) Sejak awal diluncurkan, aplikasi Canva sangat populer dan menarik hati penggunaannya. Hal ini dikarenakan kegunaan dan manfaat Canva memudahkan siswa dan guru dalam bidang pendidikan. Canva dapat digunakan pada semua tingkat pendidikan, sehingga Canva tersedia di platform online seperti aplikasi Google Play Store dan dapat diakses melalui situs website. Multimedia pembelajaran termasuk bentuk teknologi yang bisa dijadikan sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran. Pengenalan multimedia ke dalam metode pengajaran dapat membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang menarik karena multimedia memadukan beberapa unsur media. Kombinasi tersebut meliputi teks, grafik, gambar, animasi, video dan audio yang disajikan secara kreatif.

Canva adalah platform pembelajaran online yang dapat digunakan untuk mengajar., menyoroti bahwa kemampuan literasi visual siswa dapat dikembangkan dan pembelajaran visual dapat didukung melalui penggunaan program Canva. Sebuah program bernama Canva memberikan lebih banyak pilihan untuk mendorong siswa menjadi lebih imajinatif saat mendesain, Ketersediaan berbagai versi Canva membuat akses media pembelajaran lebih mudah bagi siswa. Pemakaian Canva dapat membantu siswa dalam menuangkan ide kreatif dan kemahiran siswa untuk memvisualisasikan materi pembelajaran teks biografi yang cenderung sukar serta membosankan jika dijelaskan melalui teks saja (Afianti, 2024). Aplikasi desain grafis seperti Canva muncul sebagai alat yang sangat bermanfaat dan relevan sebagai solusi dalam permasalahan ini. Aplikasi Canva menjadi solusi yang digunakan untuk menjawab berbagai macam pertanyaan permasalahan dalam dunia Pendidikan, walaupun tidak dapat dipungkiri Canva juga memiliki kekurangannya (Dahlan & Wahid, 2022). Menurut (Zebua, 2023) fungsinya, canva di bagi dua jenis yaitu sebagai suplemen dan substitusi Fungsi suplemen anatar lain yaitu memudahkan guru dalam membuat media pembelajaran serta mampu meningkatkan proses pembelajaran jarak jauh. untuk fungsi substitusi, canva merupakan multimedia yang mudah untuk didistribusikan kepada peserta didik.

SMP NEGERI 01 KOTA BENGKULU TENGAH dengan Nomor Pokok Nasional (NPSN) 10700229 beralamat di jalan raya pasar pedati km 10.5, Kelurahan Pasar Pedati, Kecamatan Pondok Kelapa, Bengkulu Tengah. Berikut tabel data tentang SMP 01

Tabel 1. Jumlah Guru Dan Siswa di smp negeri 01

No	Keterangan	Jumlah
1	Kepala Sekolah Dan Guru	52
2	Staf tata usaha	5
3	Siswa Laki-Laki	393
4	Siswa Perempuan	439
5	Kurikulum	Merdeka
6	Ruang Kelas	27
7	Laboratorium	5
8	Perpustakaan	1

Tabel 2. Potensi

No	Keterangan	Potensi
1	Sumber Listrik	Mempunyai daya listrik 10.000
2	Akses Internet	Ada
3	Luas Tanah	Dengan Luas 1,5 H

SMP Negeri 01 Kota Bengkulu Tengah dipimpin oleh seorang kepala sekolah, Guru-guru dan staf tata usaha. Dan penjaga sekolah yang siap menjaga dan membersihkan sekolah. Di era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan semakin menjadi kebutuhan untuk mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi desain grafis Canva. Canva merupakan platform desain grafis berbasis daring yang menyediakan berbagai fitur dan template yang mudah digunakan, baik oleh pemula maupun profesional.

Tujuan utama dari pengenalan Canva ini adalah untuk membantu siswa memahami dasar-dasar desain grafis, meningkatkan keterampilan teknologi, serta memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, program ini juga dirancang untuk memperkaya metode pengajaran guru, sehingga materi pelajaran dapat disampaikan dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Dengan demikian, diharapkan Canva dapat menjadi alat yang mendukung pembelajaran kreatif dan meningkatkan kualitas pendidikan di SMP 01 Bengkulu Tengah. Peningkatan penggunaan aplikasi Canva di kalangan siswa/siswi SMP merupakan langkah strategis untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital. Canva, sebagai platform desain grafis yang intuitif, menawarkan berbagai fitur yang memudahkan siswa dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan informatif. Dalam konteks pendidikan, penggunaan Canva tidak hanya meningkatkan keterampilan desain grafis siswa, tetapi juga mendorong kreativitas dan kolaborasi di dalam kelas.

Manfaat Penggunaan Canva dalam pembelajaran memiliki beberapa manfaat utama:

1. Peningkatan Keterampilan Desain: Siswa belajar menerapkan prinsip desain visual yang baik, seperti tata letak dan pemilihan warna, sehingga hasil karya mereka lebih menarik dan informatif.
2. Keterlibatan Aktif: Melalui penggunaan Canva, siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Diskusi kelompok dan kolaborasi dalam proyek desain meningkatkan partisipasi aktif mereka.
3. Pembuatan Media Pembelajaran Berkualitas : Siswa mampu menghasilkan media pembelajaran yang berkualitas tinggi, mencerminkan pemahaman mereka terhadap konsep-konsep desain yang telah dipelajari.

Permasalahan

Terdapat kekurangan pemahaman pelajaran hambatan dalam pembelajaran canva yang kurang efektif, karena Siswa belum sepenuhnya memahi secara detail, dan kurang nya pembelajaran materi dari guru. oleh sebab itu siswa banyak belum memahami fitur-fitur seperti effect, gradient, collaboration dan lain-lain di aplikasi canva karena sebab itu siswa lama untuk memahami dan mengembangkan penggunaan canva :

1. Kurang nya jaringan internet yang mengakibatkan pembelajaran tentang aplikasi online seperti aplikasi canva yang kurang efektif
2. Kurang nya pengetahuan siswa dalam mempelajari aplikasi canva
3. sedikit nya pemahaman guru yang menyampaikan materi kepada siswa
4. banyaknya siswa yang belum memahami cara penggunaan aplikasi secara detail

Metode

Pelaksanaan kegiatan PKM ini, untuk meningkatkan skill dan kemampuan sdm di SMP N 01 BENGKULU TENGAH, pembukaan sederhana dan meningkatkan keterampilan di bidang Teknologi Khususnya penggunaan aplikasi canva. Kegiatan ini solusi untuk mengatasi permasalahan belajar mengajar di SMP N 01 BENGKULU TENGAH jln pasar pedati, kecamatan pondok kelapa Bengkulu Tengah, Kode Pos 38371 diadakan tanggal 18 November – 21 November 2024.

Khalayak Sasaran

Khalayak sasaran kegiatan PKM untuk meningkatkan soft skill sdm siswa di sekolah yang berada di Bengkulu Tengah salah satu nya SMP NEGERI 01 BENGKULU TENGAH yang khusus nya bagi siswa .

Persiapan dan Pembekalan

- A. Mekanisme pelaksanaan kegiatan PKM meliputi tahapan berikut:
 1. Konsultasi dengan Kepala sekolah setempat diadakan PKM
 2. Pembekalan
 3. Penyiapan bahan untuk melaksanakan kegiatan PKM
- B. Materi persiapan dan pembekalan dari DPL untuk mahasiswa yang melaksanakan PKM
 1. Sesi pembekalan
 - a. Pembagian Tugas dari DPL untuk mahasiswa yang terlibat dalam PKM
 - b. Panduan dan pelaksanaan program kerja PKM oleh ketua
 - c. meminta izin serta menjelaskan program kerja kepada pihak sekolah
 2. Pelaksanaan tahapan kegiatan PKM tahun 2024
 3. Menjelaskan penggunaan aplikasi canva menjelaskan Tutorial cara mendownload template pada aplikasicanva
 - a. Pembagian snack pada siswa
 - b. Pemberian bingkisan kepada kepala Sekolah

Pelaksanaan

Bentuk kegiatan yang dilaksanakan oleh PKM adalah memberikan materi pengenalan aplikasi canva pelatihan keterampilan dalam mendownload template, mendesain poster, dan pembuatan konten media sosia. pada aplikasi canva:

Tabel 1. Uraian Kerja, Program dan Volumnya

No	Nama Kegiatan	Program	Volume
1	Aplikasi Canva	1. Pengenalan aplikasi canva ,Cara mendownload template pada aplikasi canva, dan pembuatan konten media sosial	2 Jam

Hasil dan Pembahasan

Hasil Kegiatan pengabdian masyarakat ini diikuti oleh siswa di SMP NEGERI 01 BENGKULU TENGAH. Setelah terlebih dahulu pemberitahuan kepada kepala sekolah. Dengan pelatihan ini bisa bermanfaat bagi siswa. Kedepannya Pelaksanaan Pengabdian ini dilaksanakan selama kurang lebih 3 hari.

Terhitung mulai tanggal 18 November - 21 November 2024 di smp negeri 01 Bengkulu Tengah Kecamatan Pondok Kelapa. Tahapan pencapaian target hasil pelaksanaan PKM sesuai kondisi saat ini Pada pelaksanaan, Acara ini buka oleh moderator dan selanjutnya ucapan salam kepada Wali Kelas dan para siswa Setelah itu disampaikan kata sambutan. pemateri menyampaikan tentang Pengenalan Aplikasi Canva dan Cara Mendownload Template pada Aplikasi Canva di smp negeri 01 Bengkulu tengah. Dengan kondisi yang saat ini. Kata sambutan Moderator PKM untuk mengucapkan terimakasih. atas sambutan ketua kepada wali kelas serta para siswa. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar siswa(Purba & Harahap, 2022)



Gambar 3. Penerimaan PKM di SMPN 01 BengkuluTengah

Penerimaan surat izin kepada wali murid dalam pelaksanaan kegiatan PkM di SMP NEGERI 01 BENGKULU TENGAH pada hari rabu tanggal 20 november 2024.



Gambar 4. Pembukaan pelaksanaan PKM

Pembukaan pelaksanaan PkM ini di pandu langsung kepada ketua anggota PkM kepada wali kelas, yang menjelaskan tentang materi apa saja yang akan di gunakan dan di jelaskan kepada siswa tersebut.



Gambar 5. Pembukaan Oleh Moderator

Pembukaan kegiatan PkM di pandu langsung oleh moderator dengan membuka acara kegiatan PkM di awalai dengan salam, kata sambutan kepada siswa dan wali kelas untuk pembukaan materi yang menjelaskan tentang cara penggunaan aplikasi canva dan pelatihan canva untuk siswa/siswi SMP NEGERI 01 BENGKULU TENGAH



Gambar 6. Penyampaian Materi penggunaan aplikasi canva

Penyampaian materi cara penggunaan aplikasi canva yang di sampaikan oleh anggota PkM, yang dimana canva banyak manfaat bagi siswa dan guru. Materi di awali dengan judul pengenalan aplikasi canva dalam pembelajaran di era digital dengan metode pembuatan template, membuat desain poster, dan konten media social.



Gambar 7. Penyampaian Materi Cara Mendownload template canva

Penyampaian materi cara mendwonlod templat pada aplikasi canva ,materi di awali dengan meberikan cara dan proses dalam mendwonlod template pada aplikasi canva yang dijelaskan langsung kepada anggota PkM.



Gambar 8. Pembagian Snack Pada Siswa

Pembagian snack ini bertujuan untuk mengucapkan tanda terima kasih kepada siswa karena telah mengikuti kegiatan PKM, semoga penyampain materi dari kami dapat dimengerti



Gambar 9. Foto Pemberian bingkisan kepada Kepala Sekolah

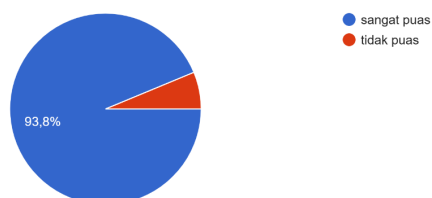
Foto pemberian bingkisan kepada kepala sekolah yang bernama ibu SITI NURJANAH ,s,pd. Dalam tanda terimakasih kepada ibu kepala sekolah yang telah memberikan izin untuk melakukan kegiatan PkM Di SMP NEGERI 01 BENGKULU TENGAH pada tanggal 21 november 2024



Gambar 10. Foto penutupan oleh PKM

Evaluasi program pelaksanaan program dilakukan dengan maksud untuk mengetahui sampai dimana tingkat ketercapaian program yang telah dilakukan dan ingin mengetahui letak kekurangan dan penyebabnya. Dalam kegiatan PKM ini akan memperluas wawasan kami dalam melakukan program kerja yang di jalani. Memastikan bahwa para guru memiliki kesungguhan dan memahami pentingnya pelatihan yang diadakan bermanfaat bagi siswa. Memastikan bahwa siswa dapat memperoleh keterampilan dalam bidang komputer.

Kepuasan siswa
32 jawaban



Gambar 11. Grafik Kepuasan siswa

Menurut data survei yang kami data seperti gambar yang di bagian atas menunjukkan bahwa kegiatan PkM yang di laksanakan di SMP NEGERI 01 BENGKULU TENGAH pada tanggal 21 november 2024 memiliki respon dan antusias yang sangat bagus dari para siswa

Referensi

- Budiman, H. (2017). Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31-43.
- Sandi, M. D., Hafriyuliani, H., & Rekhoardriad, R. (2024). Kreatif dengan Canva: Pelatihan Desain Grafis untuk Anak SDN 32 Kota Bengkulu. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(4), 8-12.
- Wiyono, H., Firmansyah, H., Ramadhan, I., Adlika, N. M., Purnama, S., Budiman, J., ... & Febrianti, U. R. (2023). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Bagi Guru Mgmp Ips Kabupaten Mempawah. *Abdimas Galuh*, 5(1), 183-191.
- Sari, R. K., Hamzah, I., Wijaya, S. M., & Ikbarfikri, A. M. (2023). Pelatihan Canva sebagai Media Pembelajaran di SMA N 5 Metro. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 4(2), 208-213.
- Parinduri, S. H. (2023). Manfaat Canva untuk Melatih Kreativitas Pembuatan Mind Map Mata Kuliah Alat-Alat Ukur dan Instrumentasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains Dan Terapan (INTERN)*, 2(2), 51-61.
- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Sapoetra, Y. A. (2021). Edukasi pembuatan desain grafis menarik menggunakan aplikasi canva. *Jurnal pengabdian masyarakat*, 2(2), 91-102.
- Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023, October). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS)* (Vol. 2, pp. 732-742).
- Afianti, D. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Proses Pembelajaran. *Journal EduTech*, 1(1), 9-16.
- Citraningrum, D. M., & Susetyo, A. M. (2024). PEMAKAIAN APLIKASI CANVA PADA MATERI TEKS BIOGRAFI KELAS X SMA NEGERI 01 KENCONG. *AUFKLARUNG: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra Indonesia, dan Pembelajarannya*, 3(2), 10-23.
- Zebua, N. (2023). Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Guru dan Peserta Didik. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 2(1), 229-234.
- Purba, Y. A. (2022). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran matematika di smpn 1 na ix-x aek kota batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325-1334.