



Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Pada Siswa SMK N 10 Semarang

Mohammad Burhan Hanif*¹, Galih Setiarso², Khoirudin³

Universitas Semarang^{1,2,3}

hanifburhan@usm.ac.id¹, galih@usm.ac.id², khoirudin@usm.ac.id³

Informasi Artikel

Diterima : 05-08-2024
Direview : 05-08-2024
Disetujui : 06-08-2024

Kata Kunci

canva, kreativitas,
pembelajaran.

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan untuk meningkatkan kreativitas Siswa SMK N 10 Semarang menggunakan aplikasi Canva. SMK N 10 Semarang merupakan lembaga pendidikan menengah kejuruan yang memiliki fokus pada peningkatan keterampilan praktis siswa dalam berbagai bidang, termasuk teknologi informasi. Dalam era digitalisasi saat ini, keterampilan kreativitas dalam pembelajaran menjadi semakin penting, karena dengan peningkatan kreativitas pembelajaran maka transfer ilmu akan terwujud. Kompetensi siswa dalam kreativitas akan berdampak langsung pada pengalaman belajar siswa. Siswa yang mampu mengkreasi aplikasi canva dengan baik akan membantu siswa memahami bagaimana menciptakan antarmuka yang mudah digunakan dan menarik secara visual, meningkatkan daya tarik pembelajaran. Melalui pengembangan kompetensi siswa dalam desain kreatifitas pembelajaran menggunakan canva, SMK N 10 dapat memperoleh reputasi sebagai lembaga yang mampu menghasilkan siswa dengan keterampilan yang relevan dengan tuntutan industri, serta memiliki pemahaman dalam desain aplikasi canva yang dapat memberikan nilai tambah dalam dunia kerja.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan pondasi dasar dalam menciptakan Sumber Daya Manusia yang dapat bersaing secara global, SMK N 10 Semarang merupakan lembaga pendidikan menengah kejuruan yang memiliki fokus pada peningkatan keterampilan praktis siswa dalam berbagai bidang, termasuk teknologi informasi. Dalam era digitalisasi saat ini, keterampilan desain kreativitas pembelajaran menjadi semakin penting, karena kreativitas pembelajaran yang baik memengaruhi pengalaman dan kesenangan dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Seiring dengan perkembangan teknologi, banyak siswa di SMK N 10 Semarang mungkin memiliki keterbatasan dalam pemahaman dan keterampilan dalam desain kreativitas pembelajaran. Bisa jadi sebagian besar siswa belum memiliki pengalaman atau pelatihan yang memadai dalam desain kreativitas pembelajaran, serta mungkin belum akrab dengan alat desain seperti Canva.

Kemajuan teknologi telah mengubah cara interaksi manusia dengan teknologi. Oleh karena itu, kurikulum di SMK N 10 Semarang perlu diupayakan untuk tetap relevan dan sesuai dengan tuntutan industri. Integrasi desain kreativitas pembelajaran ke dalam kurikulum dapat membantu siswa memahami prinsip-prinsip penting dalam menciptakan antarmuka yang menarik dan fungsional.

Kompetensi siswa dalam desain kreativitas pembelajaran akan berdampak langsung pada pengalaman dan peminatan dalam belajar. Siswa yang mampu menerapkan desain kreativitas pembelajaran dengan baik akan membantu dalam memahami bagaimana menciptakan antarmuka yang mudah digunakan dan menarik secara visual, meningkatkan daya tarik pembelajaran.

Siswa saat ini tumbuh dalam lingkungan yang sangat digital. Mereka memiliki pengalaman dan ekspektasi tertentu terhadap antarmuka aplikasi dan situs web. Dengan melibatkan siswa dalam memberikan umpan balik terhadap desain kreativitas pembelajaran dapat membantu menyempurnakan pendekatan desain yang diajarkan.

Perlu dievaluasi ketersediaan sarana dan prasarana di SMK N 10 Semarang, termasuk fasilitas komputer dan akses internet yang memadai untuk mendukung pengajaran desain kreativitas pembelajaran menggunakan Canva. Ketersediaan waktu dan dukungan dari pihak sekolah juga menjadi faktor penting dalam pelaksanaan pelatihan dan pengembangan kompetensi siswa.

Melalui pengembangan kompetensi siswa dalam desain kreativitas pembelajaran, SMK N 10 Semarang dapat memperoleh reputasi sebagai lembaga yang mampu menghasilkan siswa dengan keterampilan yang relevan dengan tuntutan industri, serta memiliki pemahaman dalam desain kreativitas pembelajaran yang dapat memberikan nilai tambah dalam dunia kerja.

Dalam pelaksanaannya, PKM ini dilaksanakan dalam rangkaian kegiatan untuk memberikan pengetahuan tentang meningkatkan kompetensi Siswa di SMK N 10 Semarang di bidang desain kreativitas pembelajaran ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bagi anak-anak. Kegiatan ini juga akan meningkatkan nilai tambah sekolah ke masyarakat.

Rangkaian kegiatan yang akan dilakukan meliputi inventarisasi permasalahan yang dialami SMK N 10 Semarang, melakukan perancangan metode pembelajaran, melakukan sosialisasi dan pelatihan terhadap metode yang telah dibuat, evaluasi kegiatan, dan pelaporan hasil kegiatan.

2. METODE

Metode yang dilakukan pertama adalah mengidentifikasi masalah permasalahan mitra siswa SMK N 10 Semarang yaitu termasuk dalam bidang kurangnya pengetahuan tentang pemanfaatan desain kreativitas pembelajaran menggunakan Canva untuk membantu meningkatkan ketertarikan dan pemahaman materi pembelajaran.

Pendekatan metode yang akan diterapkan yaitu melakukan kegiatan diawali dengan memberi pengetahuan dasar tentang dunia desain grafis. Dilanjutkan dengan memberi pengetahuan dasar tentang desain pembelajaran. Setelahnya dilakukan memberi pengetahuan tentang pelatihan pengenalan aplikasi canva. Tahapan akhir di berikan

pelatihan secara langsung tentang pembuatan desain kreativitas pembelajaran menggunakan aplikasi canva untuk membuat media pembelajaran yang interaktif.

Metode yang diterapkan pada model kegiatan ini melalui pendekatan metode praktikum langsung pada objek pengabdian dan metode pendekatan ceramah. Setiap peserta secara individu menggunakan satu handphonenya masing - masing selama melakukan praktik pembuatan media pembelajaran yang kreatif menggunakan aplikasi canva secara langsung.

Kegiatan pelatihan ini bertempat di SMK N 10 Semarang dengan Peserta sebanyak 20 orang yang dilaksanakan pada tanggal 8 bulan juni 2024. Kegiatan diaplikasikan pada satu hari dengan durasi waktu pelatihan selama empat jam, terdiri dari :

- 30 menit persiapan.
- 30 menit untuk penjelasan dasar desain Umum.
- 30 menit penjelasan dasar desain *media ajar*.
- 60 menit pengenalan aplikasi *Canva*.
- 60 menit pembuatan *Media ajar* menggunakan aplikasi *Canva*
- 30 menit untuk Evaluasi

Sedangkan Mitra program pengabdian kepada masyarakat ini yaitu sebuah siswa sekolah yang bernama SMK N 10 Semarang yang dalam hal ini berperan sebagai subjek atau target dan sekaligus sebagai objek pengabdian masyarakat. Sebagai subjek mitra akan berperan aktif dalam kegiatan pengabdian program kegiatan yang diberikan oleh tim PKM secara keseluruhan diantara sebagai berikut:

1. Sebagai peserta pelatihan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
2. Berperan aktif dalam praktek pembuatan media pembelajaran yang kreative memakai aplikasi Canva.
3. Terlibat dalam merencanakan program kegiatan, merancang jadwal kegiatan, dan ikut dalam kegiatan pelatihan seluruhnya sampai dengan tahap evaluasi.

Selanjutnya akan dilakukan evaluasi capaian tingkat keberhasilan kegiatan pelatihan pengabdian dilakukan secara menyeluruh melalui kuisisioner pada awal kegiatan (pre test) dan untuk akhir kegiatan dilakukan post test. Program Indikator Kriteria Instrumen Penyuluhan, pelatihan, dan evaluasi dalam Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva untuk media pembelajaran, Tingkat Pengetahuan , Tingkat pemahaman , Terciptanya pengetahuan baru, Terjadinya pemahaman pemanfaatan desain Kreativitas Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva untuk media pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

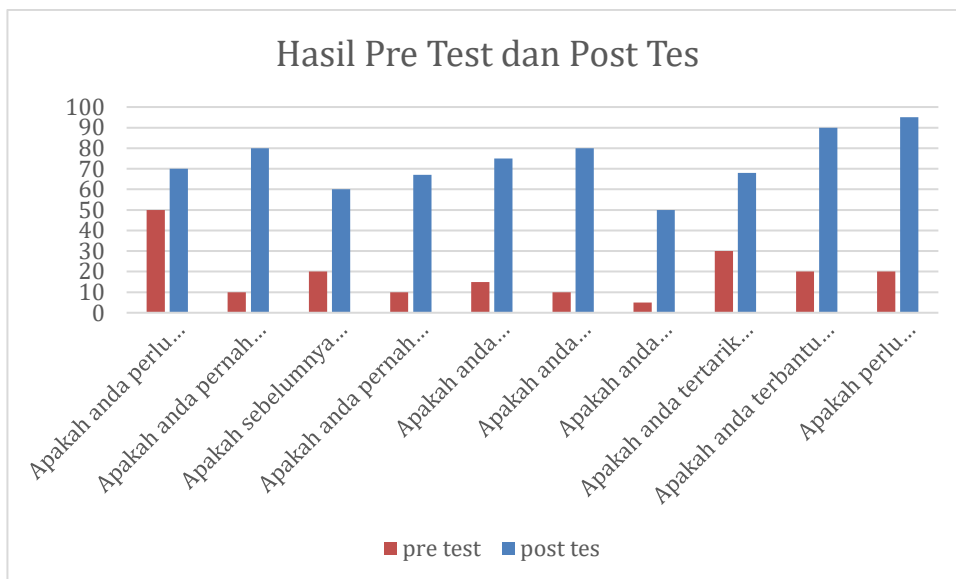
Hasil yang sudah diperoleh pada akhir kegiatan pengabdian ini adalah para peserta meningkatkan kreativitas pembelajaran menggunakan aplikasi Canva untuk media pembelajaran siswa SMK 10 Semarang mendapatkan pengetahuan yang baru. Selain itu peserta mendapatkan peningkatan keterampilan baru dalam membuat media pembelajaran

siswa yang memanfaatkan peningkatan kreativitas pembelajaran menggunakan aplikasi Canva.



Gambar 1. Foto Bersama Peserta

Antusiasme peserta pengabdian tergolong menunjukkan hasil yang baik karena grafiknya menunjuk hasil yang bagus yang disajikan dalam grafik berikut ini :



Gambar 2. Hasil Pre Tes dan Pos Tes

Hasil kuisioner secara keseluruhan yang terdiri dari 10 pertanyaan post test dan pre test yang kenaikannya sekitar 42,5% persen.

4. KESIMPULAN

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian yang telah dilakukan salah satunya. Siswa SMK N 10 Semarang yang dalam kegiatan ini menjadi peserta objek pelatihan telah mendapatkan suatu pelatihan peningkatan keterampilan baru pada teknologi berupa meningkatkan kreativitas pembelajaran menggunakan aplikasi Canva untuk pembelajaran. Peserta pelatihan pada pengabdian kali ini telah mengetahui bagaimana cara memanfaatkan teknologi aplikasi canva untuk kreativitas pembelajaran dalam membuat media pembelajaran siswa. Seluruh peserta pelatihan pengabdian secara implisit sepakat telah memperoleh kemampuan dan keterampilan baru untuk bisa memanfaatkan teknologi aplikasi canva untuk meningkatkan kreativitas pembelajaran dalam membuat media pembelajaran siswa. Untuk saran dalam pengabdian berikutnya karena pada pelatihan ini dikhususkan hanya kepada siswa SMK N 10 Semarang. Untuk itu cakupannya objeknya masih dirasa kurang cukup. Maka untuk pengabdian lanjut kedepannya sasaran objek pelatihan dapat dilakukan perluasan untuk guru serta tenaga pendukung dan stakeholder lainnya

DAFTAR PUSTAKA

- Ariyanto, R. D., Andrianie, S., Arofah, L., & Nawantara, R. D. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis karakter religius menggunakan Canva di SDN Tanon 2. *Dedikasi Nusantara: Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan Dasar*, 1(2), 65-74.
- Hijrah, L., Arransyah, M. F., Putri, K., Arija, N., & Putri, R. K. (2021). Pelatihan Penggunaan Canva Bagi Siswa di Samarinda. *PLAKAT (Pelayanan Kepada Masyarakat)*, 3(1), 98-106.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3).
- Nurmalina, N., Rahila, C. D. I., Surbakti, A. H., Wahyuningsih, S. K., & Batubara, M. H. (2022). PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL MAHASISWA. *JPMA-Jurnal Pengabdian Masyarakat AsSalam*, 2(2), 48-53.
- Pramono, B. A., Susanto, S., & Hadi, S. (2023). PENINGKATAN KEMAMPUAN DESAIN GRAFIS INTERAKTIF DAN MENARIK BAGI SISWA MAN 1 SEMARANG MENGGUNAKAN CANVA. *Jurnal Pengabdian DIMASTIK*, 1(1), 53-61
- 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.
- Rismayani, R. (2022). Pelatihan Membuat Media Promosi Sederhana dengan Aplikasi Canva untuk Guru Sekolah Dasar. *INCOME: Indonesian Journal of Community Service and Engagement*, 1(1), 1-5
- Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat SMK di SMKN 1 Gunung Putri Bogor. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 476-480.
- Sanisah, S., Edi, E., Rochayati, N., Zulkarnain, L. M. I., Arif, A., Milandari, B. D., & Darmurtika, L. A. (2023). MENINGKATKAN KEMAMPUAN PENDIDIK SEKOLAH DASAR DALAM MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA BERBANTUAN APLIKASI CANVA FOR EDUCATION. *JCES (Journal of Character Education Society)*, 6(1), 95-108.
- 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..