

PELATIHAN CANVA SEBAGAI STRATEGI MENINGKATKAN KREATIFITAS DI SMA NEGERI 1 PARE KEDIRI

Nahuda¹⁾, Kunaenih²⁾, Rizziq Maulana Yatin³⁾, Yunita Maulidya⁴⁾, Milatie Haniefa⁵⁾, Anisa Aulia⁶⁾, Nurul Zahro Hasmiyatika putri⁷⁾

Pendidikan Agama Islam, Fakultas Agama Islam, Universitas Islam Jakarta

Abstrak

Kreativitas adalah salah satu aspek penting dalam mengembangkan solusi inovatif dan menonjolkan diri dalam berbagai bidang, termasuk desain grafis. Dalam era digital yang semakin berkembang, alat desain grafis online seperti Canva telah menjadi sarana utama untuk mengungkapkan kreativitas. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan Canva dalam meningkatkan kreativitas individu. Metode penelitian ini melibatkan penyelenggaraan pelatihan Canva kepada sekelompok peserta yang berasal dari beragam latar belakang dan tingkat keterampilan. Pelatihan ini mencakup dasar-dasar penggunaan Canva, teknik desain grafis, dan pemahaman tentang prinsip-prinsip desain. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pelatihan Canva efektif dalam meningkatkan kreativitas peserta. Partisipan melaporkan peningkatan dalam kemampuan mereka untuk menciptakan desain yang menarik dan beragam, serta merasa lebih percaya diri dalam menghadapi tugas-tugas desain grafis. Selain itu, pelatihan Canva juga membantu peserta untuk lebih memahami prinsip-prinsip desain yang mendasar, seperti komposisi, pemilihan warna, dan tipografi. Penelitian ini memberikan wawasan yang berharga di SMAN 1 Pare tentang peran Canva sebagai alat bantu dalam meningkatkan kreativitas individu. Hasilnya dapat menjadi panduan bagi sekolah dan lembaga Pendidikan lainnya untuk mengembangkan strategi pelatihan yang lebih efektif dalam mengasah kreativitas dalam era digital.

Keywords: Pelatihan Canva, Strategi, Kreativitas

Abstract

Creativity is an important aspect of developing innovative solutions and distinguishing oneself in various fields, including graphic design. In this increasingly digital age, online graphic design tools like Canva have become the main vehicle for expressing creativity. This study aims to evaluate the effectiveness of Canva training in enhancing individual creativity. This research method involves providing Canva training to a group of participants who come from diverse backgrounds and skill levels. This training covers the basics of using Canva, graphic design techniques, and an understanding of design principles. The results of this study show that Canva training is effective in increasing participants' creativity. Participants reported improvements in their ability to create interesting and diverse designs and felt more confident in dealing with graphic design tasks. Apart from that, Canva training also helps participants better understand basic design principles such as composition, color selection, and typography. This research provides valuable insight at SMAN 1 Pare regarding the role of Canva as a tool in increasing individual creativity. The results can be a guide for schools and other educational institutions to develop more effective training strategies for honing creativity in the digital era.

Keywords: Canva Training, Strategy, Creativity

Correspondence author: Nahuda,, nahuda_uid@yahoo.co.id, Jakarta, Indonesia



This work is licensed under a CC-BY-NC

PENDAHULUAN

Di Zaman era digital ini semua kegiatan pembelajaran sudah menggunakan komputer atau laptop. Semua bisa dapat di akses melalui jaringan internet. Salah satunya dengan menggunakan aplikasi canva. Aplikasi canva ini adalah platform desain dan komunikasi visual online dengan tujuan untuk mempermudah semua pengguna dalam membuat desain apapun dan dapat dipublikasikannya dimana pun. Tujuan aplikasi canva ini bertujuan untuk membantu guru dan siswa sekolah dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, karena aplikasi ini akan memudahkan siswa didalam berimajinasi materi yang diajarkan oleh guru, mempermudah dalam merancang desain presentasi menjadi lebih menarik dan interaktif dan juga bisa mengeksplor kreatifitas dengan menambahkan berbagai tema desain presentasi, template, animasi serta masih banyak lagi. (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022)

Aplikasi ini mempermudah untuk mendesain materi pembelajaran. Namun pada saat ini peserta didik di sekolah belum mampu menggunakan aplikasi canva. Oleh karena itu butuh pelatihan supaya peserta didik tidak hanya mengetahui tetapi mampu melakukan supaya dapat meningkatkan kreatifitas. Aplikasi canva merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat sebuah gambar ataupun templete, presentasi, poster dan yang lainnya. Aplikasi ini sangat lah penting untuk digunakan saat era digital 4.0 baik untuk murid ataupun guru. (Mekariani & Mudinillah, 2021)

Aplikasi canva ini akan memberikan kemudahan di dalam kegiatan belajar dan mengajar karena pada dasarnya di era ini ketika adanya teknologi digunakan sebaik mungkin, adanya canva ini akan memberikan warna yang baru ataupun suasana baru di dalam pembelajaran, bagi siswa itu akan memudahkan dalam memahami pelajaran yang di ajarkan oleh guru dan bagi guru akan lebih mudah untuk menyampaikan materi yang diajarkan kepada muridnya seperti hal contohnya guru menjelaskan tentang materi wudhu maka guru membuat penjelasan dengan gambar orang sedang berwudhu dari mulai membasuh tangan, muka dan seterusnya. (Resmini et al., 2021)

Dari permasalahan tersebut, mahasiswa terdorong untuk melakukan praktik langsung tentang bagaimana cara memanfaatkan sebuah aplikasi canva untuk pembelajaran peserta didik dengan tema “Pelatihan Aplikasi Canva Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan Kreatifitas Pembelajaran”. Tujuan penelitian ini adalah untuk memudahkan peserta didik dalam membuat bahan ajar yang menarik dan menyenangkan.

Canva memungkinkan kolaborasi secara online. Guru dan siswa dapat bekerja bersama untuk membuat proyek-proyek pembelajaran, berbagi gagasan, dan memberikan masukan satu sama lain dalam waktu nyata. Dengan bantuan grafik, ilustrasi, dan ikon yang tersedia di Canva, guru dapat dengan mudah menjelaskan konsep abstrak atau kompleks dalam cara yang lebih visual dan mudah dimengerti oleh siswa. Dapat menyesuaikan desain dengan mudah sesuai dengan kebutuhan dan gaya pembelajaran Anda. Ini memungkinkan guru dan siswa untuk mengungkapkan kreativitas mereka dalam pembelajaran. (Setiawan & Jatmikowati, 2021)

Penggunaan Canva dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan desain grafis, yang merupakan keterampilan berharga dalam dunia digital saat ini. Dapat diakses secara online dari berbagai perangkat, sehingga guru dan siswa dapat bekerja dari mana saja dengan koneksi internet. Ini memungkinkan pembelajaran jarak jauh dan kolaborasi yang lebih fleksibel. (Chamidah, 2022)

Dengan template yang sudah ada, Canva dapat menghemat waktu dalam pembuatan materi pembelajaran. Guru tidak perlu mulai dari nol dan dapat fokus pada konten yang

lebih penting. Melalui manfaat-manfaat ini, Canva dapat menjadi alat yang berharga dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa di SMAN 1 Pare Kediri. (Chamidah, 2022)

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan dilakukan di SMAN 1 Pare Kediri dengan tujuan memberikan pelatihan dalam penggunaan aplikasi canva untuk meningkatkan kretivitas pembelajaran pada siswa. Pelatihan dilakukan secara berkala tim juga melakukan pendampingan dalam proses pelaksanaan pelatihan serta memastikan semua guru dan siswa dalam menggunakan aplikasi pada saat pembelajaran. Guru dan siswa sering kali mengalami kesulitan untuk membuat konten-konten pembelajaran teurtama terkait dengan Template untuk PPT, poster, animasi jika dengan laptop dengan spesifikasi rendah. (Saputra et al., 2023)

Tema kegiatan pada pengabdian yang akan dilakukan di sekolah SMAN 1 Pare berguna untuk mempermudah serta memperjelas kegiatan yang dilakukan yaitu “Pelatihan Aplikasi Canva Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan Kreatifitas di SMAN 1 Pare Kediri Jawa Timur”. Kegiatan ini dilaksanakan dari 5 April 2023 sampai 12 Juni 2023. Sosialisasi dilakukan secara online kemudian praktek secara offline dengan tim mendampingi secara langsung.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pengabdian Masyarakat di dukung penuh oleh kegiatan sekolah, dimana pihak sekolah merasakan adanya kesulitan dalam mengembangkan kreatifitas pembelajaran terutama terkait konten dengan gambar. Dengan adanya pelaksanaan pengabdian masyarakat dengan membagikan pengetahuan dalam penggunaan aplikasi canva, baik guru maupun siswa merasa terbantu dalam mengembangkan kraetivitas mengajar dan belajar di SMAN 1 Pare Kota Kediri.

Kegiatan dilakukan dengan dua metode yaitu secara online maupun offline. Kegiatan online dimulai pada bulan April dengan menggunakan zoom. Ini bertujuan tim memberikan materi pengantar yang akan disampaikan oleh para peserta baik dengan guru maupun siswa di SMAN 1 Pare Kota Kediri. Pertemuan selama online dilakukan sepekan sekali selama dua bulan, maka total pertemuan ada depalan kali pertemuan yang memfokuskan pada fungsi, manfaat serta kemudahan dalam menjalankan aplikasi canva.

Sosialisasi secara online dilkukan sebagai upaya dalam menguatkan materi yang disampaikan oleh tim kepada para peserta abdimas agar pada saat tim melakukan pendampingan secara offline peserta pengabdian Masyarakat di SMAN 1 Pare Kota Kediri sudah mengusainya, sehingga pada saat tim melakukan kunjungan langsung fokus pada kegiatan implementasinya. (Puji lestari et al., 2022)

Pada bulan Juni 2023 tim pengabdian Masyarakat melakukan kunjungan langsung ke lokasi, yaitu di SMAN 1 Pare Kota Kediri. Tim langsung berkoordinasi dengan pihak sekolah untuk menyiapkan segala keperluan yang dibutuhkan untuk melanjutkan kegiatan pengadain Masyarakat kepada guru dan siswa. Pertemuan secara offline dilakukan dibagi menjadi dua sesi. Dimana sesi awal pelatihan penggunaan canva di berikan kepada guru dengan alokasi waktu selama sepekan setelah jam pembelajaran selesai. Masing-masing materi disampaikan selama 1 jam.

Kegiatan sosialisasi dilakukan dari hari senin sampai dengan kamis dengan memfokuskan bahasan pada materi penggunaan aplikasi canva, pada hari jum'at dan sabtu tim memberikan pendampingan dalam kegiatan praktek bagaimana cara memanfaatkan aplikasi canva dalam pembelajaran di kelas sekaligus tim memastikan bahwa guru dapat memanfaatkan dan mengoperasikan dengan mudah pada aplikasi yang akan digunakan.

Begitupun pelaksanaan juga dilakukan pada siswa dengan metode yang sama hanya saja waktu yang diberikan pada siswa sedikit lebih Panjang itu dua pekan, ini bertujuan untuk memastikan secara detail bahwa siswa dapat memanfaatkan aplikasi dengan baik dan benar, sehingga siswa lebih kreatif lagi dalam mengembangkan pembelajaran di dalam kelas.

Berikut langkah-langkah yang dilakukan

- a. Sosialisasi pelatihan: Informasi kepada peserta tentang jadwal, akses ke materi pelatihan, dan ekspektasi selama pelatihan.
- b. Sesi teori: Sesi teori dilakukan untuk memberikan pemahaman dasar tentang Canva dan prinsip-prinsip desain.
- c. Sesi praktik: Memberikan peserta kesempatan untuk langsung mencoba Canva dengan berbagai latihan dan proyek desain.
- d. Diskusi dan evaluasi: memfasilitasi diskusi antara peserta untuk berbagi pengalaman dan memberikan masukan sebagai bahan evaluasi yang akan dijadikan bahan peningkatan pelaksanaan pada pelatihan.



Gambar 1 Tim sedang mempersiapkan materi Pelatihan

Gambar 1 menunjukkan tim sedang mempersiapkan materi sebagai bahan untuk pelatihan kegiatan tersebut dilakukan di areal sekolah SMAN 1 Pare Kota Kediri. Kegiatan ini merupakan tahapan awal sebelum tim memberikan pelatihan kepada peserta pengabdian Masyarakat baik kepada guru dan siswa.



Gambar 2 Pelaksanaan kegiatan pelatihan



Gambar 3 selesai kegiatan dengan siswa SMAN 1 Pare Kota Kediri

1. Manfaat untuk guru

Guru dapat mengembangkan keterampilan pengajaran mereka dengan memanfaatkan Canva untuk membuat materi ajar yang menarik dan visual. Ini dapat membantu mereka menyampaikan pelajaran dengan cara yang lebih efektif. Canva memungkinkan guru untuk menciptakan berbagai jenis materi pembelajaran, seperti infografis, presentasi, poster, dan lainnya. Ini memberi mereka fleksibilitas dalam menyajikan informasi kepada siswa dengan cara yang berbeda-beda sesuai dengan gaya belajar mereka.

Dengan mengajar siswa cara menggunakan Canva, guru dapat mendorong mereka untuk menjadi lebih kreatif dalam menyusun proyek-proyek dan tugas-tugas mereka. Ini membantu mengembangkan keterampilan kreatif siswa secara menyeluruh. Canva dapat digunakan untuk membuat alat-alat evaluasi, seperti kuis online atau tugas-tugas visual. Ini memudahkan guru dalam melacak kemajuan siswa dan memberikan umpan balik yang lebih kaya.

Memnfaatkan serta menggunakan Canva, guru dapat menghemat waktu dalam membuat materi pembelajaran yang menarik. Para guru dapat memanfaatkan template dan konten lainnya yang siap pakai, sehingga dapat lebih fokus pada pengajaran dan pendampingan siswa. Waktu dapat dimanfaatkan lebih maksimal dan guru sangat merasa terbantu dengan penggunaan aplikasi tersebut.

2. Manfaat bagi siswa

Siswa dapat mengeksplorasi kreativitas mereka dengan membuat proyek-proyek visual yang unik dan menarik. Ini membantu mereka menjadi lebih kreatif dalam berpikir dan mengatasi tantangan desain. Pelatihan Canva juga dapat memberikan pemahaman tentang prinsip-prinsip desain seperti komposisi, tipografi, dan pemilihan warna. Siswa dapat mengaplikasikan pengetahuan ini dalam berbagai konteks.

Keterampilan yang diperoleh dari pelatihan Canva dapat menjadi modal berharga bagi siswa ketika mereka memasuki dunia kerja. Banyak perusahaan menghargai karyawan yang memiliki keterampilan desain grafis. Dengan demikian, pelatihan Canva bukan hanya menjadi alat untuk meningkatkan kreativitas, tetapi juga membawa manfaat pedagogis yang signifikan bagi guru dan siswa. Ini membantu meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran dalam lingkungan pendidikan.

SIMPULAN

Pelatihan canva sebagai strategi dalam meningkatkan kreatifitas belajar di lingkungan SMAN 1 Pare Kota Kediri dapat membantu kesulitan dalam mengembnagkan pembelajaran baik kepada guru dan siswa. Dengan adanya pelatihan tersebut guru merasa sangat tebantu dalam melaksanakan proses pembelajaran, sementara begitupun pada siswa. Dengan kurikulum Merdeka siswa lebih banyak menggunakan aplikasi yang dapat digunakan dalam pengembangan pembelajaran. Pelatihan canva memperkaya dan mempermudah pada peroses permbelajarannya. Dengan adanya pelatihan tersebut tim bersyukur dapat memberikan kontribusinya sebagai Dosen atau akademisi yang tidak lepas dengan kewajiban tri dharma Pendidikan, dimana salah satunya dengan memberikan manfaat kepada masyarakat dalam bentuk pengabdian kepada Masyarakat. Guru dan siswa merasa sangat terbantu sehingga seluruh kompenen yang ada di SMAN 1 Pare Kota Kediri dapat mengembang strategi pembelajarannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Chamidah, S. N. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva dan Padlet Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menulis Teks Caption. *Jurnal Dharma Pendidikan STKIP PGRI Nganjuk*, 17(1).
- Mekariani, M., & Mudinillah, A. (2021). Penerapan Canva Pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar Kelas 5 Rambatan pada Era Revolusi Industry 4.0. *Elementar : Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2). <https://doi.org/10.15408/elementar.v1i2.22830>

- Puji lestari, F. A., Lestsri, I. D., & Riko, R. (2022). Sosialisasi Pembelajaran Online Kepada Orang Tua Murid Di Tk Ar Rahmah. *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2). <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v5i2.9070>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2).
- Saputra, E., Ali, N., & Haris, A. (2023). Pelatihan Cara Membedakan Tulisan Mushaf Cetak Indonesia Dengan Mushaf Cetak Madinah Pada Jamaah Pengajian Masjid Jami Darussalam Pondok Labu. *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(6). <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v5i6.12720>
- Setiawan, B. A., & Jatmikowati, T. E. (2021). Pelatihan pengembangan bahan ajar handout berbasis aplikasi canva bagi guru di sma baitul arqom. *ABDI Indonesia*, 1(1).
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1). <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>