

Pelatihan Canva Untuk Murid SMP Sebagai Sarana Untuk Mengoptimalkan Kegiatan Belajar Mengajar

Canva Training for Middle School Students as a Means to Optimize Teaching and Learning Activities

Muhammad Yogi Riyantama Isjoni ¹⁾, Ilham Djuhri Winanda ²⁾, Rosa Linda Br. Manurung ³⁾, Dwisnu Tiara Cipta ⁴⁾, Keyko Artazenia Manihuruk ⁵⁾, Muhammad Ferdy Arifin ⁶⁾, Resi Tiara Sihombing ⁷⁾, Marasi Raul Gonzales Aritonang ⁸⁾, Firza Rahmi Yanti ⁹⁾, Sadila Oktaviani ¹⁰⁾, Yuni Hariati Siahaan ¹¹⁾

¹ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau

^{2,3,4,5,6,7} Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Riau

⁸ Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Riau

^{9,10,11} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau

Email: m.yogi@lecturer.unri.ac.id ¹, ilham.djuhri5151@student.unri.ac.id ², rosa.linda3217@student.unri.ac.id ³, dwisnu.tiara1574@student.unri.ac.id ⁴, keyko.artazenia3219@student.unri.ac.id ⁵, Muhammad.ferdy5048@student.unri.ac.id ⁶, resi.tiara3066@student.unri.ac.id ⁷, marasi.raul2040@student.unri.ac.id ⁸, firza.rahmi6448@student.unri.ac.id ⁹, sadila.oktaviani5863@student.unri.ac.id ¹⁰, yuni.hariati2592@student.unri.ac.id ¹¹

Article History:

Received: Oktober 30, 2023;
Accepted: November 30, 2023;
Published: Desember 06, 2023;

Keywords: *Canva, Training, Education*

Abstract: *The rapid development of information technology in the current era of globalization cannot be separated from its influence in the world of education. The development of the times requires the world of education to always adjust to technological developments as an increase in the quality of education. One of the many technological applications that are present in the world of education that can be used as learning media in schools is Canva, which is an online design program that provides various kinds of learning media such as presentations, resumes, posters, pamphlets, brochures, graphics, infographics, banners, bookmarks, books, bulletins, and so on. The purpose of this counseling is so that the younger generation can keep up with the times. The training method is carried out in stages, starting from seventh grade to ninth grade. The results of this training can improve students' ability to use the Canva application.*

Abstrak.

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat di era globalisasi pada saat ini tidak terlepas pengaruhnya dalam dunia pendidikan. Perkembangan zaman menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai peningkatan mutu Pendidikan. Salah satu dari banyaknya aplikasi teknologi yang hadir dalam dunia pendidikan yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di sekolah adalah Canva, yaitu program desain online yang menyediakan berbagai macam media pembelajaran seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, graik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin dan sebagainya. Tujuan dilakukannya penyuluhan ini yaitu agar generasi muda dapat mengikuti perkembangan zaman dengan baik. Metode pelatihan dilakukan secara bertahap, dimulai dari kelas Tujuh hingga kelas Sembilan. Hasil dari pelatihan ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan aplikasi Canva.

Kata kunci: Canva, Pelatihan, Pendidikan

1. PENDAHULUAN

SMPN 4 Singingi merupakan salah satu sekolah yang berada di desa Sungai Sirih, yang merupakan salah satu desa yang berada pada kecamatan Singingi kabupaten Kuantan Singingi provinsi Riau. SMP ini memiliki akreditasi A dan berada dibawah naungan Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. SMP 4 Singingi sudah mulai menggunakan teknologi dalam proses kegiatan belajar mengajar, hal ini dapat dilihat dari penggunaan google classroom serta penggunaan grup whatsapp yang ada dalam setiap kelas.

Perkembangan teknologi dewasa ini sudah sangat berkembang sangat pesat sekali. Perkembangan teknologi juga memengaruhi apek dunia Pendidikan, oleh karna itu para murid juga diharapkan dapat mampu untuk mengikuti perkembangan yang sedang dan akan terus berlangsung. Salah satu cara yang dapat ditempuh adalah dengan mempelajari aplikasi-aplikasi yang dapat menunjang proses kegiatan belajar mengajar.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan adalah Canva. 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. Jadi pengguna bisa berkreasi kapan saja, di mana saja. Aplikasi web ini sebenarnya memiliki dua versi berbayar dan satu versi gratis. Namun, pengguna dapat menikmati berbagai fitur tanpa membeli versi premium.

Pelatihan ini bertujuan untuk mengenalkan aplikasi canva kepada murid-murid SMP agar mereka mengetahui bahwa ada aplikasi untuk mendukung kegiatan belajar mereka, khususnya bagi kelas 9 yang akan segera memasuki bangku SMA, yang dimana tugas-tugas yang diberikan tidak jauh dari pembuatan desain seperti pembuatan power point. Yang dimana hal ini dapat dengan mudah dibuat pada canva.

2. METODE PENERAPAN

Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah metode persuasive. Yaitu dengan cara mempresentasikan materi tentang seluk beluk aplikasi canva. Selain itu praktek juga dilakukan oleh siswa-siswi melalui *handphone* mereka masing-masing. Siswa-siswi Nampak sangat antusias dalam mengikuti pelatihan ini.

Interaksi antar peserta dengan narasumber juga sangat dijaga dalam pelatihan ini, salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan *ice breaking*. Selain itu agar peserta lebih bersemangat, kami juga menyediakan akun canva premium yang dapat digunakan bersama. Akun ini dapat digunakan siswa-siswi untuk membuat desainnya masing-masing tanpa terhambat fitur-fitur yang hanya bisa diakses dengan akun premium.

Kegiatan pelatihan ini terbagi menjadi dua tahapan yaitu :

- a) Persiapan, yakni komunikasi awal dengan pihak sekolah. Kami mengunjungi sekolah pada 14 juli 2023. Kami berkordinasi dengan pihak sekolah terkait dengan pelatihan yang akan kami laksanakan. Selain itu kami juga mempersiapkan materi serta hadiah yang akan diberikan kepada peserta pada saat pelatihan berlangsung.
- b) Pelaksanaan, kegiatan ini kami laksanakan pada 27 juli 2023. Kegiatan berlangsung selama satu hari dengan 3 sesi, yaitu sesi kelas tujuh, delapan, dan Sembilan. Pelatihan dilakukan dengan cara mempresentasikan materi yang sudah disiapkan sebelumnya, lalu dilanjutkan dengan praktek menggunakan *handphone* pribadi siswa-siswi. Terakhir yaitu sesi tanya jawab, bagi peserta yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar, akan mendapat hadiah yang sudah disiapkan sebelumnya. Pembagian akun canva juga dilakukan di akhir sesi agar peserta dapat mencoba menggunakan canva dengan lebih leluasa dirumah masing-masing.

3. HASIL DAN KETERCAPAIAN SASARAN

Kegiatan ini dimulai dari persiapan yang dimulai dari 14 juli 2023, kami berkordinasi dengan pihak sekolah terkait dengan pelatihan ini. Kami membahas mengenai tata cara pelaksanaan pelatihan agar dapat mencakup seluruh siswa. Selain itu lokasi serta waktu yang sesuai juga tak luput dari diskusi kami.

Setelah melakukan kordinasi dengan pihak sekolah, kami kemudian menyusun materi yang akan kami presentasikan kepada para siswa-siswi. Kami menyusun materi *canva* semenarik mungkin agar para peserta antusias dalam mengikuti kegiatan pelatihan nantinya.



Foto 1. Materi Canva



Foto 1. Materi Canva

Materi ini kami uji coba terlebih dahulu di posko kami sebelum pelaksanaan kegiatan. Materi kami paparkan dalam bentuk presentase didepan ruangan. Sesuai hasil kordinasi yang sudah dilakukan sebelumnya, pelaksanaan kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 27 juli 2023 yang bertempat di ruang aula SMPN 4 Singingi. Kegiatan dilaksanakan dalam 3 sesi yang dimana tiap sesi berlangsung selama kurang lebih satu jam, dimulai pada pukul 09.00 dan selesai pada pukul 12.00. Tiap sesi diakhiri dengan foto bersama.



Foto 2. Foto Bersama Peserta

Pada pelatihan ini, dilakukan praktek menggunakan *handphone* pribadi masing-masing peserta. Praktek ini dibimbing oleh tim kukerta sungai sirih, pada tahap pelatihan ini berlangsung dengan kurang kondusif dikarnakan banyaknya peserta yang ada sementara tim kukerta hanya berjumlah sepuluh orang. Namun dengan kesabaran dan keuletan, praktek ini berjalan dengan cukup lancar.



Foto 3. Praktek Penggunaan Canva

Sesi terakhir yaitu sesi tanya jawab, sesi ini dilaksanakan setelah sesi praktek. Kami menanyakan beberapa pertanyaan terkait materi yang sudah kami paparkan sebelumnya. Bagi para peserta yang bisa menjawab, akan diberikan hadiah berupa voucher paket data yang kami harap dapat digunakan untuk mengakses aplikasi canva.



Foto 4. Sesi Tanya Jawab



Foto 5. Pemberian Voucher

Kegiatan pelatihan ini berjalan cukup sukses. Hal ini didasarkan pada antusias peserta yang positif terhadap aplikasi canva. Harapan kami semoga para siswa-siswi dapat menjadi lebih kreatif lagi dalam menggunakan aplikasi *canva* ini, bukan hanya untuk desain, namun untuk hal-hal lainnya seperti power point, editing photo, dan lain sebagainya.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat telah dilakukan dengan baik dan tanpa hambatan, yang menghasilkan beberapa kesimpulan, yaitu kegiatan tersebut dilakukan dengan baik dan komunikatif. Ini ditunjukkan oleh peserta yang aktif dalam proses tanya jawab, menjawab pertanyaan yang diajukan, dan menyimak penjelasan yang diberikan tentang pertanyaan yang diajukan. Pelatihan ini mengajarkan pengenalan dan penggunaan canva.

5. REFERENSI

- Prabowo, I. P. D. A. S., Purba, A. A., Anwar, P. G. P., Hijriah, H., Lestari, R., & Yuniar, R. A. (2023). Pelatihan Canva untuk Mendukung Presentasi Karyawan Institut Teknologi Kalimantan. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 3(2), 665–670. <https://doi.org/10.54082/jamsi.648>
- Sumartiwi, N. M., & Ujjanti, P. R. (2022). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Pada Materi Keliling dan Luas Lingkaran. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 5(2), 220–230. <https://doi.org/10.23887/jp2.v5i2.47626>
- Wijaya, N., Irsyad, H., & Taqwiym, A. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Canva Dalam Mendesain Poster. *Fordicate*, 1(2), 192–199. <https://doi.org/10.35957/fordicate.v1i2.2418>