

Pelatihan Aplikasi Canva Dalam Pembelajaran Untuk Siswa Kelas Xi Smu Insan Cendekia Syekh Yusuf Kab.Gowa

A.Muhammad Syafar¹, Andi Muhammad Nur Hidayat², Nurul Fuadi³, Henny Haerany⁴

^{1,2}Teknik Informatika, UIN Alauddin Makassar, Indonesia. ³Fisika, UIN Alauddin Makassar, Indonesia

⁴Perencanaan Wilayah dan Kota, UIN Alauddin Makassar, Indonesia

*Corresponding author: andi.syafar@uin-alauddin.ac.id

Abstract

Community Service (PKM) is the practical implementation of the responsibilities of lecturers and students in implementing the Tri Dharma of Higher Education, which focuses on community development. This program is designed to teach the use of Canva among XI Students of Syekh Yusuf Insan Intellectual High School, Gowa Regency. This is important because in this digital era, visual media skills are very important not only in business, but also in education. This activity uses the socialization method as the main way to provide a positive influence on society. As a result, we saw an increase in the number of students who were able to use Canva, which resulted in their ability to create interesting presentations.

Keywords: Training, Canva, Learning

Abstrak

Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) adalah implementasi praktis dari tanggung jawab dosen dan mahasiswa dalam menerapkan Tri Dharma Perguruan Tinggi, yang berfokus pada pengembangan masyarakat. Program ini dirancang untuk mengajarkan penggunaan Canva di kalangan Siswa XI SMU Insan Cendekia Syekh Yusuf Kab.Gowa. Hal ini penting karena di zaman yang serba digital ini, keterampilan media visual sangat penting tidak hanya dalam bisnis, tetapi juga dalam pendidikan. Kegiatan ini menggunakan metode sosialisasi sebagai cara utama dalam memberikan pengaruh positif kepada masyarakat. Hasilnya, terlihat peningkatan dalam jumlah siswa yang mampu menggunakan Canva yang berujung pada kemampuan mereka untuk membuat presentasi yang menarik.

Kata Kunci: Pelatihan, Aplikasi Canva, Pembelajaran.

A. PENDAHULUAN

Teknologi merupakan aspek penting dalam meningkatkan standar pendidikan, sesuai dengan kebutuhan global yang mengharuskan dunia pendidikan untuk terus beradaptasi dengan kemajuan teknologi demi peningkatan kualitas. Salah satu aplikasi teknologi dalam pendidikan adalah penggunaan Canva sebagai alat bantu dalam pembelajaran, khususnya bagi siswa yang membuat presentasi menggunakan slide atau yang belajar tentang desain grafis. Canva, sebagai alat desain grafis online, memudahkan penggunaannya dalam merancang berbagai jenis karya kreatif. Alat ini tidak hanya terbatas pada pembuatan slide, tetapi juga mencakup berbagai desain lain seperti kartu ucapan, poster, brosur, infografis, CV, video, dan sebagainya. Canva tersedia dalam berbagai versi, yang kompatibel dengan web, Android, dan iPhone, memudahkan akses bagi penggunaannya dalam berbagai situasi.

Pendidikan memegang peranan krusial, terutama bagi generasi muda, dalam meningkatkan kualitas ilmu pengetahuan dan pengetahuan manusia di suatu negara, seperti Indonesia. Di era modern ini, di mana teknologi berkembang pesat dan canggih, sangat penting bagi pendidik dan peserta didik untuk memahami dan menggunakan teknologi guna meningkatkan kualitas pendidikan. Penggunaan media pembelajaran merupakan salah satu metode efektif yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Media ini membantu guru dan siswa dalam menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan menguasai keterampilan baru. Kurikulum saat ini dirancang untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, keterampilan, kemandirian, dan adaptasi terhadap teknologi, mengurangi ketergantungan pada buku atau guru sebagai satu-satunya sumber belajar. Di era revolusi industri 4.0, teknologi telah menjadi bagian integral dari semua aspek kehidupan, termasuk dalam pendidikan.

Di era digital saat ini, kemampuan untuk mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan menjadi sangat penting. Hal ini disebabkan oleh kebutuhan untuk membuat materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterlibatan siswa. Canva, sebagai alat desain grafis berbasis web, telah muncul sebagai salah satu alat yang sangat berguna dalam menciptakan materi pembelajaran yang visual dan menarik. Namun, masih terdapat kendala dalam pemanfaatan Canva di kalangan pendidik dan pelajar, terutama terkait dengan kurangnya keahlian dan pengalaman dalam menggunakan aplikasi ini. Akan ada semakin banyak juga anak-anak yang mendapatkan materi pendidikan dengan lebih baik sehingga bisa meningkatkan kualitas pendidikan di era belajar jarak jauh (Canva, 2021).

Melihat kebutuhan tersebut mencerminkan inisiatif untuk meningkatkan kemampuan guru dan siswa dalam menggunakan Canva secara efektif. Pelatihan ini bertujuan untuk memperkenalkan dan mendalami fitur-fitur Canva yang dapat digunakan untuk membuat materi ajar yang lebih kreatif dan inovatif. Melalui pelatihan ini, diharapkan para pendidik dan pelajar dapat mengembangkan keterampilan desain grafis mereka, sehingga dapat menghasilkan materi pembelajaran yang tidak hanya informatif tetapi juga estetik. Kondisi ini didukung oleh potensi masyarakat Indonesia pada umumnya yang berperan sebagai digital native, pengguna media digital (Indonesia, 2015)

Menurut Ghufron (2018:333) dikatakan Distrupsi teknologi karena otomatisasi dan konektivitas disebuah bidang akan membuat pergerakan didunia industri. Perkembangan teknologi inilah yang sudah menyentuh berbagai aspek salah satunya adalah pendidikan.

Selain itu, menyoroti pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan di Indonesia, khususnya dalam konteks peningkatan kualitas proses belajar mengajar. Dengan memahami dan menerapkan alat desain grafis seperti Canva, diharapkan dapat terjadi peningkatan dalam kualitas pembelajaran, yang pada gilirannya akan meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam proses belajar. Jurnal ini juga mencoba mengeksplorasi bagaimana pelatihan seperti ini dapat membantu dalam mengatasi kesenjangan teknologi dalam pendidikan di Indonesia.

Hasil penelitian Dewi dan Adam (2019) terjadi peningkatan hasil belajar mahasiswa menggunakan Canva berbasis blended learning.

Kemampuan mendesain menggunakan CANVA menjadi aspek kunci dalam pengajaran. Untuk itu, Program Studi Teknik Informatika di UIN Alauddin Makassar berinisiatif menyelenggarakan pelatihan desain Canva sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat. Pelatihan ini dilaksanakan secara tatap muka guna memastikan transfer pengetahuan berlangsung efektif. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat dan memberikan kontribusi pada pendidikan bangsa. Khususnya, Program Studi Teknik Informatika di Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Alauddin Makassar, berharap dapat menghasilkan tenaga ahli di bidang pendidikan teknologi komputer yang kompeten. Selain itu, program ini juga bertujuan mengembangkan produk teknologi yang praktis dan langsung bermanfaat bagi masyarakat.

B. METODE PENGABDIAN

Pelaksanaan program pengabdian masyarakat dalam bentuk kegiatan sosialisasi pelatihan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran Untuk Siswa-siswa kelas XI SMU INSAN CENDEKIA SYEKH YUSUF KAB.GOWA. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal Kegiatan dilaksanakan di SMU Insan Cendekia. pada hari 03-04 juni 2023, pukul 08:00 – 16:00 WITA dengan jumlah peserta sebanyak 30 orang. Adapun yang menjadi sasaran dalam kegiatan sosialisasi ini merupakan siswa -Siswi kelas XI yang telah bermitra dengan Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar.

Adapun alur pengabdian dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 1. Alur pengabdian

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan dalam penggunaan aplikasi Canva diadakan sebagai metode untuk memperkaya pengetahuan teknologi para siswa-siswi SMA INSAN CENDEKIA SYEKH YUSUF di Kabupaten Gowa. Acara ini berlangsung dari tanggal 03-04 JUNI 2023, Tujuan utama dari pelatihan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan dalam menggunakan teknologi pendidikan, yang secara langsung berkontribusi pada peningkatan kemampuan mereka dalam *Technological Pedagogical Content Knowledge (TPACK)* melalui aplikasi pembelajaran. Wawancara dengan beberapa siswa-siswi SMA INSAN CENDEKIA SYEKH YUSUF di Kabupaten Gowa mengungkapkan bahwa penggunaan Canva dalam pembuatan media pembelajaran belum maksimal. Ini penting mengingat kebutuhan pendidikan abad ke-21 yang mengharuskan adanya sumber belajar yang beragam (Lee, Hung, & Teh, 2014; Yáñez, Okada, & Palau, 2015). Oleh karena itu, literasi media digital menjadi keharusan. Dalam rangka mengatasi masalah ini, pelatihan aplikasi Canva diadakan sebagai strategi untuk meningkatkan pengetahuan teknologi para guru. Metode pelatihan ini mencakup presentasi pengenalan Canva dan fitur-fiturnya, untuk mendesain alat dan media pembelajaran. Selanjutnya, kegiatan berlanjut dengan sesi diskusi, tanya jawab, dan praktik kerja, di mana mereka memiliki kesempatan untuk mengklarifikasi keraguan mereka mengenai aplikasi Canva. Kegiatan ini juga termasuk pemberian tugas terstruktur dan konsultasi serta pendampingan untuk para peserta. Tujuan akhir dari pelatihan ini adalah agar siswa-siswi SMA INSAN CENDEKIA SYEKH YUSUF di Kabupaten Gowa mendapatkan pengetahuan baru dalam memanfaatkan kemajuan teknologi, terutama dalam pemanfaatan aplikasi Canva untuk mendukung implementasi TPACK dalam kegiatan pembelajaran. Untuk melaksanakan program pengabdian masyarakat dengan judul "Pelatihan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran," berikut adalah tahapan-tahapan yang ditunjukkan pada Tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Tahapan pelatihan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran

No.	Nama Kegiatan	Bentuk Kegiatan
1.	Perencanaan Program	<ol style="list-style-type: none">1. Menentukan tujuan dan sasaran pelatihan2. Menyiapkan materi pelatihan yang mencakup dasar-dasar Canva, cara membuat desain pembelajaran, dan aplikasinya dalam pendidikan.3. Menyiapkan tim pelaksana yang terdiri dari para ahli atau pengajar yang kompeten dalam penggunaan Canva.
2.	Pengorganisasian	<ol style="list-style-type: none">1. Menentukan waktu dan tempat pelaksanaan pelatihan.2. Menyiapkan peralatan dan fasilitas yang dibutuhkan, seperti komputer/laptop, proyektor, dan akses internet.3. Melakukan promosi dan pendaftaran untuk peserta pelatihan
3.	Pelaksanaan Pelatihan	<ol style="list-style-type: none">1. Sesi pembukaan dan pengenalan program.2. Penyampaian materi secara bertahap, dari dasar hingga penggunaan lanjutan Canva.3. Sesi praktik langsung oleh peserta dengan bimbingan instruktur.4. Diskusi dan tanya jawab untuk mengatasi kendala yang dihadapi peserta.
4.	Evaluasi dan Feedback	<ol style="list-style-type: none">1. Mengumpulkan feedback dari peserta tentang materi dan metode pelatihan.2. Evaluasi efektivitas pelatihan berdasarkan kemampuan peserta dalam mengaplikasikan Canva dalam pembelajaran.

Beberapa tantangan yang yang diperoleh berdasarkan observasi awal adalah:

- a. Keterbatasan kemampuan para siswa dalam menguasai Canva.
- b. Ketidakmampuan siswa dalam menyelesaikan tugas sekolah mereka menggunakan canva.
- c. Kurangnya materi pembelajaran atau modul yang berfokus pada desain Canva.
- d. Tidak banyaknya program pendampingan atau pelatihan dalam penggunaan Canva yang tersedia bagi siswa di SMU Insan Cendekia Syekh Yusuf Kab.Gowa.

Hasil dari Program pengabdian kepada Masyarakat (PKM) mengungkapkan bahwa sebanyak 17 siswa merasa aplikasi yang diajarkan sangat memudahkan, memberikan kemudahan dalam menggunakan desain canva secara fleksibel dan dapat diakses di mana saja. Sementara itu, 8 siswa lainnya masih dalam proses adaptasi dengan aplikasi tersebut. Walaupun mereka sedang berusaha memahami fitur-fitur canva, siswa-siswa ini mengakui bahwa aplikasi tersebut sangat bermanfaat dalam mempelajari pengoperasian untuk membuat bahan presentasi dalam pembelajaran.



Gambar 2. Proses Pelatihan Aplikasi Desain Canva

D. PENUTUP

Simpulan

Kesimpulan yang dapat diambil adalah bahwa pelatihan dalam penggunaan Canva memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan pengetahuan dan kemampuan para siswa-siswi di SMU Insan Cendekia Syekh Yusuf Kab.Gowa. Program pelatihan ini tak hanya bermanfaat bagi siswa dan siswi, tetapi juga memberikan pengalaman berharga yang terlibat dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini.

Ucapan Terima Kasih

Kami sebagai penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada Pihak SMU INSAN CENDEKIA SYEKH YUSUF KAB.GOWA yang telah bersedia menjadi mitra kami dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Tak lupa pula ucapan terimakasih kami terhadap pihak kampus Jurusan Teknik Informatika UIN Alauddin Makassar yang telah memberikan dukungan dan bimbingan agar program Pengabdian Masyarakat ini berjalan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Setyorin, hutri agutino, dkk."Pelatihan computer Desain Canva Bagi Anak Remaja Di Desa Mojosari Kepanjen Malang".. Jurnal Pengabdian Masyarakat , 2022:Vol.02. No.1

TOR Jurusan Teknik Informatika UIN Alauddin Makassar, 2023

Suhada,, dkk." Pendampingan penggunaan canva Dan microsoft office Di SMK NEGERI 2 paguyaman".. Jurnal Pengabdian Masyarakat , DEVOTION 2022:Vol.02. No.1

Canva. 2021. Canva Untuk Pendidikan. https://www.canva.com/id_id/pendidikan/

Yana, Dewi dan Adam. 2019. Efektivitas Penggunaan Platform Lms Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa.<https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/jurnaldms/article/view/1816>

Indonesia, A. P. 2015. APJII. Retrieved Desember 15, 2018, from <https://apjii.or.id/content/read/39/27/PROFILPENGGUNA-INTERNET-INDONESIA-2014>