



SOSIALISASI PENGGUNAAN APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA DI SMP NEGERI 4 BAUBAU

Wa Ode Husniah*¹, Susiana², Atun Nikmat³, Nurfiana⁴,
Rafikal Al Zawari⁵, Rezkiani Nur Hasan⁶

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

Corresponding Author: odehusniah@gmail.com

<p>Info Article</p> <p>Received : 06 March 2024</p> <p>Revised : 10 April 2024</p> <p>Accepted : 04 May 2024</p> <p>Publication : 31 May 2024</p>	<p>Abstract: <i>In this era of globalization, technology has a huge impact on various aspects of life, including aspects of education. Systems, tools, and all things related to the realm of education are increasingly tied to the name technology. Education also plays an increasingly large role in educational progress, including ease of access to materials, technology-based education systems, effective and efficient teaching tools and media, and others. Apart from that, technological developments have introduced many applications that make it easier for educators and students to receive and disseminate information, as well as in assignments. Canva is an online application that really helps all parties, including beginners from various backgrounds and fields, to provide facilities in designing information media and assignments in an interesting way so that the process of disseminating information and assignment results is more aesthetic and effective.</i></p>
<p>Keywords: Technology, Education, Canva, Creativity</p> <p>Kata Kunci: Teknologi, Pendidikan, Canva, Kreativitas</p>	<p>Abstrak: Di era globalisasi ini, teknologi memberikan dampak yang sangat besar dalam berbagai aspek kehidupan termasuk didalamnya aspek pendidikan. Sistem, alat, serta semua hal yang terkait dalam ranah pendidikan semakin terikat pada namanya teknologi. Pendidikan juga semakin berperan besar dalam kemajuan pendidikan, diantaranya kemudahan dalam mengakses materi, sistem pendidikan yang berbasis teknologi, alat serta media ajar yang efektif dan efisien, dan lainnya. Disamping itu, perkembangan teknologi banyak menghadirkan aplikasi yang semakin mempermudah pendidik dan peserta didik dalam menerima dan menyebarkan informasi, dan juga dalam penugasan. Canva merupakan aplikasi online yang sangat membantu semua pihak baik pemula dari berbagai latar belakang dan bidang untuk memberikan fasilitas dalam mendesain media informasi serta penugasan secara menarik sehingga proses penyebaran informasi dan hasil penugasan lebih estetik serta efektif.</p>
<p>Licensed Under a Creative Commons Attribution 4.0 International License</p> 	

INTRODUCTION

Di era globalisasi ini, teknologi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari proses kehidupan. Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi merupakan sebuah trend yang tidak dapat dibendung dan terbendung lagi. Era globalisasi telah mengantar perkembangan di berbagai aspek kehidupan manusia. Kehadiran teknologi komunikasi dan informasi dengan “segudang” kecanggihan dan kemudahan yang dibawanya mampu mengantar manusia ke sebuah tatanan yang memiliki kualitas dan standar hidup yang lebih baik (Ahmad, 2012).

Teknologi juga mengambil peran dalam banyaknya perubahan sistem yang ada pada kehidupan manusia. Sebagian bahkan seluruh komponen kehidupan sudah mulai terkoneksi dan terhubung dengan teknologi. Kemampuan pemahaman teknologi sudah menjadi sebuah kewajiban untuk semua orang. Hal ini juga menjadi alasan mengapa semua pihak baik tenaga pengajar ataupun peserta didik dianjurkan bahkan diharuskan memiliki kemampuan dalam penggunaan teknologi.

Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan berkembang begitu pesat dari masa ke masa. Teknologi dalam pendidikan sebagai wadah dalam memfasilitasi proses belajar sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar supaya terbentuk pendidikan yang efisien dan efektif (Karuniawati, 2022).

Teknologi saat ini digunakan di lembaga pendidikan sebagai sarana penunjang pembelajaran, baik sebagai sarana informasi yaitu sarana mengakses informasi, maupun sebagai sarana pembelajaran yaitu sarana membantu kegiatan belajar dan pemberian tugas (Nurillahwaty, 2022). Manfaat yang diperoleh dalam dunia pendidikan seiring perkembangan teknologi juga sangat banyak beragam, diantaranya kemudahan dalam penyebaran informasi, serta kemudahan membuat penugasan.

Dalam penyajian informasi, dibutuhkan aspek kreativitas dengan tujuan agar informasi dapat lebih mudah untuk diterima oleh khalayak luas. Tak sebatas kreativitas, informasi yang disajikan juga harus informatif agar apa yang ingin disampaikan dalam suatu informasi dapat dijadikan prioritas oleh para pengaksesnya. Penyajian informasi atau berita yang menarik, kreatif, serta informatif merupakan salah satu modal untuk menciptakan budaya literasi informasi yang baik dan mudah diterima oleh khalayak (Arditya Prayogi, 2023).

Suryana (2003) berpendapat bahwa “Kreativitas adalah kemampuan untuk mengembangkan ide-ide baru dan cara baru dalam pemecahan masalah dalam menemukan peluang (*thinking new thing*)”. Para siswa dalam belajar dapat dikatakan

keaktivitas karena para siswa mampu dalam menggunakan dan menuangkan ide-ide yang sangat kreatif. (Sinaga et al, 2023). Contohnya kreativitas siswa dalam membuat bahan presentasi di kelas.

Presentasi normalnya dilakukan dengan media teknologi proyektor serta desain yang ada dalam aplikasi *Microsoft Power Point*. Namun seiring berkembangnya teknologi di era sekarang ini, pembuatan presentasi bisa dibuat dengan beberapa aplikasi, salah satunya adalah aplikasi canva yang sudah cukup populer di kalangan masyarakat.

Aplikasi ini diluncurkan pada tahun 2013 dengan misi memberdayakan semua orang di seluruh dunia agar dapat membuat desain apapun dan mempublikasikannya di mana pun (Canva, 2024). Canva adalah aplikasi desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk membuat desain di mana dan kapan saja dengan penggunaan yang cukup mudah, bahkan untuk seorang pemula sekalipun. Canva adalah situs web desain grafis yang membantu pengguna mendesain desain kreatif secara *online*. (Maya Nurfitriyanti, 2022).

Canva dapat diakses melalui laptop maupun *handphone*, juga menghadirkan banyak fitur, *template*, serta alat desain yang kuat sehingga membantu siswa untuk kreatif dalam berkarya dan hasil desain bisa lebih berkualitas. Aplikasi canva dapat digunakan secara gratis, namun ada pula versi berbayar dengan tambahan *tools* dan *template* yang lebih lengkap (Adrian et all, 2022)

METHOD

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menggunakan metode sosialisasi yang diadakan di SMP Negeri 4 Baubau pada tanggal 16 Mei 2024. Kegiatan ini diikuti oleh 30 siswa SMP Negeri 4 Baubau, dan dilaksanakan oleh seluruh mahasiswa PLP 2 SMP Negeri 4 Baubau, bersama dengan Dosen Pembimbing Lapangan Wa Ode Husniah, S.Pd., M.Pd. sebagai pelaksana kegiatan. Sosialisasi ini terdiri dari beberapa tahap sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

- a. Melakukan observasi di sekolah perihal
- b. Melakukan koordinasi bersama dosen pembimbing lapangan (DPL) terkait kegiatan sosialisasi yang akan dilaksanakan. Pembahasan meliputi materi yang akan diberikan, tanggal serta waktu pelaksanaan, dan mekanisme kegiatan sosialisasi.

- c. Pembagian kelompok, penyusunan materi, serta penyusunan panitia pelaksana kegiatan sosialisasi.
- d. Melakukan koordinasi kepada pihak sekolah yakni kepala sekolah SMP Negeri 4 Baubau terkait kegiatan sosialisasi yang akan diadakan di sekolah. Pembahasan meliputi materi yang akan diberikan kepada siswa, target serta jumlah siswa, fasilitas yang dibutuhkan serta hal lainnya yang menunjang kegiatan sosialisasi.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Mengundang kepala sekolah SMP Negeri 4 Baubau sebagai fasilitator utama kegiatan sosialisasi untuk memberikan sambutan dan membuka kegiatan sosialisasi.
- b. Mengundang Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) untuk memberikan sambutan sebagai pembimbing serta penanggung jawab utama kegiatan sosialisasi.
- c. Mengundang 30 siswa SMP Negeri 4 Baubau sebagai target peserta sosialisasi untuk menerima materi tentang "Canva dan Sekolah" yang dibawakan oleh pelaksana sosialisasi.
- d. Pemberian materi sosialisasi tentang penggunaan aplikasi canva mencakup pengenalan awal tentang desain grafis, tentang canva, keunggulan aplikasi canva, statistik penggunaan aplikasi canva, pengembangan aplikasi canva dalam sekolah, serta cara menggunakan aplikasi canva.

3. Tahap Penutup

- a. Melakukan pendampingan kepada para peserta sosialisasi tentang penggunaan canva serta penerapannya dalam kehidupan persekolahan
- b. Hasil luaran yang diterima oleh peserta sosialisasi, diharapkan dapat menggunakan aplikasi canva untuk pembuatan media informasi dan penugasan.

RESULTS AND DISCUSSION

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 16 Mei 2024 bertempat di ruangan laboratorium komputer SMP Negeri 4 Baubau. Kegiatan berlangsung sejak pukul 08.00 hingga pukul 09.45 WITA dan dihadiri oleh kepala sekolah SMP Negeri 4 Baubau, Dosen Pembimbing Lapangan PLP 2, Tim Mahasiswa PLP 2 SMP Negeri 4 Baubau, serta 30 siswa SMP Negeri 4 Baubau.

Sebagai tahap awal dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, pelaksana kegiatan yakni para mahasiswa melakukan observasi di sekolah mitra terkait bagaimana kemampuan siswa dan peran sekolah dalam memberikan pemahaman serta pemberian

fasilitas teknologi kepada siswa. Setelah itu, dilakukan koordinasi antara semua mahasiswa PLP 2 SMP Negeri 4 Baubau bersama dosen pembimbing lapangan terkait kegiatan sosialisasi yang akan diadakan berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan. Setelah proses rapat koordinasi bersama dosen pembimbing lapangan, pada tanggal 13 Mei 2024 ketua Tim PLP 2 SMP Negeri 4 Baubau bersama sekretaris mengadakan koordinasi bersama kepala sekolah SMP Negeri 4 Baubau terkait kegiatan sosialisasi yang akan diadakan serta meminta izin kepada pihak sekolah untuk memfasilitasi kegiatan sosialisasi yang akan diadakan.



Gambar 1. Pembukaan acara

Kegiatan sosialisasi dibuka oleh bapak Kepala Sekolah SMP Negeri 4 Baubau, bapak Drs. Hasiu sekaligus membuka kegiatan sosialisasi yang diadakan oleh tim PLP 2 SMP Negeri 4 Baubau, serta berfoto bersama Dosen Pembimbing Lapangan dan Kepala Sekolah SMP Negeri 4 Baubau.



Gambar 2. Penyampaian Materi

Kegiatan berikutnya ialah pemaparan materi dengan judul “Canva dan Sekolah”. Materi yang dipaparkan mencakup pengenalan awal desain grafis yang semakin meningkat seiring perkembangan zaman, lalu pengenalan awal aplikasi canva, mengapa canva sangat populer, statistik penggunaan canva, pengembangan aplikasi dalam sekolah, serta cara menggunakan canva.



Gambar 3. Pendampingan penggunaan aplikasi Canva

Setelah pemberian materi dilanjutkan dengan praktek secara langsung penggunaan aplikasi canva oleh para siswa SMP Negeri 4 Baubau. Praktek ini didampingi oleh pemateri bersama dengan anggota tim lainnya. Adapun praktek penggunaan canva yang dilakukan oleh siswa yaitu membuat desain brosur penerimaan peserta didik baru, pamflet lomba, dan pengumuman.



Gambar 4. Hasil desain presentasi siswa

CONCLUSION

Kegiatan sosialisasi penggunaan aplikasi canva kepada siswa/i SMP Negeri 4 Baubau ini memberikan dampak yang positif, selain untuk meningkatkan pemahaman serta kemampuan dalam penggunaan teknologi, kegiatan ini juga mampu meningkatkan kreaaitvas serta memberi kemudahan kepada para siswa/i dalam menyebarkan informasi dan membuat penugasan secara lebih akurat dan menarik.

ACKNOWLEDGMENTS

Ucapan terima kasih dan pemberian apresiasi adalah bentuk penghargaan yang penting dalam suksesnya kegiatan sosialisasi yang diadakan oleh Tim PLP 2 Universitas Muhammadiyah Buton di SMP Negeri 4 Baubau. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 4 Baubau, bapak Drs. Hasiu sebagai fasilitator utama dalam kegiatan ini, guru-guru dan staf SMP Negeri 4 Baubau, selanjutnya kepada Dosen Pembimbing Lapangan Tim PLP 2 Universitas Muhammadiyah Buton, para siswa dan siswi SMP Negeri 4 Baubau yang antusias mengikuti kegiatan ini sampai akhir serta teman-teman mahasiswa yang ikut menyukseskan kegiatan ini.

REFERENCES

- Adrian, Q. J., Putri, N. U., Jayadi, A., Sembiring, J. P., Sudana, I. W., Darmawan, O. A., ... & Ardiantoro, N. F. (2022). PENGENALAN APLIKASI CANVA KEPADA SISWA/SISWI SMKN 1 TANJUNG SARI, LAMPUNG SELATAN. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 187-191.
- Ahmad, A. (2012). PERKEMBANGAN TEKNOLOGI KOMUNIKASI DAN INFORMASI: AKAR REVOLUSI DAN BERBAGAI STANDARNYA. *Jurnal Dakwah Tabligh, Vol. 13, No. 1*, 146.
- Arditya Prayogi, R. A. (2023). SOSIALISASI PENGGUNAAN APLIKASI CANVA UNTUK MENUNJANG KREATIVITAS DALAM LITERASI INFORMASI TENAGA PERPUSTAKAAN UIN GUSDUR PEKALONGAN. *Al-nizam: Indonesian Journal of Research and Community Service Volume 1, No. 2, Desember 2023*, 2.
- Canva. (2024). *ABOUT CANVA*. Retrieved from Canva.com: https://www.canva.com/id_id/about/
- Karuniawati, A. (2022). PERAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN MERDEKA BELAJAR DI ERA 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar 2022*, 35.
- Maya Nurfitriyanti, F. P. (2022). SOSIALISASI PENGGUNAAN CANVA DALAM PEMBUATAN MODUL PEMBELAJARAN. *Communnity Development Journal*, 1433.

Nurillahwaty, E. (2022). PERAN TEKNOLOGI DALAM DUNIA PENDIDIKAN. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN VOLUME 1, DESEMBER 2022*, 82.

Sinaga, S. J., Sirait, M. L., Hutabarat, M. R., Harefa, H. J., Purba, H., Simorangkir, Y. E., & Matondang, S. B. M. (2023). SOSIALISASI PELATIHANAN APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL DAN KREATIVITAS BELAJAR PESERTA DIDIK DI SMK NEGERI 1 PANTAI LABU. *KREATIF: Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 3(1), 34-43.