

Peningkatan Kemampuan dan Kreativitas Siswa/I SMPN 19 Palu Melalui Pelatihan Aplikasi Canva Sebagai Pemecahan Masalah

Larasati Andaresta

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya,

larasatiandaresta24@gmail.com

Abstrak

Artikel ini merupakan penelitian pengembangan peningkatan kemampuan dan kreativitas siswa-siswi SMPN 19 Palu. Pelatihan yang dilakukan yaitu mengenai pemanfaatan aplikasi Canva sebagai pemecahan masalah atau solusi dalam media pembelajaran. Dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, setiap orang terutama pelajar diharapkan dapat mengerti teknologi sebagai suatu penunjang segala aktivitas yang ada. Pengaruh teknologi di kalangan Pendidikan sangatlah penting dalam kemajuan Pendidikan di era digitalisasi saat ini. Canva merupakan aplikasi salah satu dari banyaknya aplikasi berbasis online dengan menyediakan desain menarik berupa template, fitur-fitur, dan kategori-kategori yang menarik di dalamnya. Dengan desain yang beragam dan menarik, membuat proses pembelajaran menjadi tidak membosankan. Dengan Canva pelajar dapat meningkatkan kreativitas yang di miliki dan minati. Beberapa kategori yang dimiliki Canva yaitu seperti presentasi, poster, brosur, banner, video dan masih ada banyak lainnya. Jika banyak yang berfikir bahwa desain adalah hal yang sulit, Canva adalah salah satu aplikasi pemecahan masalah yang membuat desain akan menjadi jauh lebih mudah. Karena Canva menyediakan banyak font dan template yang bisa didapatkan secara gratis dan digunakan dengan mudah.

Kata kunci: Aplikasi Canva; Teknologi; Media Pembelajaran; Desain

Pendahuluan

Progam KKN merupakan program kuliah kerja nyata. Dengan wahana kuliah kerja nyata (KKN) ini, mahasiswa diharapkan dapat mengaktualisasikan disiplin ilmu yang masih dalam tataran teoritis terhadap realisasi praktis dengan bentuk pengabdian dan pendampingan langsung kepada masyarakat, penelitian dilakukan dengan tujuan sebagai usaha pengembangan ilmu yang didapat sebelumnya.

SMPN 19 Palu merupakan salah satu sekolah menengah pertama negeri yang berlokasi di Jl. Untad I Bumi Roviega, Tondo, kecamatan Palu Timut, Kota Palu, Sulawesi Tengah. Pendidikan merupakan hal yang penting bagi setiap generasi, terkhusus bagi generasi muda dalam kemajuan ilmu Pendidikan yang baik dan meningkatkan pengetahuan sumber daya manusia. Berkembangnya teknologi menuntut manusia untuk terus berfikir kritis dengan adanya kesadaran akan persaingan sumber daya manusia. Situasi yang bis akita lihat masih banyak generasi muda yang kurang pengetahuan atau ilmu tentang adanya teknologi yang terus berkembang dan semakin memudahkan kebutuhan manusia. Generasi muda khususnya siswa-siswi SMP yang sudah harus memulai untuk mengenal teknologi, karena pada saat usia remaja merupakan masa dimana berkembangnya cara berfikir dan berkreaitifitas semaksimal mungkin. Sejak SMP siswa sudah harus mengenal bagaimana cara menggunakan internet, teknologi dan aplikasi yang disediakan dengan bijak dan sesuai kebutuhan. Mirisnya di era digitalisasi seperti saat ini didalam lingkungan SMPN 19 Palu, siswa-siswi masih minim akan ilmu computer, teknologi, internet dan aplikasi. Mayoritas dari mereka menggunakan internet hanya untuk bermain game online dan media sosial seperti *facebook*, *Instagram*, *Tik-Tok*, dan lain-lain. Dan kurangnya sumber daya manusia dalam mengajar pun sangat minim, itu adalah salah satu kendala di SMPN 19 Palu. Seperti yang saya lihat selama pelaksanaan pelatihan,

tidak sedikit siswa-siswi SMPN 19 Palu yang berminat dan memiliki kreatifitas tinggi dalam dunia desain.

Di SMPN 19 Palu saya memberikan pelatihan kepada siswa-siswi tentang bagaimana cara mendesign dengan mudah dan membantu mereka dalam proses pembelajaran. Seperti yang kita tahu semakin berkembangnya zaman, berkembangnya teknologi, maka berkembang pula sistem pembelajaran yang digunakan. Semua akan menggunakan internet dan aplikasi dalam metode pembelajaran. Dalam pelatihan ini saya memberikan ilmu tentang bagaimana fungsi canva bisa digunakan. Seperti halnya kita bisa membuat poster, banner, brosur, presentasi logo dan masih banyak lainnya kategori yang disediakan oleh canva untuk kita mendesign dan berkreaitivitas sebaik mungkin. Dengan adanya pelatihan ini, bertujuan agar para siswa-siswi SMPN 19 Palu bisa megikuti perkembangan teknologi melalui aplikasi, dapat menggunakan aplikasi dalam metode pembelajaran, berkretivitas semaksimal mungkin dengan aplikasi dan bermain sambil belajar dengan aplikasi. Hal ini juga dapat membuka wawasan mereka dalam perkembangan teknologi dan pemanfaatan aplikasi yang telah disediakan. Tidak hanya digunakan untuk media sosial dan game online saja. Tapi, dengan aplikasi lainnya kita bisa mengalih fungsikan hal tersebut dengan positif. Dan akan bermanfaat bagi mereka untuk kejenjang sekolah selanjutnya agar tidak tertinggal jaman atau biasa disebut dengan gaptek (gagap teknologi).

Dalam pelatihan tersebut saya focus dalam penjelasan tentang canva. Namun, disela-sela waktu saya pun mengenalkan beberapa aplikasi, kegunaan internet, dan perkembangan cepat teknologi yang harus terus kita kejar. Karena saingan sumber daya manusia bukanlah manusia lagi, tetapi teknologi yang terus berkembang tanpa jeda waktu dan istirahat. Dengan itu siswa-siswi SMPN 19 Palu bisa lebih kritis lagi dalam menggunakan teknologi yang telah disediakan. Dan terus mencoba hal0hal baru yang ada didalam teknologi. Tujuan diselenggarakannya program KKN melalui pelatihan yaitu dapat membantu siswa-siswi SMPN 19 Palu mengikuti pekembangan teknologi. Melalui pelatihan yang telah diberikan melalui program KKN ini akan bermanfaat bagi siswa-siswi SMPN 19 Palu dalam mengikuti metode pembelajaran yang berlangsung.

Metode

Pelaksanaan KKN di SMPN 19 Palu dilaksanakan pada tanggal aktif kegiatan pelatihan 13-24 Juni 2022. Metode pelaksanaan yang diterapkan dalam pelakasanaan KKN di SMPN 19 Palu dimulai dengan metode observasi, pelatihan dan pembinaan. Selain metode pelaksanaan adapun metode evaluasi pelaksanaan program kegiatan KKN ditinjau dari keberlangsungan program kerja dan keefektifan berlangsungnya program pada sasaran dari setiap program kerja. Dengan adanya inovasi metode pembelajaran yang sudah diberikan, siswa-siswi SMPN 19 Palu dapat mengikuti pelatihan dengan baik.

Hasil Dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di SMPN 19 Palu, diperlukan sebuah penyusunan program kerja berupa materi pelatihan sebagai pedoman dasar dalam melaksanakan setiap kegiatan agar para siswa dapat menerima ilmu yang diberikan dengan baik. Dengan demikian, realisasi program benar-benar sesuai dengan rencana dan mampu mencapai tujuan yang diinginkan. Pelaksanaan program kerja berlangsung efektif karena

bantuan dari para guru dan antusiasme para siswa dalam mengikuti pelaksanaan pelatihan, meskipun terdapat hambatan atau kendala pada pelaksanaan program namun masih bisa saya atasi dibantu dengan para guru.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang sudah tertera diatas, dapat disimpulkan bahwa dengan adanya program KKN berupa pelatihan aplikasi Canva di SMPN 19 Palu secara umum dapat mengembangkan kreativitas siswa-siswi SMPN 19 Palu dalam menggunakan teknologi yang ada dan secara tidak langsung membuka wawasan para siswa dalam mempelajari teknologi, aplikasi beserta penggunaannya dengan mudah. Selain itu, kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) juga memiliki keterampilan dalam mengatasi masalah-masalah yang terjadi di tengah para remaja zaman sekarang yang menggunakan gadget hanya untuk bermain *game online*. Dengan dikenalkannya aplikasi Canva, para siswa jadi mampu memanfaatkan *gadget* yang dimiliki untuk terus berkembang dalam kreativitas. Hasil program yang di dapatkan sesuai dengan yang diharapkan dan program kerja terlaksana dengan efektif dan sesuai target yang ingin dicapai. Di dalam pelaksanaan program KKN, saya menemui beberapa kesulitan, seperti kendala mati listrik yang tiba-tiba. Karena mengaplikasikan harus menggunakan computer bagi para siswa yang tidak memiliki *gadget*. Namun, hal tersebut dapat diatasi dengan cara *sharing* dan memberikan wawasan tentang persaingan sumber daya manusia saat ini adalah teknolohi. Hal tersebut dapat dilaksanakan dengan baik dan mendapatkan respon yang positif dari para siswa dan guru yang memantau.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih penulis berikan kepada :

- (1) Bapak/Ibu Panitia Pelaksana KKN Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya tahun 2021-2022 yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan kepada penulis dalam melaksanakan program KKN
- (2) Ibu Dra. Noorshanti Sumarah, M.Ikom selaku dosen pembimbing lapangan (DPL) KKN, yang telah memberikan masukan, saran dan semangat demi terlaksananya program pelatihan ini
- (3) Bapak Ilman Usman, S.Pd., M.Pd. selaku kepala sekolah dan para guru SMPN 19 Palu, yang telah membantu secara langsung kepada saya dalam melaksanakan setiap program yang dirancang.
- (4) Para siswa SMPN 19 Palu yang telah mengikuti pelatihan program KKN sehingga berjalan dengan lancar sampai akhir pertemuan.
- (5) Semua pihak yang turut membantu dalam pelaksanaan program KKN Universitas 17 Agustus 1945 di SMPN 19 Palu.

Daftar Pustaka

- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84.
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18.

- 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.
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291.
- Narulita, L. F. (2018). Pengaruh Proses Stemming Pada Kinerja Analisa Sentimen Pada Review Buku. *JHP17: Jurnal Hasil Penelitian*, 3(01).
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430.