

Pemanfaatan Canva Sebagai Alat Pengembangan Kreativitas Remaja Dalam Mewujudkan Generasi Muda Yang Kreatif dan Inovatif: Studi Kasus KKN di SMPN 32 Surabaya

Using Canva as a Tool for Developing Teenage Creativity in Creating a Creative and Innovative Young Generation: Case Study of KKN at SMPN 32 Surabaya

Rafi Purwa Syahputra^{1*}, Salma Nabila²,
Khoirunisa Jannatuzzahra³, Amalia Anjani Arifiyanti⁴

¹²³⁴UPN Veteran Jawa Timur, Surabaya

*Email korespondensi: 21082010091@studen.upnjatim.ac.id

Article History:

Revised: 30 November 2023

Accepted: 20 Desember 2023

Published : 28 Februari 2024

Keywords: Canva, learning media, creativity

Abstract: *The development of interactive learning media is the key to creating quality students. Canva as design application is an effective tool in creating interactive learning media in schools. KKN activities at SMPN 32 Surabaya aim to develop students' creativity through the Canva application to create a creative and innovative generation and realize responsive learning. The activity was held on Thursday 30 November 2023 involving 30 participants from class 7E of SMPN 32 Surabaya. Activities are carried out using a participatory method with 3 implementation stages, namely program planning, program implementation and program assessment. The results of this activity received a positive response with a satisfaction level reaching 78%. Survey results show that 70% of participants will use Canva as a learning medium and 53% of participants will use Canva as a tool to develop creativity.*

Abstrak

Pengembangan media pembelajaran interaktif menjadi kunci untuk menciptakan siswa yang berkualitas. Canva sebagai aplikasi desain menjadi alat yang efektif dalam pembuatan media pembelajaran interaktif di sekolah. Kegiatan KKN di SMPN 32 Surabaya bertujuan untuk mengembangkan kreativitas para siswa melalui aplikasi canva untuk mewujudkan generasi yang kreatif dan inovatif dan mewujudkan pembelajaran yang responsif. Kegiatan dilaksanakan pada Kamis 30 November 2023 dengan melibatkan 30 partisipan dari kelas 7E SMPN 32 Surabaya. Kegiatan dilakukan dengan metode *partisipatoris* dengan 3 tahap pelaksanaan yaitu perencanaan program, pelaksanaan program, dan penilaian program. Hasil dari kegiatan ini mendapatkan respon positif dengan tingkat kepuasan mencapai 78%. Hasil survei menunjukkan 70% peserta akan menggunakan canva sebagai media pembelajaran dan 53% peserta akan menggunakan canva sebagai alat untuk mengembangkan kreativitas.

Kata Kunci: Canva, media pembelajaran, kreativitas

PENDAHULUAN

Peran pendidikan dalam membangun manusia amat sangat besar, karena ia secara menyeluruh berguna untuk meningkatkan tingkat kecerdasan dan kualitas kehidupan bangsa (Liana et al., 2022). Dewasa ini, perkembangan teknologi telah berkembang pesat, sehingga setiap pelaku pendidikan, baik pendidik maupun peserta didik diharapkan dapat memanfaatkan teknologi

Received Februari 30, 2023; Revised Mei 30, 2023; Accepted Agustus 30, 2023

*Corresponding author, e-mail address

sebagai sarana untuk meningkatkan standar pendidikan. Suatu sistem pendidikan yang berkualitas didefinisikan sebagai sistem yang menyelenggarakan strategi dan program-program untuk mengembangkan kreativitas baik pada pendidik maupun peserta didik. Kualitas pendidikan di Indonesia sangat tergantung pada efektivitas proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar dan menengah. Pembelajaran didefinisikan sebagai interaksi dinamis antara guru dan siswa yang bertujuan untuk mengakuisisi pengetahuan (Hidayat et al., 2020). Pembelajaran yang efektif dianggap krusial dalam membentuk peserta didik yang unggul, baik dalam pencapaian akademis maupun perkembangan sosial pribadi mereka.

Dengan evolusi ilmu pengetahuan sepanjang waktu, teknologi baru terus berkembang, mencerminkan kemajuan zaman. Saat ini, perkembangan teknologi telah mencapai era digital (Sumarno & Gimin, 2019). Perkembangan teknologi yang pesat di era globalisasi ini memiliki dampak signifikan, terutama dalam bidang pendidikan. Adanya tuntutan global yang mengharuskan dunia pendidikan senantiasa beradaptasi dengan perkembangan teknologi agar dapat meningkatkan mutu pendidikan. Sementara itu, menurut Pelangi, untuk meningkatkan efisiensi pendidikan di masa depan, diperlukan adanya peran dari teknologi yang tidak hanya berfungsi sebagai alat pendukung, melainkan juga sebagai senjata utama dalam mendukung kesuksesan dunia pendidikan untuk dapat bersaing di tingkat global (Garris Pelangi, 2020). Salah satu cara untuk meningkatkan efisiensi pendidikan adalah dengan melatih kemampuan dalam bidang desain dengan tujuan agar mampu menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan kreatif.

Menurut John Renold Siregar, unsur penting yang melekat dalam pengembangan proses belajar di seluruh program dan jenjang pendidikan adalah media pembelajaran (Bahar et al., 2020). Oleh karena itu, kemampuan dalam mengembangkan dan memanfaatkan media pembelajaran menjadi keterampilan yang sangat penting bagi peserta didik. Fungsi utama media pembelajaran, sebagaimana dijelaskan oleh Munandi, adalah sebagai sumber belajar (Laara et al., 2016). Saat ini, seorang siswa dituntut untuk memiliki kemampuan dalam membuat media pembelajaran sendiri, mengingat siswa saat ini sering kali melakukan presentasi dan belajar secara mandiri. Dalam pendidikan, peran seorang siswa dalam proses belajar mengajar adalah menyangkut tercapainya tujuan pembelajaran sesuai dengan indikator yang telah ditetapkan, dengan memperhatikan aspek afektif, psikomotorik, dan kognitif, sehingga dalam konteks pembelajaran, seorang siswa perlu memiliki kemampuan untuk membuat media pembelajaran. Media pembelajaran yang dihasilkan

oleh siswa harus bersifat inovatif, kreatif, dan interaktif. Dengan demikian, seorang siswa harus memiliki keterampilan dalam membuat media pembelajaran interaktif.

Media pembelajaran interaktif merujuk pada gambaran media pembelajaran yang menciptakan keterkaitan antara individu dan media pembelajaran (Yanto, 2019). Dalam prosesnya, media ini memiliki pengaruh saling memberikan respons antara individu dan materi pembelajaran, baik yang bersifat abstrak maupun konkret. Pemahaman terhadap konsep media pembelajaran interaktif memungkinkan penggunaannya oleh tenaga pendidik untuk menjelaskan materi pembelajaran dengan lebih efektif.

Canva dapat dikatakan aplikasi desain yang tepat dalam mendukung pembelajaran di sekolah karena mudah di akses menggunakan *handphone* maupun laptop. Menurut Garriss, canva merupakan suatu program desain secara *online* yang menyediakan berbagai macam kebutuhan untuk kegiatan pembelajaran, seperti resume, presentasi, infografis, video, dan lain sebagainya (Garriss Pelangi, 2020). Tanjung & Faiza membahas beberapa keunggulan aplikasi Canva. Pertama, template, desain grafis, animasi, dan nomor halaman yang menarik sudah tersedia di aplikasi ini. Kedua, peningkatan kreativitas guru dapat terealisasi karena memiliki berbagai fitur menarik untuk membuat media pembelajaran. Ketiga, resolusi gambar dan video aplikasi ini sudah baik, dan template yang digunakan untuk membuat presentasi PowerPoint dapat dicetak dengan ukuran sesuai secmenyaara otomatis (Tanjung & Faiza, 2019). Oleh karena itu, Canva menjadi pilihan yang cocok bagi siswa untuk mendukung kelancaran proses pembelajaran.

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis memilih SMP Negeri 32 Surabaya dengan mempertimbangkan pengetahuan peserta didik yang masih rendah mengenai penggunaan aplikasi Canva sebagai penunjang pengembangan kreativitas dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif. Tujuan dari adanya kegiatan ini adalah mengembangkan keterampilan praktis peserta didik dalam bidang teknologi dengan menggunakan aplikasi Canva untuk proyek pendidikan dan mendorong nilai kerja sama pada peserta didik melalui kolaborasi antar siswa dalam proyek-proyek kreatif yang membutuhkan pemikiran tim dan ide-ide inovatif. Dengan diselenggarakannya kegiatan ini, diharapkan dapat membangun semangat baru bagi peserta didik SMP Negeri 32 Surabaya untuk mengembangkan kreativitas.

METODE

Kegiatan KKN dilaksanakan pada hari Kamis, 30 Desember 2023 di SMPN 32 Surabaya yang berlokasi di Jl. Achmad Yani No.6, RW.8, Kec. Wonokromo, Surabaya, Jawa Timur 60243. Kegiatan ini melibatkan 31 partisipan yang merupakan siswa kelas 7 di SMPN 32 Surabaya dan kepala Humas SMPN 32 Surabaya sebagai pendamping selama kegiatan berlangsung.

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) menggunakan pendekatan pelatihan atau penyuluhan dengan metode *partisipatoris* (Fajri et al., 2022). Metode *partisipatoris* merupakan sebuah metode pembelajaran yang turut aktif melibatkan partisipan (peserta didik) dalam kegiatan pembelajaran yang meliputi 3 tahap yaitu tahap perencanaan program, pelaksanaan program, dan penilaian program (Azis & Thaba, 2021).



Gambar 1. Diagram metode *partisipatoris*

Berikut 3 tahap metode *partisipatoris* diantaranya:

a. Tahap Perencanaan Program

Terdapat beberapa kegiatan dilakukan untuk merencanakan program KKN yang efektif, meliputi penetapan tema kegiatan, penentuan lokasi sasaran, melakukan perizinan serta rancangan materi dan persiapan perlengkapan pendukung.

b. Tahap Pelaksanaan Program

Pelaksanaan KKN dilaksanakan pada hari Kamis, 30 November 2023 Pukul 07.00 - 10.00 WIB. Kegiatan diawali dengan pembukaan dan doa bersama. Kemudian pidato sambutan yang disampaikan oleh ketua pelaksana KKN dan kepala Humas SMAN 32 Surabaya dan diakhiri dengan sesi rewarding dan penutupan kegiatan KKN.

c. Tahap Penilaian Program

Tahap penilaian dilakukan melalui hasil pretest, hasil karya, posttest, dan feedback.

- *Pretest* sebagai bahan evaluasi seberapa paham partisipan terhadap topik yang akan disampaikan pada kegiatan KKN.

- *Hasil karya* diperoleh dari karya partisipan yang dikerjakan secara berkelompok pada sesi praktek.
- *Posttest* untuk mengevaluasi keefektifan dan keberhasilan KKN dari segi materi atau ilmu yang disampaikan
- *Feedback* untuk mengevaluasi keefektifan dan keberhasilan KKN dari segi keseluruhan kegiatan.

HASIL DAN DISKUSI

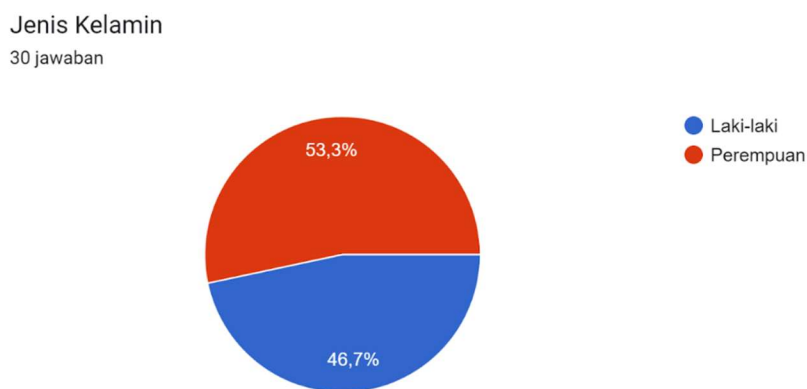
Kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan dengan sosialisasi sekaligus melakukan praktik langsung pada Canva telah dilaksanakan pada hari Kamis, 30 November 2023 bertempat di kelas 7E SMP Negeri 32 Surabaya. Kegiatan dihadiri oleh 30 murid dan seorang guru bahasa inggris atau kepala humas SMP Negeri 32 Surabaya yaitu Ibu Tatik Rochayati.



Gambar 2. Dokumentasi

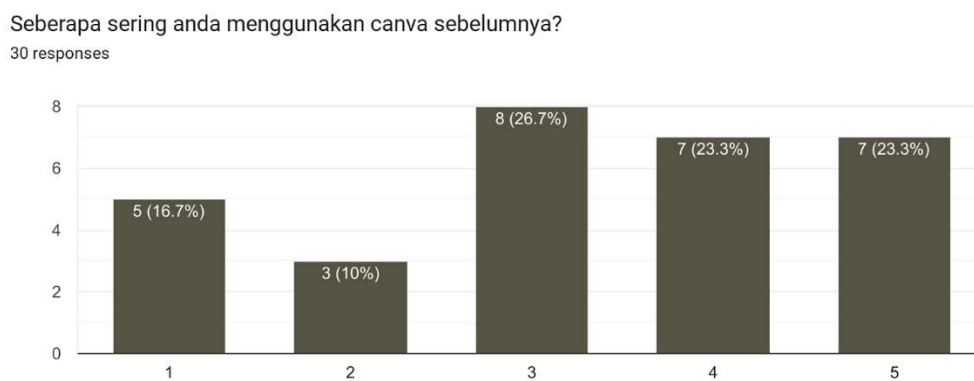
Sebelum pemateri menjelaskan materinya, kami mengadakan pretest dengan menampilkan QR pada masing-masing laptop yang ada di hadapan para peserta sehingga para peserta bisa melakukan scan QR pada hp masing-masing dan juga bisa memakai laptop yang ada di hadapan mereka. Pretest ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana para peserta mengenal aplikasi canva ini sekaligus mengobservasi minat peserta menggunakan teknologi, video animasi dan gambar digital sebagai media dalam pembelajaran (Admelia et al., 2022). Kuesioner pada

pretest ini diisi oleh 30 orang responden dengan perempuan sebanyak 16 dan laki-laki sebanyak 14, demografi berdasarkan jenis kelamin bisa kita lihat pada **gambar 3**.



Gambar 3. Demografi responden kuesioner berdasarkan jenis kelamin

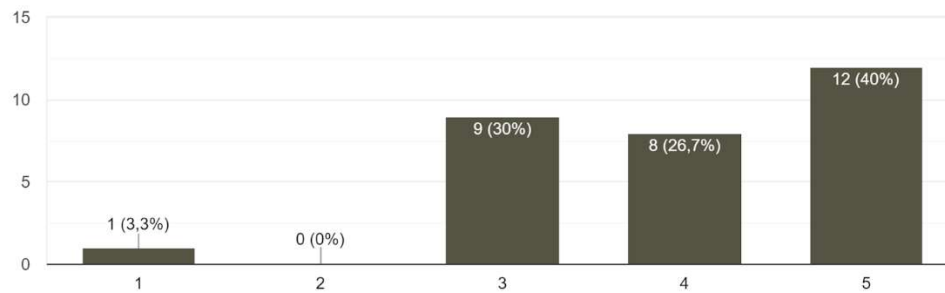
Kami klasifikasikan nilai 1-2 = tidak pernah/jarang, nilai 3 = terkadang, nilai 4-5 = sering. Dari data pada **gambar 4** menunjukkan mayoritas peserta lebih sering menggunakan Canva dengan perolehan data sebanyak 14 peserta (46,6%), sisanya memperoleh hasil yang sama yaitu masing-masing sebanyak 8 murid (26,7%).



Gambar 4. Hasil Pre Test 1

Dari data pada **gambar 5** menunjukkan mayoritas tertarik dengan teknologi, video animasi dan gambar digital dijadikan sebagai media pembelajaran. Sebanyak 12 orang (40%) sangat tertarik, 8 orang (26,7%) tertarik, 9 orang (30%) biasa saja, dan 1 orang (3,3%) tidak tertarik.

Apakah Anda tertarik dengan teknologi/ video animasi/ gambar digital untuk media pembelajaran?
30 jawaban



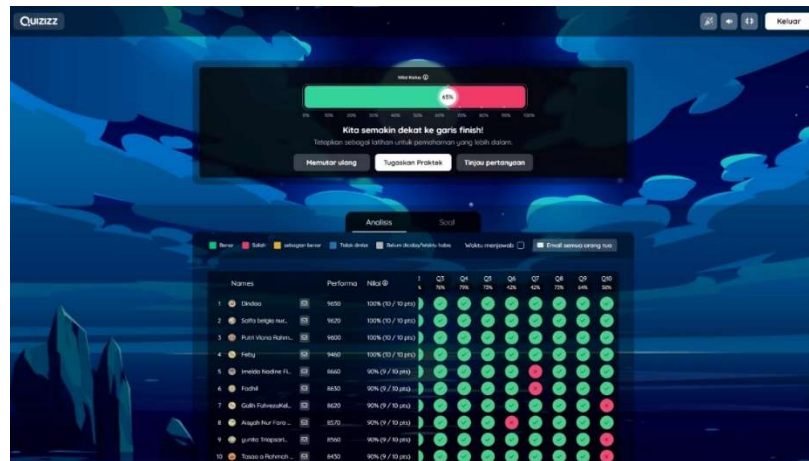
Gambar 5. Hasil Pre Test 2

Para peserta melakukan praktik selama 30 menit dengan kelompoknya masing-masing membuat desain antarmuka dan prototype dari template yang kami sediakan. Disini para peserta bebas melakukan kreasi sekreatif mungkin baik itu merubah warna, tulisan, font, dan gambar. terlihat pada **gambar 6** keseruan dan antusias para peserta dalam melakukan praktik.



Gambar 6. Peserta melakukan praktik

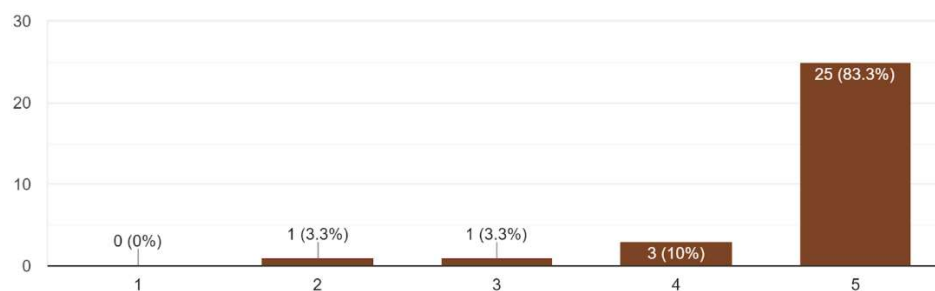
Setelah penjelasan materi yang dilakukan oleh tim kami beserta praktik yang telah dilakukan oleh peserta, para peserta dipersilahkan untuk mengisi Post Test melalui quizizz. Post Test ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang telah dijelaskan oleh tim kami (Admelia et al., 2022). Hasil Post Test dapat dilihat pada **gambar 7**. Berdasarkan hasil Post Test yang diperoleh, sebanyak 65% dari peserta memahami materi yang kami sampaikan, tentunya angka ini sudah memenuhi target tolak ukur kesuksesan (TUK) yang kami tetapkan yaitu sebanyak 60%.



Gambar 7. Hasil Post Test

Kami memberikan feedback berbentuk kuesioner kepada para peserta dengan tujuan untuk mengetahui tingkat kepuasan acara sosialisasi yang kami selenggarakan, dari hasil keseluruhan para peserta merasa puas, ditunjukkan dengan para peserta merasa materi pembelajaran dirancang dengan baik, kemudian materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik dan bermanfaat bagi mereka. Selain itu, dari feedback ini kami bisa melihat apakah peserta mau menggunakan aplikasi canva ini sebagai alat untuk mengembangkan kreativitas mereka untuk kedepannya.

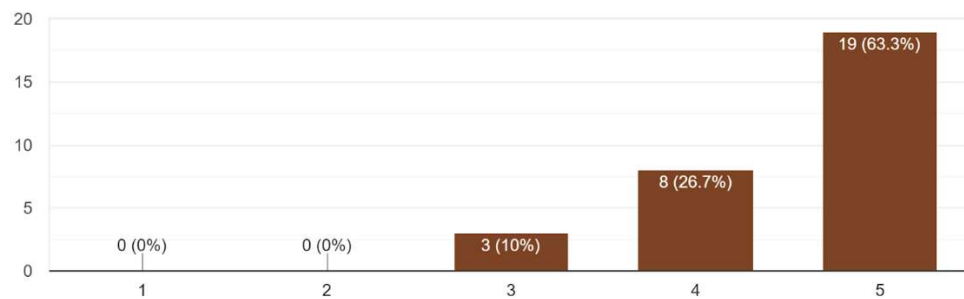
Materi pembelajaran dirancang dengan baik
30 responses



Gambar 8. Feedback 1

Materi yang disampaikan mudah dipahami

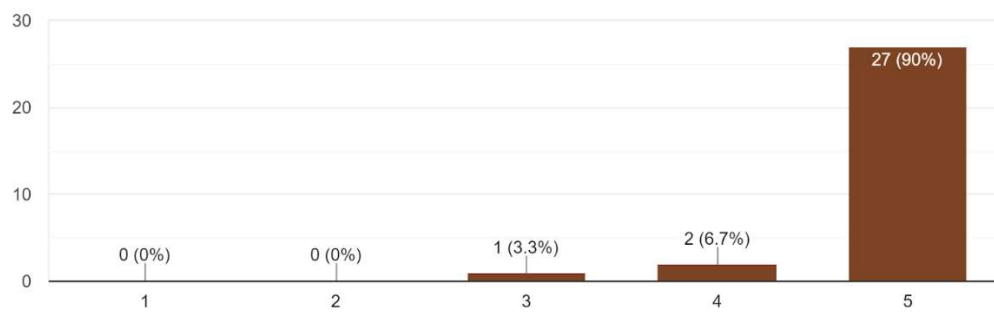
30 responses



Gambar 9. Feedback 2

Materi yang disampaikan sangat bermanfaat

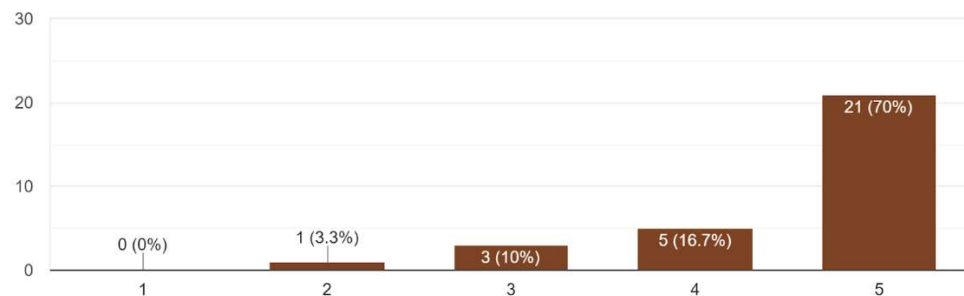
30 responses



Gambar 10. Feedback 3

Setelah sosialisasi, apakah anda akan menggunakan canva untuk media pembelajaran anda?

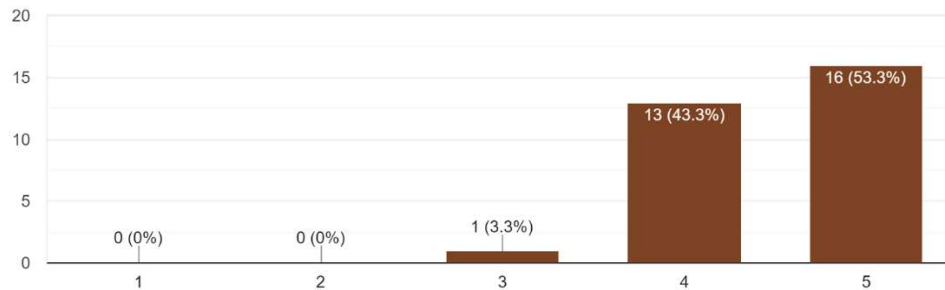
30 responses



Gambar 11. Feedback 4

Setelah sosialisasi, apakah anda akan menggunakan canva untuk media mengembangkan kreatifitas anda?

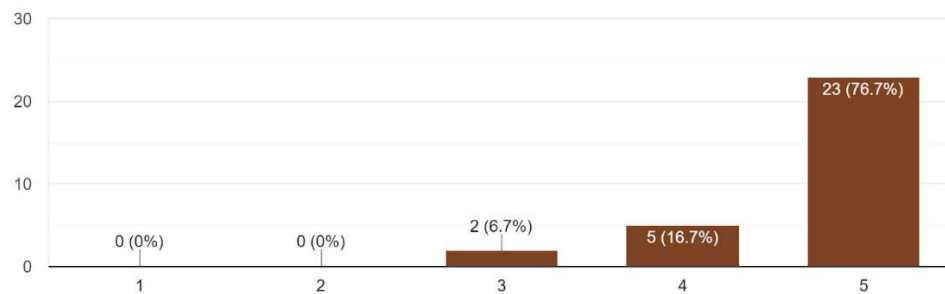
30 responses



Gambar 12. Feedback 5

Dari sosialisasi kali ini seberapa puas Anda

30 responses



Gambar 13. Feedback 6

Kami juga memberikan reward, reward ini kami berikan untuk memotivasi peserta agar semangat dalam mengikuti acara dan sebagai wujud apresiasi dari usaha mereka. Reward ini kami berikan kepada peserta dengan nominasi juara 1, 2 dan 3 sebagai desain paling kreatif menurut penilaian subjektif dari tim kami dan ada nominasi Post Test terbaik. Kami juga menyerahkan penghargaan kepada pihak sekolah sebagai simbolis ucapan terima kasih yang telah mengijinkan dan mendukung terselenggaranya acara kami. Dapat dilihat pada **gambar 7**



Gambar 14. Penyerahan reward dan penghargaan

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat di SMP Negeri 32 Surabaya pada 30 November 2023, dengan memberikan sosialisasi dan praktik langsung penggunaan Canva menghasilkan kesimpulan positif. *Pre-test* awal menunjukkan mayoritas peserta sudah mengenal Canva dan memiliki minat terhadap teknologi, video animasi, dan gambar digital sebagai media pembelajaran. Hasil praktik Canva menunjukkan keaktifan dan antusiasme peserta dalam menghasilkan desain antarmuka dan *prototype*. *Posttest* mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta telah memahami materi dengan tingkat pemahaman mencapai 65%, melebihi target tolak ukur kesuksesan sebesar 60%. Feedback dari kuesioner kepuasan menunjukkan bahwa peserta merasa puas dengan acara tersebut. Materi pembelajaran dianggap dirancang dengan baik, mudah dipahami, dan bermanfaat. Selain itu, mayoritas peserta menyatakan kesiapan untuk menggunakan Canva sebagai alat pengembangan kreativitas mereka di masa depan. Secara keseluruhan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat ini memberikan dampak positif dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung pada kegiatan KKN di SMPN 32 Surabaya. Berikut beberapa pihak yang terlibat dalam keberhasilan kegiatan KKN ini, diantaranya;

- a. Kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) UPN Veteran Jawa Timur yang telah mewujudkan terselenggaranya kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN)
- b. Kepada Dosen Pendamping Lapangan kami Ibu Amalia Anjani Arifiyanti, S.Kom., M.Kom. yang telah mendukung kegiatan KKN hingga akhir
- c. Kepada SMPN 32 Surabaya telah ikut berpartisipasi dalam kegiatan KKN, dan
- d. Kepada seluruh panitia yang telah bertugas dan terlibat dalam menyelesaikan kegiatan KKN ini, diantaranya:
 - Rafi Purwa Syahputra (21082010091)
 - Khoirunisa Jannatuzzahra (21082010089)
 - Salma Nabila (21082010122)
 - Annisa Dita Putri Kartika (21082010090)
 - Widya Pratiwi (21082010093)
 - Marylda Salma Wajendra Dewi (21082010103)
 - Nensya Katherin Bunga Ivanisa (21082010113)
 - Tasya Diva Fortuna Hadi (21082010088)
 - Rendi Hardiartama (21082010094)
 - Windy Fadhillah Susanti (21082010104)

DAFTAR REFERENSI

- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 177. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v5i2.1087>
- Azis, S. A., & Thaba, A. (2021). Peningkatan Kemampuan Menulis Cerita Pendek Melalui Penerapan Metode Partisipatoris Siswa Vii F Smpn 3 Makassar. *KREDO : Jurnal Ilmiah Bahasa Dan Sastra*, 4(2), 329–348. <https://doi.org/10.24176/kredo.v4i2.5819>
- Bahar, H., Setiyaningsih, D., Nurmalia, L., & Astriani, L. (2020). Efektifitas Kahoot Bagi Guru Dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 155–162. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v3i2.677>

- Fajri, Z., Riza, I. F. D., Azizah, H., Sofiana, Y., Ummami, U., & Andila, A. (2022). Pendampingan Guru Paud Al Muhaimin Desa Pengarang Kec. Jambesari Darussolah Bondowoso Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva. *DIMASTEK (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Berbasis Teknologi)*, 2(2), 19–31.
http://dimastek.sttbandung.ac.id/index.php/dimastekjurnal_sttb/article/view/21
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18.
<http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Hidayat, Muhammad Rizki Agus Hadi Utama Sofyan, A. (2020). Pemanfaatan Media Montessori Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas II SD. *Journal of Instructional Technology J-INSTECH*, 1(2), 138–145.
- Laara, S. H. S., Pardimin, & Nyoman, I. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Model Example Non Example Pada Geometri Smk. *Prosiding Seminar Nasional Etnomatnesia*, 20, 1067–1074.
<file:///C:/Users/user/Downloads/admin,+Journal+manager,+299.pdf>
- Liana, K., Rindi, Humairoh, Ade, Sarah, Dina, Ristami, Jenni, & Dara. (2022). Meningkatkan Minat Belajar Anak Pada Masa Era Digital Program Kerja Pendidikan Kkn-Tematik. *Comunitaria : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 82–86.
<http://jurnal.una.ac.id/index.php/comunitaria>
- Sumarno, S., & Gimin, G. (2019). Analisis Konseptual Teoretik Pendidikan Kewirausahaan Sebagai Solusi Dampak Era Industri 4.0 Di Indonesia. *JURNAL PENDIDIKAN EKONOMI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi Dan Ilmu Sosial*, 13(2), 1. <https://doi.org/10.19184/jpe.v13i2.12557>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Yanto, D. T. P. (2019). Praktikalitas Media Pembelajaran Interaktif Pada Proses Pembelajaran Rangkaian Listrik. *INVOTEK: Jurnal Inovasi, Vokasional Dan Teknologi*, 19(1), 75–82.
<https://doi.org/https://doi.org/10.24036/invotek.v19i1.409>