

Pengembangan Kreativitas Melalui Software Pendukung Pembelajaran Di Era Digitalisasi Pada Siswa SMP Al-Amanah

Akhmad Ditto Prayogo¹, Aldy Dharmawan², Kresno Adi Kuncoro³, Morista Amelia Putri NingTias⁴, Muhammad Alri Satria Arya Bima⁵, Nurul Hidayatul Atika⁶, Rafina Otlapatiwi⁷, Sabrina Febrian Komala Dewi⁸, Shifa Afifah⁹, Sitiyani Basuki¹⁰, Nanang^{11*}

¹⁻¹¹Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspipet No. 46, Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia
Email: ¹ahmad.ditto28@email.com, ²aldhy.dharmawan@gmail.com, ³kresnolimits@gmail.com,
⁴amorista31@gmail.com, ⁵aryaarbim07@gmail.com, ⁶nurulhidayatulatika@gmail.com,
⁷rafinaotla15@gmail.com, ⁸sabrfeb22@gmail.com, ⁹afifahshifa3@gmail.com,
¹⁰Sitiyanibasuki@gmail.com, ^{11*}Dosen02599@unpam.ac.id

(* : coresponding author)

Abstrak—Kemajuan teknologi telah mengubah dunia pendidikan secara signifikan, terutama dalam meningkatkan kreativitas melalui aplikasi seperti Canva. Program Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilaksanakan oleh mahasiswa Universitas Pamulang di SMP Al-Amanah bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui pelatihan pemanfaatan Canva. Kegiatan ini menggunakan pendekatan partisipatif, meliputi pengenalan fitur-fitur Canva, praktik pembuatan desain, penilaian, dan penghargaan kepada para siswa. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan peningkatan antusiasme siswa dan peningkatan pemahaman dalam menggunakan Canva untuk desain kreatif. Program ini secara positif memengaruhi kemampuan siswa untuk menghadapi masalah di era digital.

Kata Kunci: Canva, Desain, Inovatif, Kreatif, Digital, Teknik Informatika

Abstract—Technological advances have significantly changed the world of education, especially in improving creativity through applications such as Canva. The Community Service Program implemented by Pamulang University students at Al-Amanah Junior High School aims to improve student creativity through training on the use of Canva. This activity uses a participatory approach, including the introduction of Canva features, design making practice, assessment, and awards to students. The results of this activity showed increased student enthusiasm and improved understanding in using Canva for creative design. The program positively influenced students' ability to deal with problems in the digital era.

Keywords: Canva, Design, Innovative, Creative, Digital, Informatics Engineering

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi telah muncul sebagai katalisator utama untuk transformasi dalam kehidupan masyarakat. Kemajuan ini telah memengaruhi berbagai aspek, termasuk pendidikan. Dalam dunia pendidikan, teknologi digunakan untuk menyediakan media, metodologi, teknik, dan proses pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, menyenangkan, menantang, dan memotivasi siswa. Teknologi yang awalnya dirancang untuk hiburan dan komunikasi kini juga dapat digunakan untuk tujuan pembelajaran (Riki Andriatna et al., 2022).

Di Indonesia, Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah tahap pendidikan yang penting dimana pengetahuan dan kemampuan dasar diberikan kepada generasi muda. Di era digital, teknologi dapat digunakan untuk mendorong dan meningkatkan kreativitas siswa dengan menggunakan aplikasi perangkat lunak. Contoh yang relevan adalah penggunaan perangkat lunak desain grafis seperti Canva, yang memungkinkan siswa untuk mengartikulasikan konsep secara visual dan kreatif.

Canva adalah aplikasi desain berbasis web yang memungkinkan pembuatan beberapa format presentasi termasuk resume, poster, brosur, grafik, infografis, spanduk, dan banyak lagi. Canva menawarkan banyak keuntungan untuk mendorong kreativitas dan kemajuan desain namun, banyak siswa yang belum sepenuhnya memanfaatkan potensi perangkat lunak ini karena kurangnya pemahaman dan instruksi. Siswa sering kali hanya menggunakan elemen dasar, dan tidak mengeksplorasi beragam alternatif kreatif yang tersedia di situs.

Untuk mengatasi masalah ini, kami mahasiswa Universitas Pamulang yang terlibat dalam kegiatan PKM, berkolaborasi dengan pihak sekolah untuk memberikan pelatihan pemanfaatan Canva kepada para siswa. Tujuannya adalah untuk menumbuhkan inovasi dan kreativitas, sekaligus memberikan kesempatan kepada para siswa untuk mengeksplorasi bakat mereka di beberapa bidang seperti pemasaran, jurnalistik, dan seni. Dengan demikian, hal ini dapat membantu para siswa dalam memilih jalur profesional yang sesuai di masa depan.

2. METODE PELAKSANAAN

Program PKM akan dilaksanakan melalui paradigma “Pembelajaran Partisipatif”, yang bermaksud untuk memberikan pengetahuan sambil menumbuhkan kreativitas siswa melalui proyek desain. Kegiatan ini akan dibagi menjadi beberapa tahap untuk memastikan siswa memahami pokok bahasan dengan baik dan efektif. Tahapan tersebut meliputi:

1. Pembukaan

Kegiatan dimulai dengan sambutan dari ketua pelaksana, mitra sekolah, serta dosen pembimbing yang menjelaskan manfaat kegiatan ini bagi siswa dan sekolah.

2. Penyampaian Materi

Pemateri akan memberikan informasi mengenai perangkat lunak grafis Canva, meliputi pengertian, manfaat, dampak, pengenalan fitur-fitur, serta cara penggunaannya melalui presentasi interaktif.

3. Praktik Mandiri

Siswa akan melakukan praktik dari pokok bahasan yang telah disampaikan. Mereka akan membuat poster yang berpusat pada tema “Jagalah Kebersihan Lingkungan Sekolah” sebagai implementasi dari pembelajaran.

4. Evaluasi dan Penutup

Setelah praktik selesai, evaluasi, sesi tanya jawab, kuis, dan pemberian penghargaan dilakukan untuk menilai pemahaman siswa, menghargai upaya mereka, menumbuhkan semangat dan dorongan untuk memanfaatkan Canva secara kreatif di masa mendatang.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan PKM terkait pemanfaatan software desain grafis Canva untuk siswa-siswi di SMP Al-Amanah berjalan dengan lancar, tertib dan kondusif. Peserta menunjukkan kegembiraan dan antusiasme yang tinggi selama mengikuti kegiatan ini. Program ini menawarkan banyak manfaat yang signifikan bagi para siswa, yang memungkinkan untuk meningkatkan kreativitas mereka dalam menghasilkan desain yang beragam dengan Canva. Kegiatan diawali dengan pembukaan oleh pembawa acara, dilanjutkan dengan pembacaan doa, sambutan dari ketua pelaksana, kontribusi dari mitra sekolah, dan dosen pembimbing PKM.



Gambar 1. Pembukaan Acara oleh MC



Gambar 2. Sambutan oleh Mitra Sekolah



Gambar 3. Sambutan oleh Ketua Pelaksana



Gambar 4. Sambutan oleh Dosen Pembimbing PKM

Dilanjutkan dengan pemaparan materi pengenalan Canva dan aplikasinya untuk pembuatan desain. Kegiatan ini mencakup pengetahuan teoretis dan aplikasi praktis dalam membuat desain poster dengan menggunakan alat bantu Canva, tanpa memanfaatkan template yang tersedia.



Gambar 5. Pemaparan Materi



Gambar 6. Praktik Pembuatan Desain

Melalui sesi praktik ini, para siswa berhasil memahami penggunaan Canva secara efektif. Hasil desain mereka dapat dilihat melalui akun Instagram *pkm_digital24* dan beberapa karya mereka adalah sebagai berikut:



Gambar 7. Hasil Praktik Siswa/i Pembuatan Desain

Untuk meningkatkan antusiasme dalam acara, kami mengadakan sesi kuis interaktif yang menampilkan pertanyaan-pertanyaan berkaitan dengan pokok bahasan yang diberikan. Sesi ini mendapatkan reaksi yang sangat baik, karena para siswa berlomba-lomba untuk menjawabnya. Hadiah diberikan kepada siswa yang membuat desain poster terbaik dan mereka yang menjawab pertanyaan dengan benar selama sesi kuis.



Gambar 8. Sesi Kuis Interaktif mengenai Canva



Gambar 9. Pembagian Hadiah kepada Pemenang Poster Terbaik



Gambar 10. Pembagian Hadiah Kepada Pemenang Kuis

Setelah semua kegiatan selesai, seluruh peserta yang merupakan siswa-siswi SMP Al-Amanah dengan antusias berkumpul untuk sesi foto bersama. Momen tersebut penuh dengan keceriaan dan semangat, mencerminkan antusiasme mereka selama mengikuti kegiatan. Para siswa tampak tersenyum lebar, berbaris rapi bersama panitia dan pembawa acara, menciptakan kenangan indah yang akan selalu dikenang. Foto bersama ini menjadi penutup yang sempurna untuk acara yang edukatif dan menyenangkan.



Gambar 11. Sesi Foto Bersama

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang bertemakan “Pengembangan Kreativitas Melalui Software Pendukung Pembelajaran di Era Digitalisasi Bagi Siswa SMP Al-Amanah” yang dilaksanakan pada hari Senin, 11 November 2024 berjalan dengan lancar dan menghasilkan dampak yang positif. Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan wawasan kepada para siswa tentang penerapan teknologi dalam menumbuhkan kreativitas dan konseptualisasi mereka melalui desain. Ini diharapkan dapat menjadi langkah awal yang bermanfaat dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan teknologi siswa di masa depan. Dukungan sekolah sangat penting untuk kesuksesan acara ini, dan diharapkan manfaatnya akan terus berlanjut serta dapat meningkatkan pembelajaran siswa di era digital. Kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat atas perhatian dan dukungannya dalam memfasilitasi kegiatan ini.

REFERENCES

- Fashihullisan, Juhan, Supardi Supardi, and Lubna Lubna. 2024. “Era Digitalisasi: Kreativitas Pendidik Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran Aqidah Akhlak.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 9(3):2006–15. doi: 10.29303/jipp.v9i3.2379.
- Pangaribuan, Lena Rosdiana, Anelia Histi Harianja, Lusi Roini Sitohang, Jusbinaraya Purba, and Parida Sitohang. 2024. “Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Smk Swasta Nusantara Lubuk Pakam.” *COMIUSER: Jurnal Pengabdian Masyarakat* 01(01):20–25.
- Putra Pratama, Muh, ; Rigel Sampelolo, and Topanus Tulak. 2023. “Mengembangkan Materi Pembelajaran Interaktif Dengan Canva Untuk Pendidikan Di Smp.” *Resona: Jurnal Ilmiah Pengabdian Masyarakat* 7(2):290–97.
- Riki Andriatna, Imam Sujadi, Budiyo, Ira Kurniawati, Arum Nur Wulandari, and Hanifa Alifia Puteri. 2022. “Pelatihan Penggunaan Aplikasi Faststone Capture Dalam Menyusun Bahan Ajar Untuk Pembelajaran Matematika Model Flipped Classroom.” *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 6(2):371–77. doi: 10.31849/dinamisia.v6i2.8383.
- Yulanda, Novidya, Kanaria Herwati, and Indra Suyahya. 2024. “Pemanfaatan Internet Dalam Meningkatkan.” 07(03):349–55.
- Yuliana, Dyan, Achmad Baijuri, Arico Ayani Suparto, Siti Seituni, and Sheilla Syukria. 2023. “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif.” *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* 6(2):247–57. doi: 10.37792/jukanti.v6i2.1025.