

SOSIALISASI PENGGUNAAN APLIKASI CANVA DI SMPN 19 KOTA BENGKULU

Fadhila Hasana¹, Apriza Fitriani², Septina Lisdayanti³, Pariyanto⁴

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Muhammadiyah Bengkulu

e-mail: fadhilahasana03@gmail.com¹, aprizafitriani@umb.ac.id², septinakhaliq14@gmail.com³,
pariyanto@umb.ac.id⁴

Abstrak

Di zaman sekarang perkembangan teknologi sangatlah pesat. Semua informasi yang diperlukan sangat mudah untuk di akses hal ini terjadi karna informasi aktivitas media karena telah terealisasi cepat oleh kemajuan teknologi, sehingga penggunaan internet di indonesia mengalami pertumbuhan yang pesat (Amari, 2023). Dengan adanya perkembangan teknologi ini menimbulkan adanya dampak positif dan negatif dari kemajuan teknologi baik bagi siswa maupun bagi tenaga pendidik. Melihat adanya dampak negatif dari perkembangan teknologi ini kementerian pendidikan dan kebudayaan (KEMENDIKBUD) membuat program profil penguatan pancasila yang bertujuan untuk membangun karakter peserta didik sesuai dengan nilai-nilai pancasila dan undang-undang dasar (UUD) 1945. Ada enam profil penguatan pancasila yang dibentuk oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta berakhlak mulia; 2) berkebinekaan global; 3) gotong royong; 4) mandiri; 5) bernalar kritis; dan 6) kreatif, adanya perkembangan teknologi ini maka diharapkan dapat mempermudah dalam proses pelaksanaannya didukung dengan banyaknya aplikasi yang dapat membuat siswa lebih kreatif

Kata kunci: Kreatif, Gotong Royong

Abstract

Nowadays, technological developments are very rapid. All the necessary information is very easy to access. This happens because media activity information has been realized quickly by technological advances, so that internet use in Indonesia is experiencing rapid growth (Amari, 2023). With the development of this technology, there are positive and negative impacts of technological progress for both students and teaching staff. Seeing the negative impact of this technological development, the Ministry of Education and Culture (KEMENDIKBUD) created a Pancasila strengthening profile program which aims to build the character of students according to with the values of Pancasila and the 1945 Constitution. There are six profiles for strengthening Pancasila formed by the Ministry of Education and Culture, namely 1) having faith, being devoted to God Almighty, and having noble character; 2) global diversity; 3) mutual cooperation; 4) independent; 5) critical reasoning; and 6) creative, with the development of this technology it is hoped that it will make the implementation process easier, supported by the many applications that can make students more creative.

Keywords: Creative, Mutual Cooperation **Keywords:** 3-6 keywords

PENDAHULUAN

Di zaman sekarang perkembangan teknologi sangatlah pesat. Semua informasi yang diperlukan sangat mudah untuk di akses hal ini terjadi karna informasi aktivitas media karena telah terealisasi cepat oleh kemajuan teknologi, sehingga penggunaan internet di indonesia mengalami pertumbuhan yang pesat (Amari, 2023). Dengan adanya perkembangan teknologi ini menimbulkan adanya dampak positif dan negatif dari kemajuan teknologi baik bagi siswa maupun bagi tenaga pendidik.

Melihat adanya dampak negatif dari perkembangan teknologi ini kementerian pendidikan dan kebudayaan (KEMENDIKBUD) membuat program profil penguatan pancasila yang bertujuan untuk membangun karakter peserta didik sesuai dengan nilai-nilai pancasila dan undang-undang dasar (UUD) 1945. Ada enam profil penguatan pancasila yang dibentuk oleh kementerian pendidikan dan kebudayaan yaitu 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, serta berakhlak mulia; 2) berkebinekaan global; 3) gotong royong; 4) mandiri; 5) bernalar kritis; dan 6) kreatif, adanya perkembangan teknologi ini maka diharapkan dapat mempermudah dalam proses pelaksanaannya didukung dengan banyaknya aplikasi yang dapat membuat siswa lebih kreatif (Jafar Adrian et al., 2022)

Aplikasi canva adalah suatu aplikasi atau web yang dapat menyediakan berbagai jenis tools yang dapat memudahkan dalam mendesain suatu karya yang dapat diakses secara online melalui website, aplikasi ataupun PC. Di dalam canva banyak tersedia berbagai macam tempelate yang dapat digunakan untuk membuat brosur, poster, presentasi, resume, surat kabar, photo collage, video, komik strip, sertifikat, cover majalah, label, jadwal, ID card, animasi, sampul buku, lebel, proposal dan lembar kerja (Maharani & Reflesia, 2023). Canva dapat memudahkan baik guru maupun siswa dalam proses belajar mengajar karna dapat membantu membuat media atau tugas sekolah menjadi lebih kreatif dan inovatif.

Berdasarkan hasil sosialisasi yang telah dilaksanakan oleh (Hariz et al., 2023) Pengenalan aplikasi desain Canva di kalangan siswa SMK Global Insan telah memberikan dampak positif pada pengembangan keterampilan desain grafis mereka. Antusiasme tinggi siswa selama kegiatan mencerminkan potensi besar Canva sebagai alat kreatif yang mudah digunakan. Peningkatan keterampilan desain terlihat dari hasil proyek mini yang mencerminkan kreativitas siswa.

Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan mengenai canva dan cara menggunakannya dalam pembuatan media pembelajaran siswa/siswi SMP N 19 Kota Bengkulu. Rangkaian kegiatan pelatihan ini berupa pengenalan aplikasi canva, cara register di canva, cara menggunakan fitur pada canva dan Pratik menggunakan media pembelajaran menggunakan canva. Pada pelatihan kali ini tema yang diangkat tentang anti bullying .

METODE

Metode pelaksanaan pengenalan aplikasi desain Canva di kalangan siswa/i SMP N 19 Kota Bengkulu didasarkan pada demonstrasi praktis dan partisipasi aktif siswa. Melalui sesi presentasi, siswa akan diajak untuk mengikuti langkah-langkah dasar dalam menggunakan Canva dengan menyoroti fitur seret-dan-lepas serta antarmuka pengguna yang intuitif. Selanjutnya, siswa akan diberikan kesempatan langsung untuk mengaplikasikan keterampilan yang baru diperoleh melalui proyek mini yang relevan dengan konteks kehidupan mereka. Melalui metode ini, diharapkan siswa dapat dengan cepat dan efektif memahami serta menguasai penggunaan Canva untuk menciptakan desain visual yang menarik (Setiany et al., 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang didapat dari pelaksanaan kegiatan ini adalah siswa/i SMP N 19 Kota Bengkulu ini menjadi paham tentang pembuatan poster pada aplikasi canva, sehingga apabila siswa/i ingin menekuni didunia per-desainan, bisa belajar sedini mungkin menggunakan aplikasi canva android di rumah. Gambar di bawah antusias warga saat mengikuti pelaksanaan Kegiatan Pengabdian Kepada siswa/i SMP N 19 Kota Bengkulu.



Gambar 1. Sambutan sekaligus membuka acara oleh Kepala Sekolah dan Sambutan dari guru pamong KM 7 SMPN 19 Kota Bengkulu



Gambar 2. Penyampaian Materi oleh Tim kampus Mengajar 6 dan Foto bersama peserta



Gambar 3. Hasil Karya siswa

SIMPULAN

Kegiatan pengenalan aplikasi canva kepada siswa/i SMP N 19 Kota Bengkulu ini memberikan dampak yang positif, karna mampu mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa/i di SMP N 19 Kota Bengkulu, serta mampu meningkatkan kreativitas siswa/i untuk membuat tugas yang diberikan oleh guru. Antusias Siswa/i pada saat kegiatan ini berlangsung juga sangat tinggi

SARAN

Kegiatan ini akan lebih baik dilakukan dengan jangka yang cukup lama lagi agar mendapatkan hasil yang lebih maksimal, dan kegiatan ini dapat dijadikan kegiatan rutin untuk menyamaratakan fasilitas antar siswa/i di SMP N 19 Kota Bengkulu.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kami ucapkan kepada Pihak MBKM Kampus Mengajar Angkatan 6 yang telah memberikan kesempatan kepada tim untuk melaksanakan kegiatan ini, kemudian Kepada Universitas Muhammadiyah Bengkulu Yang telah Memberikan Izin kepada mahasiswa untuk mengikuti kegiatan kampus ,mengajar, tak lupa kami sampaikan terimakasih kepada kepala sekolah dan dewan guru di SMP N 19 Kota Bengkulu Yang telah memberikan kami kesempatan dalam pengabdian sekolah binaan dan sebagai tempat pelaksanaan kegiatan serta semua pihak yang telah membantu terlaksananya kegiatan ini. menyadari bahwa kegiatan pengabdian ini masih jauh dari sempurna dan masih banyak kendala yang dijumpai di lapangan. Oleh karena itu, kegiatankegiatan sebagai tindak lanjut program ini sangat kami harapkan agar manfaatnya dapat dirasakan lebih luas oleh seluruh lapisan masyarakat

DAFTAR PUSTAKA

- Amari, R. O. (2023). Sosialisasi Pelatihan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Literasi Digital dan Kreativitas Belajar Peserta Didik di SMK Negeri 1 Pantai Labu. *Pengabdian Masyarakat Nusantara*, 3(1), 31–41.
- Hariz, D. I., Muna, A. K., & Sayuto, R. D. (2023). Pengenalan Aplikasi Design Grafis Canva di Kalangan Siswa / i SMK. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 226–230.
- Jafar Adrian, Q., Putri, N. U., Jayadi, A., Sembiring, J. P., Sudana, I. W., Darmawan, O. A., Nugroho, F. 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. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2020>
- Maharani, T., & Reflesia, C. (2023). Sosialisasi Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Media Pembelajaran Berbasis Media Canva Di SD Negeri 33. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(4), 139–142. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v1i4.76>
- Setiany, A. P., Solihin, D. A., Noviyanto, D., & ... (2022). Pelatihan Membuat Logo Menggunakan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Siswa MI Mathla'Ul Anwar. *Praxis: Jurnal ...*, 2(1), 26–32. <http://pijarpemikiran.com/index.php/praxis/article/view/108%0Ahttp://pijarpemikiran.com/index.php/praxis/article/download/108/105>