

Inovasi Pendidikan dalam Mengeksplorasi Adaptasi Teknologi untuk Meningkatkan Kreativitas Peserta Didik Melalui Pelatihan Canva di SMP Negeri 2 Batukliang

Baiq Andriani Saputri¹, Baiq Maulida Titin Fatimah², Haerul Johdi³, Fathoni Arif Pratama⁴, Nila Vidia Ekayanti⁵

¹Program Studi Pendidikan Fisika, FKIP, Universitas Mataram, Indonesia;

²Program Studi Pendidikan Kimia, FKIP, Universitas Mataram, Indonesia;

Article history

Received: 14 Desember 2023

Revised: -

Accepted: 20 Desember 2023

*Corresponding Author: Baiq Andriani Saputri, Program Studi Pendidikan Fisika, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia;
Email: andriansaputri555@gmail.com

Abstract: Pendidikan memainkan peran krusial bagi kemajuan bangsa dan membuka kapasitas intelektual, keterampilan, dan pengetahuan masyarakat. Namun, masa pandemi menyebabkan ketidakefektifan proses pembelajaran. Sebagai solusi, kementerian pendidikan memperkenalkan program kampus mengajar yang salah satu tujuannya menekankan adaptasi teknologi. Dalam menghadapi era digital, keberadaan teknologi merupakan sebuah pendukung dalam proses pembelajaran yang salah satunya desain grafis. Oleh karena itu, kami berkomitmen untuk mendukung peserta didik dalam meningkatkan kreativitasnya dalam pelatihan canva. Pelatihan canva melalui tahapan pra pelaksanaan mulai dari penentuan jadwal, pamflet, dan materi, kemudian tahap pelaksanaan mencakup pengenalan aplikasi, tools, fitur dll., dan tahap pasca pelaksanaan yang dimana peserta didik diminta membuat poster lomba dengan tema stop bullying, mental health, dan adaptasi teknologi. Pelatihan canva di SMP Negeri 2 Batukliang pada 13 Oktober disambut dengan antusias oleh peserta didik dibuktikan dengan mendengarkan materi dengan baik, mengajukan pertanyaan, dan praktik membuat poster pada ajang perlombaan poster. Hasil lomba poster menunjukkan tingginya kreativitas peserta didik.

Keywords: Inovasi Pendidikan, Kampus Mengajar, Pelatihan Canva, Adaptasi Teknologi

Pendahuluan

Pondasi utama bagi kemajuan dan perkembangan suatu bangsa terletak pada pendidikan. Pendidikan membuka pintu bagi masyarakat untuk memperluas kapasitas intelektual, keterampilan, dan pengetahuan demi menghadapi tantangan zaman yang terus berkembang. Akan tetapi, beberapa tahun sebelumnya pendidikan dihadapkan pada permasalahan yang sangat rumit dan memerlukan perhatian yang lebih serius (Isma, dkk., 2023). Penyebab utama pendidikan dihadapkan dengan permasalahan yang rumit salah satunya karena masa pandemi. Masa pandemi menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif (Fatonah, dkk., 2023).

Dalam mengatasi situasi tersebut, Direktorat Pembelajaran & Kemahasiswaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan memperkenalkan program kampus mengajar. Program ini dirancang dengan tujuan untuk memulihkan pendidikan. Program ini, sebagai bagian dari kurikulum mandiri di perguruan tinggi dan menawarkan mahasiswa kesempatan untuk melaksanakan pengabdian di sekolah terpencil, dengan tingkat sasaran mencakup SD, SMP, dan SMK. Saat ini program ini sudah berjalan selama 3,5 tahun (Fatonah, dkk., 2023).

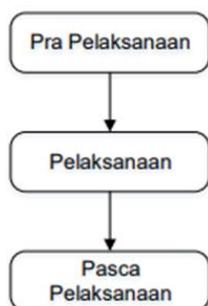
Kegiatan program kampus mengajar melibatkan berbagai mata pelajaran yang salah satunya berfokus pada adaptasi teknologi. Keberadaan teknologi ini membuka peluang yang beragam jika dimanfaatkan secara optimal. Meskipun demikian, pengetahuan yang kurang dan

pemahaman yang terbatas mengenai teknologi informasi masih menjadi tantangan. Tidak hanya itu, banyak peserta didik yang sudah memiliki akses ke perangkat seperti handphone namun belum dimanfaatkan sepenuhnya (Mahendra, dkk., 2023). Oleh karena itu, penting untuk menyoroti aspek adaptasi teknologi sebagai poin utama pembahasan, mengingat peran krusial teknologi saat ini sebagai pendukung proses pembelajaran terutama dalam bidang desain grafis (Sutarini dan Purnamaningsih, 2023).

Desain grafis dapat menjadi alat bantu yang sangat berguna bagi peserta didik dalam menciptakan ilustrasi untuk berbagai keperluan, termasuk pembuatan poster sekolah dan kebutuhan pribadi mereka. Oleh karena itu, kami berkomitmen untuk mendukung peserta didik dalam meningkatkan kreativitas dan wawasan mereka dalam merancang ilustrasi. Kami menyediakan Aplikasi Canva dalam program kampus mengajar ini, memilihnya karena tersedia di Play Store dan mudah diunduh melalui perangkat masing-masing peserta didik. Canva menawarkan fitur yang sederhana namun efektif, dengan beragam pola untuk memudahkan peserta didik dalam merancang ilustrasi atau desain grafis (Samidi, dkk., 2023).

Metode

Dalam pelaksanaan Kampus Mengajar ada beberapa fokus kegiatan yang dilakukan salah satunya kegiatan yang berkaitan dengan adaptasi teknologi yakni pelaksanaan kegiatan pelatihan desain grafis menggunakan Canva. Alur metode pelaksanaan yang digunakan adalah seperti yang ditunjukkan oleh Gambar 1.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan

Pada Gambar 1 terdapat langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan desain grafis menggunakan Canva antara lain:

- a. Pra pelaksanaan
Pra pelaksanaan dimulai dari menentukan jadwal dan jumlah maksimal peserta didik yang boleh mengikuti kegiatan pelatihan ini, kemudian mendesain pamflet pendaftaran pelatihan yang akan disebarakan masing-masing kelas. Selanjutnya, membuat bahan materi berupa power point yang akan digunakan sebagai media untuk presentasi pada kegiatan pelatihan tersebut.
- b. Pelaksanaan
Penyampaian materi oleh narasumber meliputi pengenalan aplikasi, cara penggunaan *tools* dan fitur-fitur yang dapat diakses pada aplikasi, pembuatan akun, kelebihan dan kekurangan aplikasi, dan tutorial mendesain poster. Pada pelaksanaan peserta diminta untuk mengikuti langkah-langkah mendesain poster sesuai tutorial yang diberikan.
- c. Pasca Pelaksanaan
Pada akhir pelaksanaan peserta diminta untuk membuat desain sendiri berupa sebuah poster yang akan dilombakan dengan tema yang sudah disiapkan sebelumnya, yaitu *stop bullying*, *mental health* dan adaptasi teknologi. Pengadaan lomba poster ini sesuai dengan tujuan dari pelatihan desain grafis ini yaitu mengenalkan kepada peserta didik mengenai desain dengan menggunakan teknologi dan mengaplikasikan ilmu yang didapatkan dari pelatihan ini.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Kegiatan pelatihan canva ini dirancang bersama teman-teman Kampus Mengajar, MBKM, Kemendikbud Ristek. Pada tahap awal rancangan kegiatan ini terlebih dahulu dikoordinasikan kepada Dosen Pembimbing Lapangan dan juga dikoordinasikan kepada guru pamong sebagai fasilitator mahasiswa Kampus Mengajar di SMP Negeri 2 Batukliang.

Pada tahap pelaksanaan kegiatan, penyampaian materi disampaikan oleh Fathoni Arif Pratama yang merupakan mahasiswa pendidikan kimia, FKIP, unram. Materi yang disampaikan berupa pengenalan terkait aplikasi canva, kemudian dijelaskan terkait *tools* yang ada pada aplikasi canva, serta diajarkan bagaimana cara membuat desain-desain di aplikasi canva, khususnya cara mendesain poster dengan baik dan menarik.

Pada saat penyampaian materi, peserta didik sangat antusias mendengarkan serta mempraktekannya bersama pemateri. Selain itu, pada saat penyampaian materi juga beberapa peserta didik mengajukan pertanyaan mengenai bagaimana membuat poster yang menarik dan bagaimana cara memilih warna yang tepat untuk membuat poster. Pada tahap pelatihan, peserta didik diberikan akses untuk memasuki aplikasi canva pro agar dapat mengakses aplikasi tersebut dengan bebas dan membuat desain yang bagus tanpa memikirkan template free atau berbayar. Setelah itu, pemateri dan mahasiswa Kampus Mengajar mendampingi peserta didik untuk membuat desain poster serta pengarahan untuk mengikuti acara lomba poster yang diadakan oleh mahasiswa Kampus Mengajar.



Gambar 2. Fathoni Arif Pratama memaparkan materi terkait Canva



Gambar 3. Peserta didik mendengarkan pemaparan materi dari pemateri



Gambar 4. Pendampingan dalam membuat desain poster di aplikasi Canva



Gambar 5. Peserta didik membuat desain poster mengikuti instruksi dari pemateri



Gambar 6. Pengarahan untuk peserta didik mengikuti lomba poster

Pembahasan

Keahlian dalam menyesuaikan diri dengan teknologi digital merupakan sebuah kebutuhan yang sangat penting (Effendi, 2019). Adaptasi teknologi diperlukan oleh seluruh elemen dari manusia yang ada di muka bumi, terkhusus bagi para pelajar atau peserta didik. Peserta didik diharapkan lebih dekat dengan teknologi agar dapat memanfaatkan kecanggihan ini dengan baik guna meningkatkan kreativitas mereka. Mahasiswa Kampus Mengajar guna meningkatkan adaptasi

teknologi di SMP Negeri 2 Batukliang mengadakan Pelatihan Canva yaitu pada tanggal 13 Oktober 2023 dengan peserta berasal dari seluruh kelas dengan perwakilan 5 orang per kelas sehingga peserta dari pelatihan Canva sebanyak 55 orang.

Peserta didik pada saat pelatihan sangat antusias karena ini pertama kali di sekolah tersebut mengadakan pelatihan terkait dengan teknologi. Ketertarikan peserta didik dalam mendesain dibuktikan oleh antusias mereka saat mendengarkan materi, mengajukan pertanyaan, praktik membuat poster serta dalam ajang perlombaan poster yang diadakan. Dengan adanya kegiatan ini, peserta didik menjadi lebih mengembangkan kreativitasnya melalui desain dan peserta didik juga dapat memanfaatkan teknologi dengan baik serta mereka mengetahui terkait aplikasi canva dan semua fitur yang ada didalamnya.

Adapun beberapa faktor pendorong dari kegiatan pelatihan canva meliputi:

1. Pihak sekolah yang membantu menyediakan fasilitas yang dibutuhkan seperti ruangan, LCD dan sound system.
2. Kerjasama dari teman-teman Kampus Mengajar yang membantu terlaksananya kegiatan dan membantu untuk mengkoordinasi peserta didik.
3. Antusiasme peserta didik saat mengikuti kegiatan pelatihan.

Sedangkan untuk faktor penghambatnya yaitu sebagai berikut:

1. Peserta didik yang kadang tidak kondusif sehingga itu memecah fokus peserta didik yang lain.
2. Beberapa peserta didik tidak terlalu memperhatikan pemateri sehingga ketika praktik menjadi terlihat bingung

Kesimpulan

Dari hasil kegiatan yang telah dideskripsikan pada pembahasan diatas, dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu, antara lain: 1) Pelaksanaan kegiatan pelatihan Canva di SMP Negeri 2 Batukliang berjalan dengan sesuai rencana yang telah dirancang, yaitu sasarannya adalah seluruh kelas dari kelas 7, 8, dan 9 dengan perwakilan setiap kelas sebanyak 5 orang sehingga banyak peserta yang mengikuti pelatihan Canva yaitu sebanyak 55 orang. 2) Peserta didik dapat mengerti materi yang disampaikan oleh pemateri yang dibuktikan dengan poster yang mereka buat

dan mendaftar lomba. 3) Peserta didik merasa sangat antusias mendapatkan pengetahuan dan pengalaman baru dalam adaptasi teknologi melalui pelatihan canva guna membuat hal yang kreatif dan menarik seperti poster.

Saran

Berdasarkan hasil dari kegiatan pelatihan, hal yang perlu disarankan yaitu dapat memberi pelatihan yang lebih banyak tidak hanya tentang poster sehingga peserta didik dapat lebih leluasa membuat apa yang mereka inginkan di aplikasi canva dan efektifitas waktu juga perlu diperhatikan pada saat mengadakan pelatihan.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak Kampus Mengajar yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk berkontribusi lebih dalam dunia pendidikan. Kemudian, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah SMP Negeri 2 Batukliang yang telah menerima dan membantu penulis dengan maksimal dalam segala program kerja khususnya pelatihan desain grafis. Terima kasih pula penulis sampaikan kepada peserta didik yang sudah mengikuti pelatihan ini dengan antusias sehingga menghasilkan karya yang luar biasa dan juga rekan-rekan Kampus Mengajar yang telah membantu dalam pelaksanaan kegiatan ini.

Daftar Pustaka

- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019, July). Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menuju pembelajaran abad 21. In *Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/view/2977>
- Fatina, G. H., Gunada, I. W., Istiqlal, L. G., Nyiaga, M. Y., & Hardiyanti, Y. (2023). Pelatihan Penulisan Karya Tulis Ilmiah Dengan Metode Tutorial Terbimbing di SMA Negeri 1 Narmada Lombok Barat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sains Indonesia*, 5(1), 24–28. <https://doi.org/10.29303/jpmsi.v5i1.225>

- Fatonah, N., Permana, J., & Syaodih, E. (2023). IMPROVING NUMERACY LITERACY SKILLS OF ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS THROUGH THE KAMPUS MENGAJAR (KAMPUS MENGAJAR) PROGRAM POLICY. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 9(2), 298–308. <https://doi.org/10.31949/jcp.v9i2.4597>
- Hijrah, L., Arransyah, M. F., Putri, K., Arija, N., & Putri, R. K. (2021). Pelatihan Penggunaan Canva Bagi Siswa di Samarinda. *Jurnal PLAKAT (Pelayanan Kepada Masyarakat)*, 3(1), 98-106. [https://repository.unmul.ac.id/bitstream/handle/123456789/28477/5849-16492-1-PB%20\(1\).pdf?sequence=1](https://repository.unmul.ac.id/bitstream/handle/123456789/28477/5849-16492-1-PB%20(1).pdf?sequence=1)
- Isma, A., Isma, A., Isma, A., & Isma, A. (2023). Peta Permasalahan Pendidikan Abad 21 di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Terapan*, 11–28. <https://doi.org/10.61255/jupiter.v1i3.153>
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). PELATIHAN DESAIN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA. SELAPARANG *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
- Mahendra, F. E., Supriadi, S., Rusani, I., Anwar, Z., Hidayani, H., & Trisnawati, N. F. (2023). Adaptasi Teknologi dan Proses Administrasi di SD Willibroodus pada Program Kampus Mengajar. *Dst*, 3(1), 84–88. <https://doi.org/10.47709/dst.v3i1.2658>
- Putra, C. A. (2017). Pemanfaatan Teknologi Gadget Sebagai Media Pembelajaran: Utilization of Gadget Technology as a Learning Media. *Bitnet: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(2), 1-10. <https://journal.umpr.ac.id/index.php/bitnet/article/view/752>
- Sri Wahyuningsih, Samidi, & Indra Nugraha. (2023). Pelatihan dan Edukasi Pembuatan Desain Grafis pada Siswa-Siswi SMK Triguna 1956 Menggunakan Aplikasi Canva. *Artinara*, 2(2), 46–52. <https://doi.org/10.36080/art.v2i2.89>
- Sutarini, N. K. D., & Purnamaningsih, P. E. (2023). Program Pendampingan Adaptasi Teknologi Sebagai Upaya Peningkatan Pembelajaran di SDN 3 Pikat. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1857. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2722>
- Wijaya, N., Irsyad, H., & Taqwiym, A. (2022). Pelatihan pemanfaatan canva dalam mendesain poster. *FORDICATE*, 1(2), 192-199. <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/fordicate/article/view/2418>