



---

## MENGASAH KREATIVITAS PESERTA DIDIK SMPN 2 KIARAPEDES KECAMATAN KIARAPEDES KABUPATEN PURWAKARTA DENGAN PELATIHAN APLIKASI CANVA

Oleh:

Ajat Saputra<sup>1</sup>, Zaenal Ibrohim<sup>2</sup>, Sandi Iswara<sup>3</sup>, Fajar Muharam GS<sup>4</sup>, Muhlis Mustofa kamil<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> STAI Riyadhul Jannah Subang

E-mail: [2zaenalibrohim49@guru.paud.belajar.id](mailto:2zaenalibrohim49@guru.paud.belajar.id)

---

### Article History:

Received: 11-08-2023

Revised: 22-08-2023

Accepted: 20-09-2023

### Keywords:

pelatihan, kreativitas, Canva

**Abstract:** Target utama dalam pelatihan ini ialah seluruh peserta didik dari SMPN 2 Kiarapedes mulai dari kelas 7 sampai kelas 9. Permasalahan utama yaitu kurangnya kreativitas peserta didik dalam dunia edit digital seperti dalam pembuatan logo atau gambar, yang mana hal ini sangat bermanfaat di era digital saat ini dimana segala sesuatu dibuat se menarik mungkin dengan menggunakan editan digital seperti brosur, logo ataupun pamflet dan brosur yang menarik. Hal ini yang menjadi dasar penulis ingin terapkan dan tularkan serta menjadi harapan kepada peserta didik di SMPN 2 Kiarapedes. Maka dari itu penulis mengadakan kegiatan pelatihan ini dengan tujuan yang telah dijabarkan diatas. Tahapan-tahapan pelatihan disusun sedemikian rupa guna memudahkan penyampaian materi serta mencapai target yang diharapkan. Selain itu semoga pelatihan ini mampu memotivasi peserta didik untuk lebih semangat dalam mendalami dan mempelajari dunia edit desain digital dan menerapkan serta bermanfaat bagi kehidupannya di masa yang akan datang.

---

## PENDAHULUAN

Kreativitas adalah memberikan suatu ide yang baru dan inovatif, serta kemampuan untuk meng-create hal baru dan inovatif, serta kemampuan untuk menciptakan suatu hal baru dan asli 1. Selain itu kreativitas juga dapat dilatih serta diasah dengan berbagai cara dan metode tertentu. Salah satu kreativitas yang ingin dibangun dari adanya kegiatan ini ialah kreativitas peserta didik di SMPN2 Kiarapedes di bidang pyoyek design grafis dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Selain itu saya lihat ada potensi besar yang ada pada peserta didik di sekolah ini. Terlihat dio beberapa kelas hiasan yang di tempel di dinding dan

---

<sup>1</sup> Elton Kabukut Takanjanji, Ni Wayan Ekayanti, and I Made Diarta, "MENGASAH KREATIVITAS SISWA DENGAN IMPLEMETASI PROJECT-BASED LEARNING ( PjBL ) BEBRASIS BARANG BEKAS" 12 (2022).



beberapa ornamen lain yang dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva. Ini menunjukkan sebagian peserta didik sudah ada yang mengenal bahkan menggunakan dan memanfaatkan aplikasi ini untuk kebutuhan dan kegiatan yang menunjang keberhasilan pembelajaran di sekolah.

Aplikasi Canva juga sangat populer modern ini karena penggunaannya yang mudah dan fitur nya yang lengkap serta tersedia ribuan bahkan ratusan ribu template yang siap digunakan dan di akses oleh penggunanya. Namun hal lain yang jadi permasalahan ialah beberapa elemen dan template nya hanya bisa di akses oleh pengguna aplikasi Canva pro/premium (berbayar) saja. Disini bagi sebagian peserta didik tidak menjadi permasalahan karena di versi yang gratis pun banyak sekali template dan elemen yang dapat digunakan. Selain itu bagi sebagian peserta didik yang memiliki akun Belajar.id yang diberikan oleh pemerintah itu dapat digunakan daftar dan log in di aplikasi Canva ini dengan fitur premium. Ini mejadi salah satu solusi yang baik untuk peserta didik yang memilikinya.

Dukungan dan respon baik pun ditunjukkan oleh sekolah ini dengan intruksi dan permintaan dari kepala sekolah untuk dilaksanakan pelatihan ini selama tiga hari berturut-turut dengan peserta didik di hari pertama kelas 7 (tujuh), hari kedua kelas 8 (delapan), dan hari ketiga kelas 9 (sembilan). Tujuannya ialah agar pelatihan ini mampu difahami dan dimengerti dengan baik oleh peserta didik apabila dilaksanakan secara terbatas pesertanya.

Selain itu dalam pendahuluan ini penulis telah menjelaskan bagaiman kondisi dan kelebihan dari aplikasi Canva ini, selanjutnya penulis akan menjelaskan lebih detail beberapa hal yang akan diuraikan di bagian selanjutnya yaitu mengenai harapan, metode, serta manfaat dari pelatihan ini baik bagi peserta didik, sekolah ataupun masyarakat sekitar. Yang mana dengan ini penulis mengerahkan segala upaya dan cara guna tercapainya tujuan dan harapan dari terseenggaranya kegiatan ini.

## METODE

1. **Pendahuluan & Pengenalan** : Pada awal kegiatan pemateri terlebih dahulu mengenalkan serta menjabarkan tujuan, manfaat serta beberapa hal penting yang berkaitan dengan alasan kenapa kegiatan ini dilaksanakan. Selanjutnya membuat kontrak belajar sekaligus membuat aturan dan kesepakatan bersama untuk dilaksanakan selama kegiatan pelatihan ini berlangsung sampai dengan selesai.
2. **Penjelasan Materi** : Menerangkan dan menjabarkan secara detail dengan metode ceramah serta bantuan media proyektor semua materi yang berkaitan dengan aplikasi Canva mualai dari cara unduh aplikasi, registrasi serta log in yang benar agar penggunaan plikasi ini lebih nyaman kedepannya. Fitur-fitur dasar dan menu yang tersedia dalam aplikasi Canva ini juga dijelaskan satu-persatu guna memberikan pemahaman dan penjelasan yang runtun dan baik serta mudah difahami oleh peserta pelatihan.
3. **Ice breaking / sesi istirahat sejenak** : Diisi dengan permainan sederhana atau tanya jawab yang berkaitan dengan materi supaya kegiatan berjalan dengan baik serta tidak memberikan efek jenuh dan bosan kepada peserta pelatihan sehingga pada kegiatan selanjutnya peserta sudah siap dan semangat kembali melanjutkan kegiatan dengan baik.
4. **Praktek Pertama** : Sebelumnya peserta memang sudah di intuksikan untuk membawa hp sebagai media utama untuk pelatihan ini maka pemateri tinggal mengarahkan saja mulai dari praktek unduh dan instal aplikasi bagi yang belum, selanjutnya registrasi bagi yang belum memiliki akun, dan log in hingga masuk di beranda utama aplikasi canva ini.



Setelah itu peserta diberikan contoh-contoh hasil editan logo kelas masing-masing yang dibuat oleh pemateri dan dijelaskan proses editannya, guna menambah semangat dan memacu keinginan untuk belajar. Setelah itu pemateri menyuruh peserta untuk mulai melakukan editing dari template yang sudah ada terlebih dahulu. Kemudian diunduh dengan format JPG dan dikumpulkan ke panitia dan ditampilkan serta di review satu per satu guna menjadi bahan diskusi dan evaluasi di praktek selanjutnya.

5. **Praktek Kedua** : Setelah praktek pertama selesai langsung peserta disuruh untuk membuat proyek editan yang kedua dengan halaman atau lembar kosong atau tanpa menggunakan *template* lagi. Setelah itu kemabli untuk di unduh sesuai keinginannya masing masing baik versi jpg, png, pdf, video dan lainnya. Setelah itu dikumpulkan ke panitia untuk di reviem dan dikasih nilai, bagi editan terbaik akan diberi penghargaan berupa hadiah yang disiapkan oleh pemateri. Tujuannya tiada lain ialah untuk memacu semangat peserta agar mau belajar dan memanfaatkan aplikasi canva ini untuk belajar dan kehidupannya kedepan.
6. **Apresiasi / Pemberian Penilaian** : Dilakukan dengan cara mengundi suara dari seluruh peserta didik yang hadir mengikuti pelatihan , selanjutnya diambil suara terbanyak sesuai hasil akhir. Selanjutnya dinyatakan sebagai pemenang dari desain terbaik dan diambil 3 juara. Tujuannya agar seluruh peserta memiliki motivasi untuk terus berkembang.
7. **Pemberian hadiah** : Bagi peserta yangh dinyatakan menang dalam pengundian di atas maka akan diberi hadiah oleh pemateri langsung kepada 3 pemenag langsung.
8. **Evaluasi dan refleksi** : Setelah pelatihan selesai maka dilakukan sesi evaluasi dan refleksi, untuk mendapatkan umpan balik dari peserta. Serta memberikan dorongan bagi peserta untuk merenung dan mengingat kembali apa manfaat damn apa yang telah kita pelajari dalam pelatihan ini, agar peserta memiliki motivasi untuk terus belajar.
9. **Dokumentasi** : Sesi pengambilan foto bertujuan untuk menjadi bahan dokumentasi serat kenang-kenangan dalam bentuk visual yang akan tersimpan dengan baik.



Gambar 1. Peserta Pelatihan



Gambar 2. Peserta yang juara desain terbaik



Gambar 3. Contoh desain hasil editan peserta pelatihan

## HASIL

Dari pelatihan yang dilaksanakan selama 3 hari dari tanggal 7 swampai dengan 9 agustus 2023 didapatkanlah hasil sebagai berikut :

- a. **Pemahaman konsep edit gambar** : Dari pelatihan ini peserta sedikinya memiliki dan mendapatkan pemahaman mengenai konsep edit gambar denan memanfaatkan



aplikasi canva. Selain itu canva juga mampu difahami peserta didik bukan hanya untuk edit gambar, melainkan untuk belajar pun juga bisa. Salah satu perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran saat ini yaitu aplikasi canva. Canva merupakan aplikasi desain online yang didalamnya terdapat berbagai desain poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, sampul buku dan lainnya serta bisa juga berkoneksi dengan media sosial yang kita punya. Penggunaannya serta manfaatnya itu untuk membuat media ajar yang menarik dengan desain yang ada. Guru dan siswa berkreasi menciptakan suatu karya yang menarik untuk ditampilkan sebagai media pembelajaran dikelas<sup>2</sup>.

- b. **Kreativitas dan Inofatif** : Melalui pelatihan ini peserta memiliki kemampuan kreativitas yang baik dibuktikan dengan gambar hasil editan yang dibuat peserta saat pelatihan berlangsung di sesi praktek. Serta memiliki kemampuan yang inovatif mampu menciptakan gambar dan desain baru dengan menggunakan halaman kosong pada aplikasi canva untuk edit proyek yang ditugaskan atau dikerjakan. Seperti yang kita tahu bahwa kemampuan inovasi adalah proses menciptakan ide-ide baru dan menempatkannya dalam praktek. Itu berarti bahwa ide-ide kreatif digunakan dalam praktek setiap hari<sup>3</sup>.
- c. **Keterampilan Berbicara dan Presentasi**: Pelatihan canva ini salah satunya menggunakan metode presentasi yang melatih keterampilan berbicara serta presentasi yang baik karena memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan berbicara dan presentasi peserta didik selain terampil dalam menggunakan aplikasi canva peserta juga diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berbicara dan presentasi. Pasalnya Berbicara adalah suatu keterampilan berbahasa yang berkembang pada kehidupan anak, yang didahului oleh keterampilan menyimak dan pada masa tersebutlah keterampilan berbicara atau berujar dipelajari<sup>4</sup>.
- d. **Motivasi Belajar** : **Penggunaan metode praktek dan pemberian apresiasi siswa pada saat pelatihan canva berlangsung mampu memacu motivasi belajar pada peserta pelatihan dibuktikan dengan banyaknya pertanyaan dan hal hal yang ingin dipelajari dari peserta didik saat kegiatan berlangsung. Serta penggunaan elemen dan aturan tambahan yang dibuat oleh peserta dalam praktek langsung. Sebuah studi mengungkapkan mengenai hal ini bahwa keberhasilan belajar siswa dapat ditentukan oleh motivasi yang dimilikinya. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung prestasinya pun akan tinggi pula, sebaliknya motivasi belajarnya rendah, akan rendah pula prestasi belajarnya. Tinggi rendahnya motivasi dapat menentukan tinggi rendahnya usaha atau semangat seseorang untuk beraktivitas, dan tentu saja tinggi rendahnya semangat akan menentukan hasil yang diperoleh<sup>5</sup>**

<sup>2</sup> Yusnita Adelina Purba and Amin Harahap, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu" 06, no. 02 (2022): 1325–34.

<sup>3</sup> Ratna Ekawati and Lilis Karnita Soleha, "Meningkatkan Kemampuan Inovasi Organisasi Melalui Human Capital," *Jurnal INTEKNA : Informasi Teknik Dan Niaga* 17, no. 2 (2017): 141–47, <https://doi.org/10.31961/intekna.v17i2.479>.

<sup>4</sup> Itsna Oktaviyanti and Universitas Mataram, "Keterampilan Presentasi Dengan Kemampuan Menjawab Tes Lisan Pada Mahasiswa Pgsd Unram" 3, no. 2 (2019).

<sup>5</sup> Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," *Merdeka Belajar*, no. November (2021): 289–302.



## DISKUSI

Setelah kegiatan peatihan canva ini selesai dilaksanakan, dapat diambil beberapa hal yang signifikan dari peserta serta kegiatan ini. Peserta didik di SMPN2 Kiarapedes ini dapat disimpulkan bahwa :

- a. Memiliki peluang untuk terus berkembang dengan dorongan dan motivasi belajar yang baik.
- b. Mampu mengembangkan kemampuan serta kreativitasnya dengan terus belajar dan mau untuk mempraktekan ilmu desain gambar dari aplikasi canva ini.
- c. Menjadi peluang untuk terus berinovasi menciptakan karya desain yang lebih baik menggunakan aplikasi canva.
- d. Memiliki kesadaran bahwa segala sesuatu yang dipelajari apa pun itu memiliki manfaat untuk kehidupan di masa yang akan datang.

Secara keseluruhan pelatihan ini mampu memotivasi peserta didik di SMPN2 Kiarapedes untuk terus menerus belajar dan berkembang serta memiliki motivasi dan keinginan untuk memanfaatkan segala sesuatu yang ada pada dirinya terutama dalam memanfaatkan aplikasi canva ini.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dipaparkan di atas dapat diambil kesimpulan bahwa peserta didik SMPN2 Kiarapedes mampu mengikuti kegiatan ini dengan baik, serta mampu memberikan dorongan untuk mau belajar mengenal aplikasi canva serta manfaat di dalamnya. Selain itu motivasi belajar peserta didik untuk tau apa manfaat aplikasi ini menjadi faktor utama yang mendorong kreativitasnya terasah dengan baik.

Melalui media aplikasi canva ini, peserta didik juga mampu mengetahui sejauh mana kreativitas mereka terlatih, dan bisa memanfaatkan untuk belajar, bergaul serta bermasyarakat. Maka dari itu saya selaku penulis menyatakan kegiatan pelatihan ini berhasil meningkatkan kreativitas peserta didik di SMPN2 Kiarapedes.

## PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Pertama-tama saya ingin mengingatkan bahwa kegiatan ini tidak akan terlaksana dengan baik serta tidak akan mampu berhasil sampai akhir tanpa adanya dorongan dan dukungan dari semua pihak terkait. Maka dari itu penulis mengucapkan rasa syukur yang luar biasa kepada Allah SWT. Yang telah memberikan kesehatan serta kenikmatan tiada tara sehingga kegiatan ini mampu berjalan dengan lancar, selanjutnya penulis ucapkan terimakasih pula kepada dosen pembimbing lapangan KKN STAI RJ Kelompok 08 Desa Puasakamulya yang selalu mengarahkan dan mendampingi penulis dan rekan-rekan untuk terus semangat melakukan kegiatan ini. Kepada rekan-rekan KKN yang senantiasa kompak dalam melaksanakan proker. Kepada Kepala sekolah SMPN 2 Kiarapedes dan seluruh guru juga peserta didik kelas 7,8,9 yang mendukung kegiatan ini dilaksanakan. Penulis sadar dukungan dan motivasi dari pihak tersebut sangat penting, penulis hanya bisa mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya dan semoga segala bentuk kebaikan dan dukungan dari pihak tersebut diberikan balasan terbaik oleh Allah SWT. Amin.



#### DAFTAR REFERENSI

- [1] Ekawati, Ratna, and Lilis Karnita Soleha. "Meningkatkan Kemampuan Inovasi Organisasi Melalui Human Capital." *Jurnal INTEKNA : Informasi Teknik Dan Niaga* 17, no. 2 (2017): 141–47. <https://doi.org/10.31961/intekna.v17i2.479>.
- [2] Oktaviyanti, Itsna, and Universitas Mataram. "Keterampilan Presentasi Dengan Kemampuan Menjawab Tes Lisan Pada Mahasiswa Pgsd Unram" 3, no. 2 (2019).
- [3] Purba, Yusnita Adelina, and Amin Harahap. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu" 06, no. 02 (2022): 1325–34.
- [4] Rahman, Sunarti. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar." *Merdeka Belajar*, no. November (2021): 289–302.
- [5] Takanja, Elton Kabukut, Ni Wayan Ekayanti, and I Made Diarta. "MENGASAH KREATIVITAS SISWA DENGAN IMPLEMETASI PROJECT-BASED LEARNING ( PjBL ) BEBRASIS BARANG BEKAS" 12 (2022).



**HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN**