

## Meningkatkan Kemampuan Siswa SMP N 18 Surakarta dalam Mengembangkan Media Poster Melalui *Platform Canva*

Dipo Wicaksono<sup>1</sup>, Nadya Puspita Adriana<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Promosi Kesehatan Sarjana Terapan, Universitas Kusuma Husada Surakarta, Surakarta, Indonesia  
Email: dipowicaksono@gmail.com

### Abstract

In today's era, most of the use of electronic goods such as computers, mobile phones and gadgets in teenagers is only used for social media, browsing and playing games, without being able to produce works of art. Knowledge of other functions of the use of these goods has not been well polarized so that it has a bad influence. Lots of applications that can be used Conducive and fun learning in the industrial revolution 4.0 makes changes in learning styles in the learning process, one of which is Canva. Canva is a service for creating learning content such as infographics, posters, banners, presentations that are very helpful in the process of learning activities. So that it can be used to create online learning media. One of the learning media that was trained was to make posters with the theme of adiwiyata. Adiwiyata is one of the programs of the Ministry of Environment in order to encourage the creation of knowledge and awareness of school residents in an effort to preserve the environment, one of which is at SMPN 18 Surakarta. In this program, it turns out that many students do not know the Canva application, so students are enthusiastic to take part in this training by developing their talents and imagination. The results of the training turned out to have a positive impact on students and the school itself with the abilities of their students, and for the school to really appreciate the training to improve the soft skills of its students

**Keywords:** Application, Canva, Adiwiyata, Remaja

### Abstrak

Di era sekarang sebagian besar penggunaan barang elektronik seperti komputer, handphone dan gadget pada anak remaja hanya digunakan untuk media sosial, browsing dan bermain game, tanpa dapat menghasilkan karya seni. Pengetahuan akan fungsi lain dari penggunaan barang tersebut belum terekspolir dengan baik sehingga memberikan pengaruh yang buruk. Banyak sekali aplikasi yang dapat digunakan Pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan dalam revolusi industri 4.0 membuat perubahan dalam gaya belajar dalam proses pembelajaran, salah satunya canva. Canva adalah layanan untuk membuat konten pembelajaran seperti infografis, poster, banner, presentasi yang sangat membantu dalam proses kegiatan pembelajaran. Sehingga bisa dimanfaatkan untuk membuat media belajar online. Salah satu media belajar yang dilatih adalah membuat poster dengan tema adiwiyata. Adiwiyata merupakan salah satu program Kementerian Lingkungan Hidup dalam rangka mendorong terciptanya pengetahuan dan kesadaran warga sekolah dalam upaya pelestarian lingkungan hidup salah satunya di SMPN 18 Surakarta. Dalam program ini ternyata banyak siswa yang belum mengetahui aplikasi canva, sehingga siswa antusias untuk mengikuti pelatihan ini dengan mengembangkan bakat dan imajinasi yang dimiliki. Hasil dari pelatihan tersebut ternyata berdampak positif dari siswa dan sekolah sendiri dengan kemampuan siswa yang dimiliki, dan untuk pihak sekolah sangat mengapresiasi pelatihan guna meningkatkan *soft skill* dari siswanya.

**Kata kunci:** Aplikasi, Canva, Adiwiyata, Remaja

### A. PENDAHULUAN

Remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak ke masa dewasa yang meliputi perubahan biologis, perubahan psikologis, dan perubahan sosial, pada masa remaja selain itu pada masa remaja fase perkembangan dapat berpotensial berubah dari aspek kognitif, emosi dan fisik [1]. Menurut peraturan Kementerian Kesehatan RI Nomor 25 tahun 2014 menetapkan batasan usia dari remaja adalah berkisar antara 10-18 tahun [2].

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa pengaruh terhadap bidang pendidikan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan dalam revolusi industri 4.0 membuat perubahan dalam gaya belajar dalam proses pembelajaran. Salah satu aplikasi yang muncul di platform pembelajaran yang digunakan dalam institusi pendidikan adalah Canva. Canva adalah layanan untuk membuat konten pembelajaran seperti infografis, poster, banner, presentasi yang sangat membantu dalam proses kegiatan pembelajaran sehingga bisa dimanfaatkan untuk membuat media belajar online [3]. Kelebihan dari canva ini diantaranya memiliki berbagai desain yang menarik, meningkatkan kreativitas guru dengan berbagai fitur yang digunakan, dapat dikerjakan dengan gawai, memiliki resolusi yang baik, serta menghemat waktu dalam mendesain [4].

Berdasarkan studi pendahuluan didapatkan bahwa penggunaan komputer di pada siswa di SMP N 18 Surakarta, baru didapat pada kelas 8 (2 SMP). Sehingga banyak siswa yang belum paham bagaimana cara penggunaan komputer atau gadget dengan menggunakan aplikasi canva.

Kegiatan pelatihan bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan mengenai canva dan cara menggunakanannya dalam pembuatan media pembelajaran siswa/siswi SMP N 18 Surakarta. Rangkaian kegiatan pelatihan ini berupa pengenalan aplikasi canva, cara register dicanova, cara menggunakan fitur pada canva dan Praktik menggunakan media pembelajaran menggunakan canva. Pada pelatihan kali ini tema yang digunakan tentang adiwiyata.

Menurut Dinas Lingkungan Hidup (DLH) kota Salatiga [5], Adiwiyata adalah salah satu program Kementerian Lingkungan Hidup dalam rangka mendorong terciptanya pengetahuan dan kesadaran warga sekolah dalam upaya pelestarian lingkungan hidup. Dalam program ini diharapkan setiap warga sekolah ikut terlibat dalam kegiatan sekolah menuju lingkungan yang sehat serta menghindari dampak lingkungan yang negatif. Tujuan dari Adiwiyata ini adalah menciptakan kondisi yang baik bagi sekolah untuk menjadi tempat pembelajaran dan penyadaran warga sekolah, sehingga dikemudian hari warga sekolah tersebut dapat turut bertanggung jawab dalam upaya penyelamatan lingkungan bagi sekolah dasar dan menengah di Indonesia. Program Adiwiyata harus berdasarkan norma – norma Kebersamaan, Keterbukaan, Kejujuran, Keadilan, dan Kelestarian Fungsi Lingkungan Hidup dan Sumber Daya Alam.

Canva juga dapat digunakan sebagai media promosi lingkungan; mendorong warga sekolah untuk menanam tanaman obat di lingkungan sekolah dan mampu memanfaatkannya dalam upaya mewujudkan sekolah yang berwawasan lingkungan [6]. Penelitian lain juga menjelaskan bahwa pelatihan penggunaan aplikasi Canva dapat memberikan pengetahuan mengenai sosialisasi kebersihan lingkungan bagi remaja di Kota Hilalang [7].

## **B. PELAKSANAAN DAN METODE**

Metode yang digunakan dalam pengabdian ini berupa pelatihan yang pelaksanaannya dibagi menjadi beberapa tahapan. Pada tahapan yang pertama dilakukan sesi diskusi kepada siswa siswi SMP N 18 Surakarta mengenai pengetahuan umum terkait penggunaan komputer selama melakukan pendidikan di sekolah. Tahap kedua adalah melakukan sesi presentasi mengenai cara menggunakan aplikasi Canva secara umum. Dan pada tahap ketiga siswa siswi diberikan kebebasan dalam pelaksanaan penggunaan media canva dengan tema adiwiyata dengan selalui diawasi dan dibimbing oleh panitia penyelenggara selama proses pembuatan canva tentang adiwiyata.

## **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

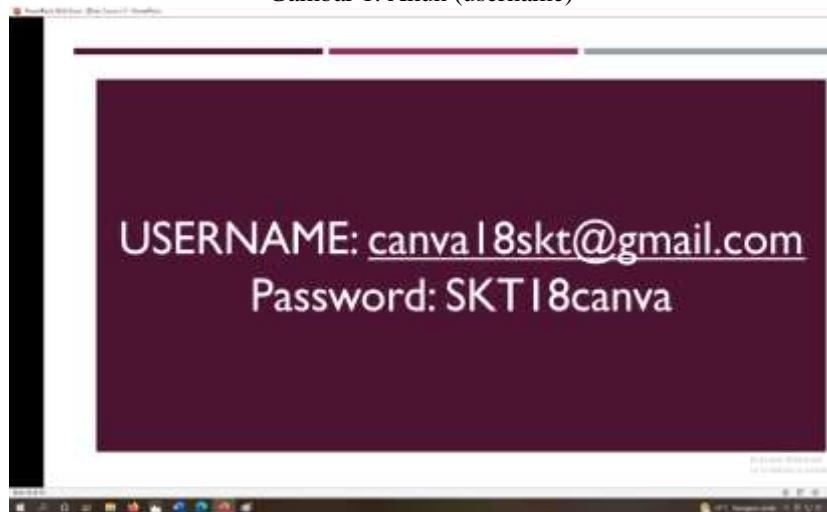
Dalam Pelaksanaan pengabdian masyarakat berupa pelatihan maupun pengajaran tentang “Meningkatkan Kemampuan Siswa SMP N 18 Surakarta Dalam Mengembangkan Media Poster Melalui Platform Canva” akan dilakukan sesuai dengan kesepakatan dengan sekolah”. Dalam pelaksanaannya siswa dan siswi diberikan penyuluhan terkait dengan penggunaan canva secara umum.

Setelah dilakukan proses pengajaran dan pelatihan tentang “Meningkatkan Kemampuan Siswa SMP N 18 Surakarta Dalam Mengembangkan Media Poster Melalui Platform Canva” maka akan dilakukan monitoring dan evaluasi berupa kunjungan sekolah dan menilai kreativitas para siswa yang ada di sekolah tersebut. Di dalam proses monitoring kunjungan sekolah maka koordinator beserta tim anggota akan mendatangi siswa untuk mengevaluasi tingkat pengetahuan dan kreativitas siswa siswi.

Berikut merupakan langkah-langkah dalam penyelenggaraan kegiatan pelatihan aplikasi canva mengenai adiwiyata di SMP N 18 Surakarta.

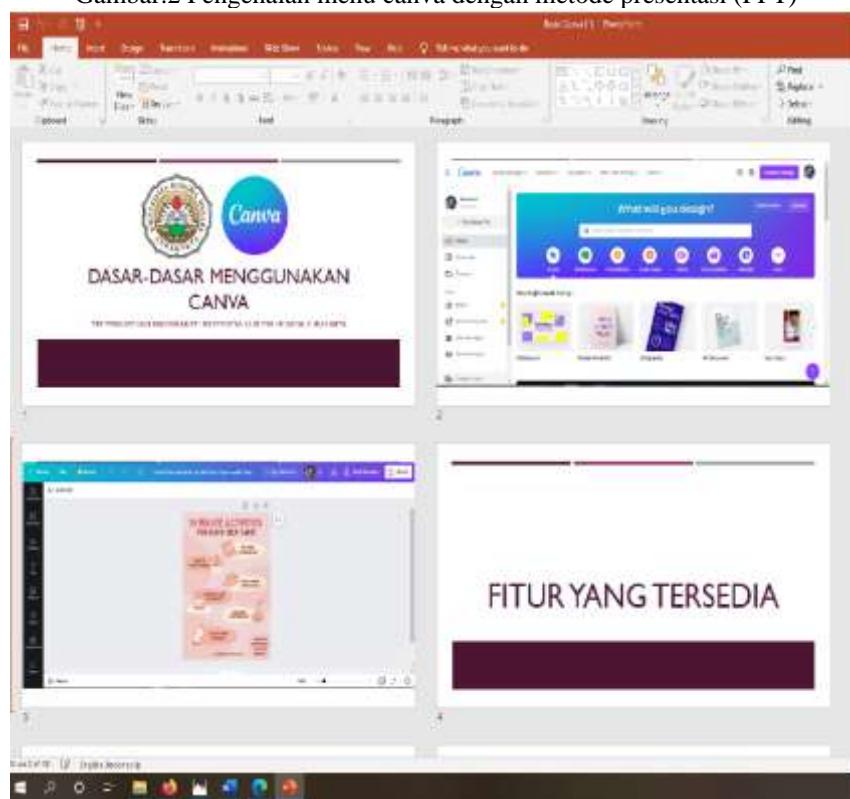
- 1) Siswa-siswi melakukan akses di web dengan mengklik [www.canva.com](http://www.canva.com).
- 2) Lakukan sign up dengan menggunakan akun yang sudah dipersiapkan oleh panitia. (Seperti Pada gambar 1)

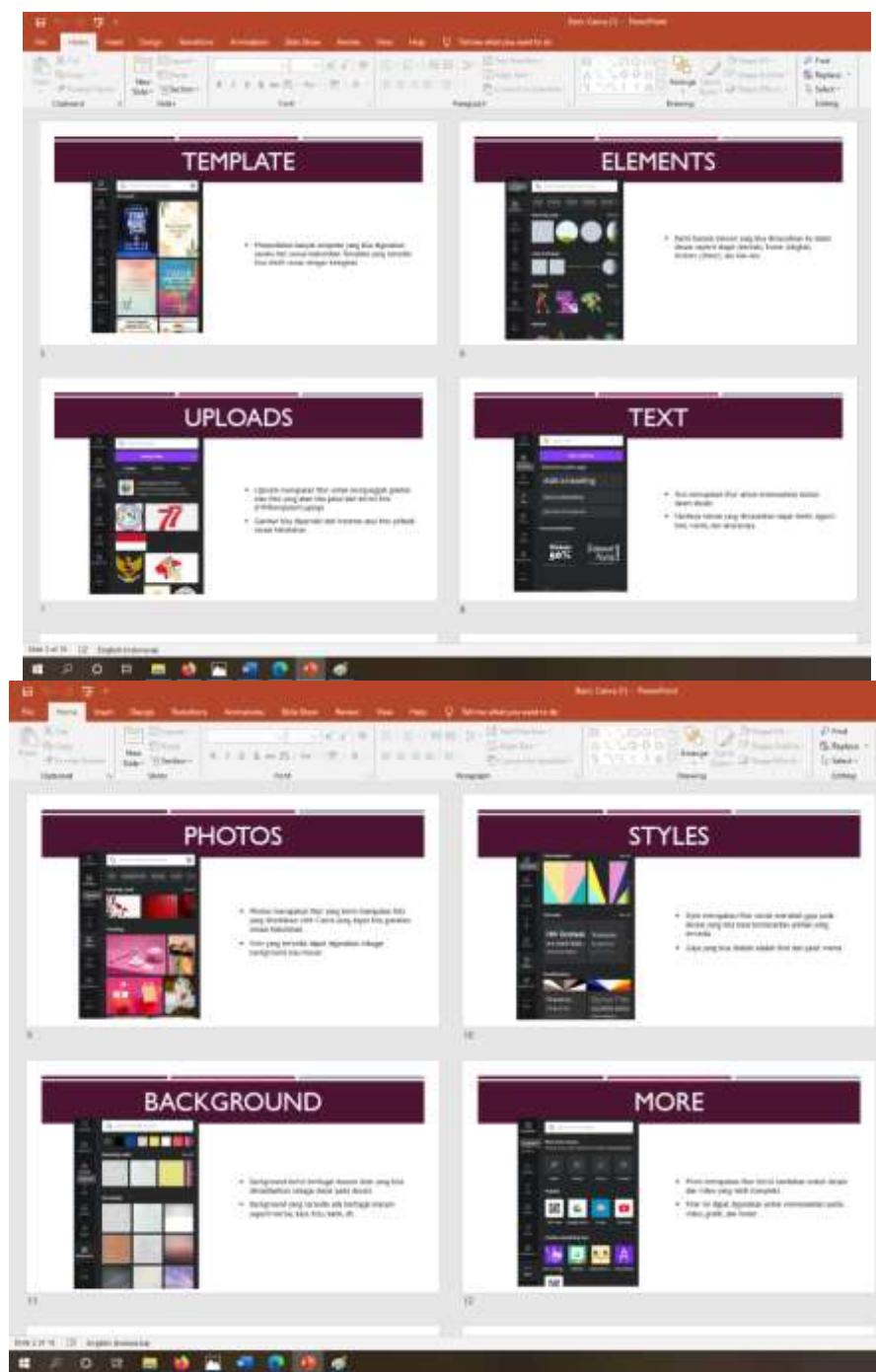
Gambar 1. Akun (username)

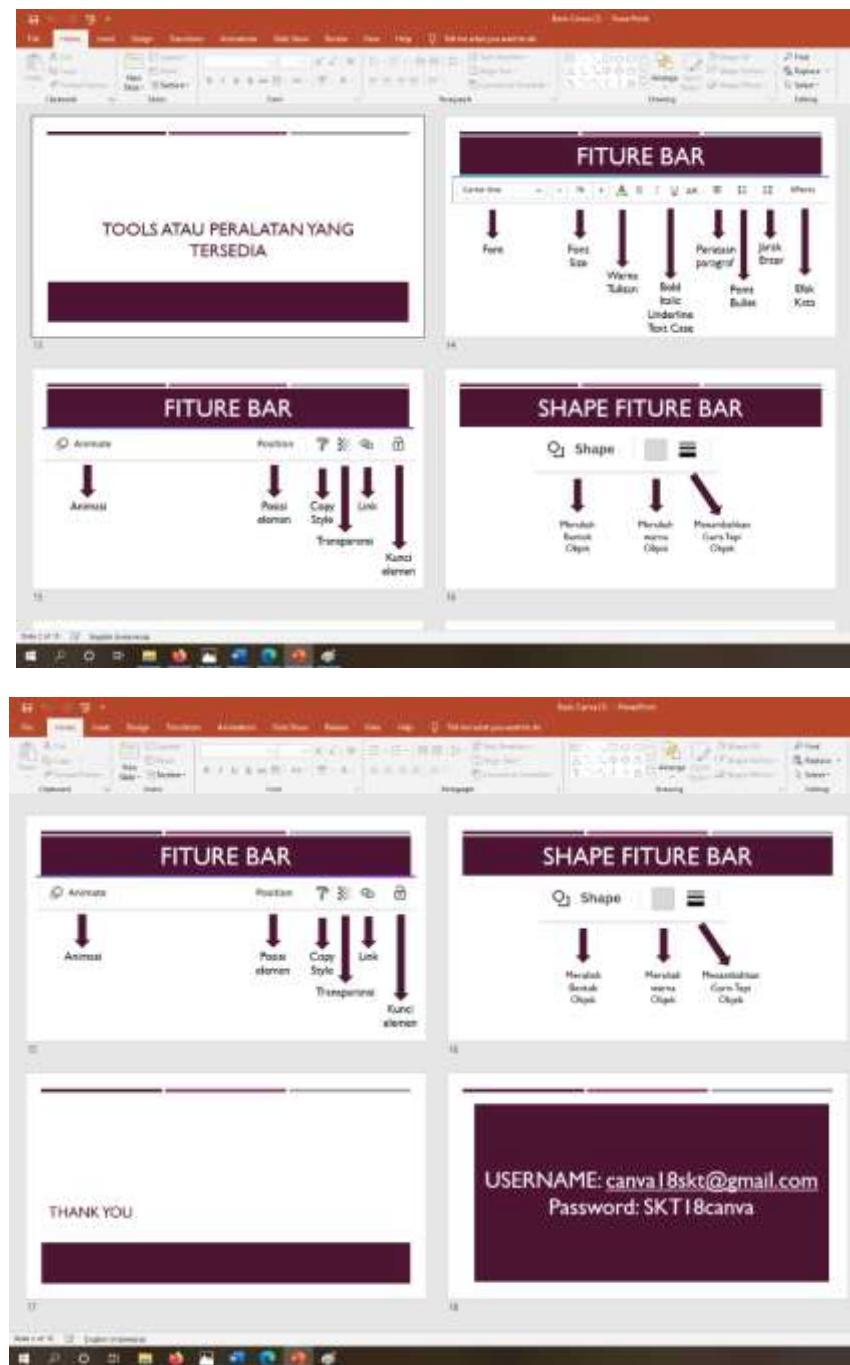


- 3) Pengenalan terhadap menu dari (Seperti pada gambar 2).

Gambar.2 Pengenalan menu canva dengan metode presentasi (PPT)

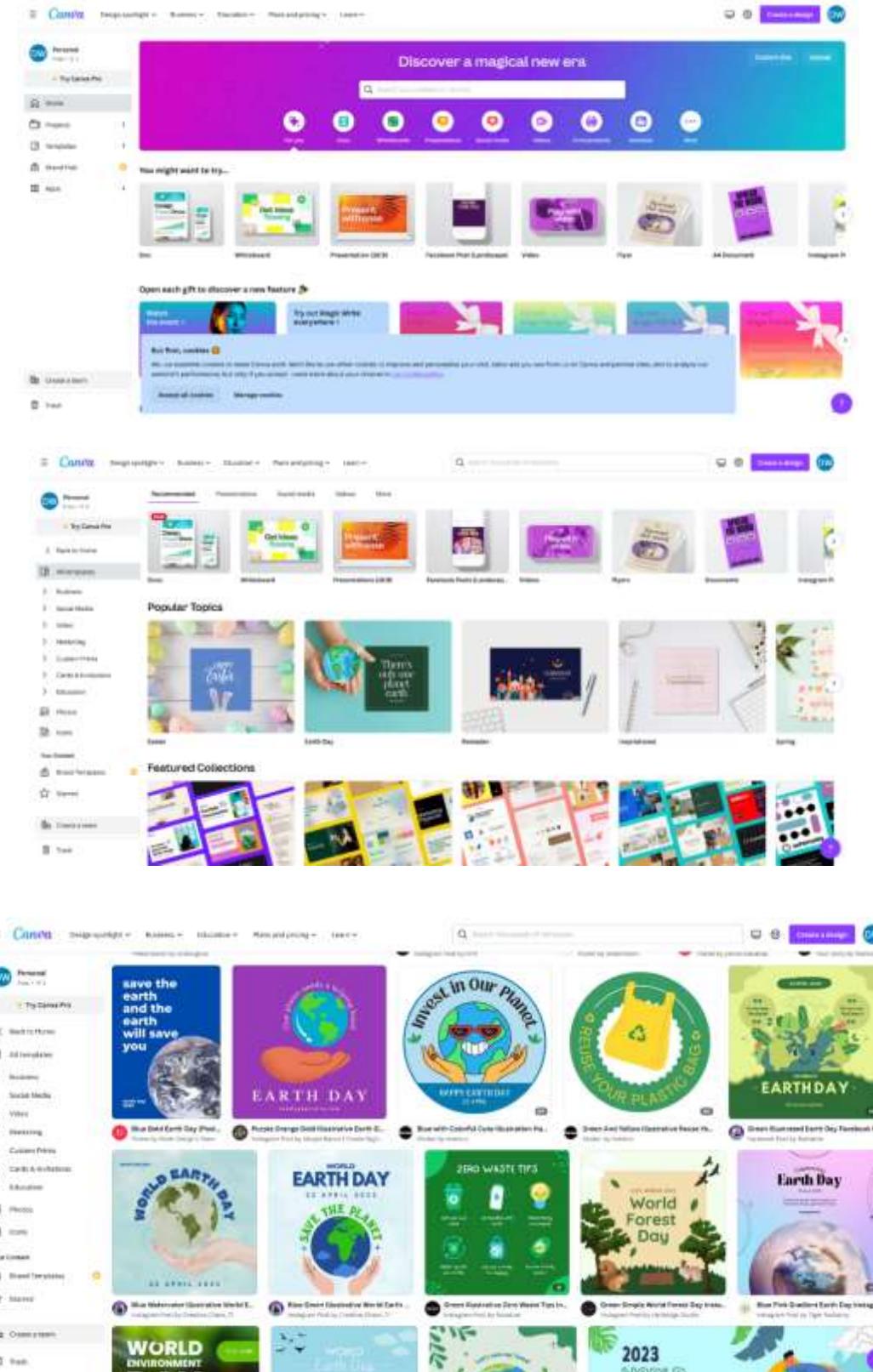


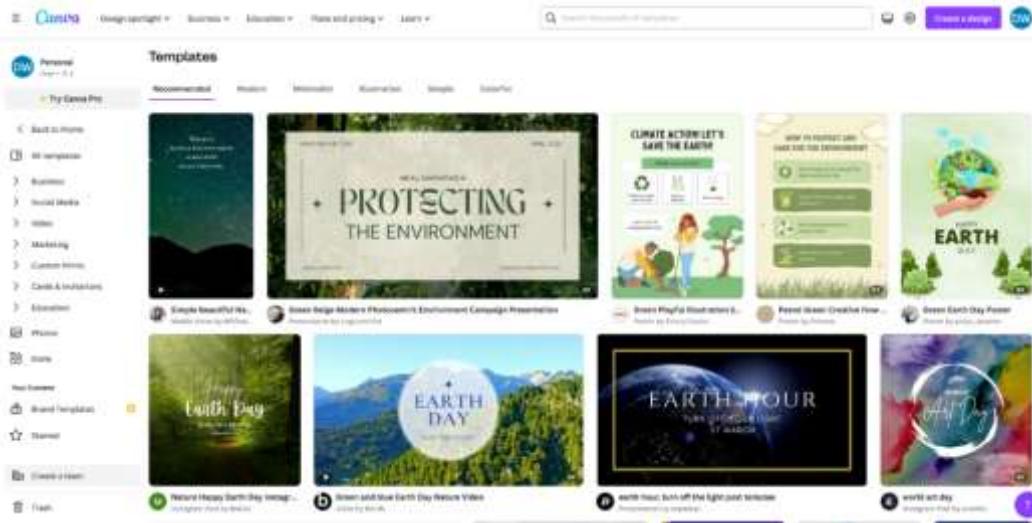




- 4) Misalnya terdapat beberapa template dari menu canva. (Seperti pada gambar 3)

Gambar 3. Menu canva dalam website

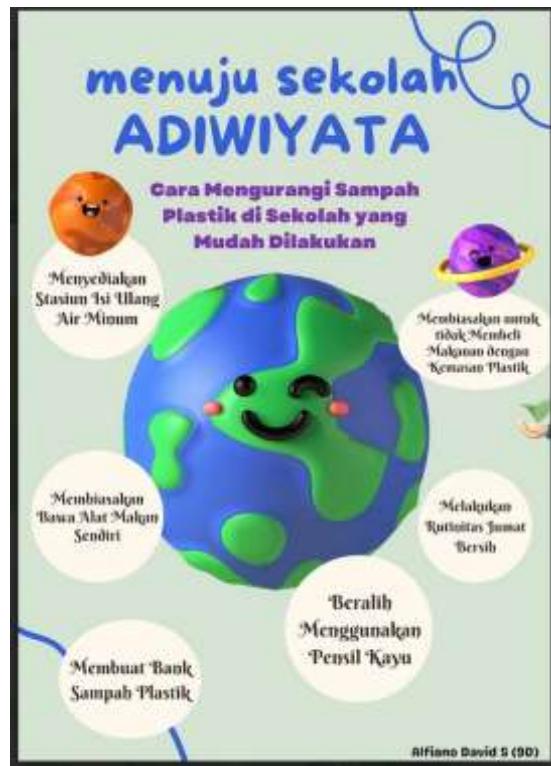




5) Hasil canva dari beberapa siswa (Seperti pada gambar 4)

Gambar 4. Hasil canva dari siswa-siswi SMPN 18 Surakarta







## D. PENUTUP

### Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat di SMP N 18 Surakarta berjalan dengan cukup baik meskipun terdapat beberapa kendala teknis seperti jaringan internet dan kurangnya performa dari komputer milik SMP N 18. Kegiatan ini juga mendapatkan apresiasi dari sekolah untuk tetap melakukan pelatihan baik untuk siswa dan guru-guru di sekolah tersebut. Pengembangan kegiatan ini juga dapat dilakukan di sekolah-sekolah lainnya baik swasta dan negeri untuk bisa memberikan *update* ilmu mengenai media promosi atau digital.

### Saran

Disarankan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat berbasis pelatihan digital lebih dikembangkan dan disebarluaskan di kalangan remaja dan sekolah. Hal ini karena peran digitalisasi dan perkembangan mengenai mengeksplorasi remaja dalam meningkatkan daya saing *soft skill* dalam sosialisasi digital.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Rektorat Universitas Kusuma Husada, LPPM (Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat) yang telah memberikan dukungan financial terhadap pengabdian ini. Selain itu terima kasih juga pada anggota pengabdian masyarakat (Nadya Puspita Adriana, S.Psi., M.Psi dan mahasiswa D4 Prodi Promosi Kesehatan Sarjana Terapan, Fakultas Ilmu Kesehatan, Universitas Kusuma Husada Surakarta).

## DAFTAR PUSTAKA

Fitriana, Anizar Ahmad, Fitria, "Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Perilaku Remaja Dalam Keluarga. Psikoislamedia Jurnal Psikologi Volume 05 Nomor 02, 2020.

Kementerian Kesehatan, "Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2014.

Arifin A.N, Ismail, Firdaus.D, Asmawati.A. Pelatihan Aplikasi Canva Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan Technological Knowledge Guru Sekolah Menengah di Kabupaten Gowa Seminar

Nasional Hasil Pengabdian 2021 "*Penguatan Riset, Inovasi, dan Kreativitas Peneliti di Era Pandemi Covid-19*". ISBN: 978-623-387-015-3

Pelangi, Garris. 2020. Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang Sma/Ma. Jurnal Sasindo Unpam, Vol 8, No 2, Desember2020. <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>

Dinas Lingkungan Hidup Kota Salatiga. "Sekolah Adiwiyata". <https://dlh.salatiga.go.id/sekolah-adiwiyata/> (accessed April.15, 2023)

Karlitasari.L, et all. " Pengenalan Canva Sebagai Media Promosi Lingkungan Hidup di SMP-IT Bina Masyarakat Mandiri. Journal of Engineering and Information Technology for Community Service (JEIT-CS). Vol 1, No 3, January 2023, Hal 109-11

Rahmad A.M, et al. " Sosialisasi Mengenai Kebersihan Lingkungan Serta Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Bagi Remaja Surau Di Nagari Koto Hilalang". Universitas Mahaputra Muhammad Yamin.

Putri, Deffiani Aktaviani, et al. 2022. Sosialisasi Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Kepada Kelompok Sadar Wisata di Kampung Jawi Surabaya. Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia Vol 5, No.2, Agustus 2022, Hal 315-320

Nurfitriyanti Maya, Fatwa Patimah Nursa'adah, Aulia Masruroh. 2022. Sosialisasi Penggunaan Canva dalam Pembuatan Modul Pembelajaran. Vol. 3 No. Tahun 2022. Jurnal Pengabdian Masyarakat.

Isnaini Khairunnisak Nur, Dina Fajar Sulustiyani, Zezya Ramadhany Putri. 2021. Pelathian Desain Menggunakan Aplikasi Canva. Vo.5 No. 1. SELAPARANG. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan