



Pelatihan Canva dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas X Kuliner SMK Negeri 1 Cijulang

Uswatun Hasanah¹, Ai Robihatil Millah², Ridwan Nurhidayat³

¹²³⁴⁵STITNU Al-Farabi Pangandaran, Indonesia

¹Email: uswatun@stitnualfarabi.ac.id

²Email: airobihatil@stitnualfarabi.ac.id

³Email: ridwannurhidayat@stitnualfarabi.ac.id

Artikel History Received: 3 Januari 2024 Revised: 7 Februari 2024 Accepted: 31 Maret 2024 https://doi.org/10.62515/society.v1i1.462 Keywords <i>canva training, creativity.</i>	Abstract <i>The purpose of this community service is to find out how Canva training increases the creativity of class X students at SMK Negeri 1 Cijulang. For culinary students, creativity is a very important skill because it allows them to innovate and develop unique recipes and presentation styles. In this training, students are taught to use the visual design tool Canva to create useful posters to promote their products. The results of the training show a significant increase in students' abilities in developing creative, innovative and effective designs in visual communication. This research shows that Canva training can be an effective tool for increasing culinary students' creativity. This research also highlights the possibility that graphic design skills can be used in culinary education to increase innovation and creativity in the culinary industry. Using the Canva application for creativity can be applied in actual culinary practice.</i>
Kata Kunci pelatihan canva, kreativitas.	Abstrak Tujuan dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk mengetahui bagaimana pelatihan Canva dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas X di SMK Negeri 1 Cijulang bagi siswa kuliner, kreatifitas adalah keterampilan yang sangat penting karena memungkinkan mereka untuk berinovasi dan mengembangkan resep dan gaya presentasi yang unik. Dalam pelatihan ini, siswa diajarkan menggunakan alat desain visual Canva untuk menciptakan poster yang berguna untuk mempromosikan produk mereka. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan siswa dalam mengembangkan desain yang kreatif, inovatif, dan efektif dalam komunikasi visual. Penelitian ini menunjukkan bahwa pelatihan Canva dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa kuliner. Penelitian ini juga menyoroti kemungkinan bahwa keterampilan desain grafis dapat digunakan

	dalam pendidikan kuliner untuk meningkatkan inovasi dan kreativitas di industri kuliner. Penggunaan aplikasi Canva terhadap kreativitas dan dapat diterapkan dalam praktik kuliner yang sebenarnya.
How to cite this article: Hasanah, U., Millah A, R., Nurhidayat, R., Dewi, S. D., Supriatna, D. (2024). Pelatihan Canva dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas X Kuliner SMK Negeri 1 Cijulang . <i>Society: Community Engagement and Sustainable Development</i> , Vol.1 (No. 1), 77-87.	

Pendahuluan

Salah satu elemen penting dalam proses pendidikan, terutama dalam seni dan desain, adalah kreativitas. Teknologi sekarang memungkinkan siswa menggunakan berbagai media untuk menunjukkan kreativitas mereka. Canva, sebuah aplikasi desain grafis yang mudah digunakan, telah menjadi salah satu alat yang populer di kalangan siswa untuk membuat proyek yang inovatif dan menarik. Dalam konteks pendidikan, pelatihan di Canva dapat membantu siswa menjadi lebih kreatif dan meningkatkan keterampilan mereka dalam desain dan komunikasi visual.

SMK Negeri 1 Cijulang, sebagai salah satu institusi pendidikan yang memiliki jurusan bidang kuliner, dalam upaya meningkatkan kualitas kreativitas siswa, mahasiswa PPL STITNU Al-Farabi Pangandaran berupaya untuk mengintegrasikan teknologi melalui pelatihan canva. Canva adalah aplikasi desain grafis yang populer dan mudah digunakan yang ideal untuk meningkatkan kreativitas siswa. Dengan menggunakannya, siswa dapat meningkatkan kemampuan mereka dalam desain grafis, komunikasi visual, dan keterampilan teknologi digital, serta membuat karya seni yang lebih profesional dan menarik.

Namun di kelas X kuliner SMKN 1 Cijulang tidak ada mata pelajaran desain grafis karena masih mempelajari mata pelajaran umum, untuk itu dengan adanya pelatihan canva diharapkan mampu meningkatkan kreativitas siswa dan membuat sebuah poster ataupun iklan hasil dari makanan yang mereka buat kemudian bisa di promosikan pada banyak orang.

Berapa penelitian terdahulu tentang pelatihan canva dalam meningkatkan kreativitas siswa juga telah ada, diantaranya dalam jurnal berjudul “Pelatihan Canva Sebagai Strategi Meningkatkan Kreatifitas Di SMA Negeri 1 Pare Kediri” jurnal ini mendeskripsikan efektivitas pelatihan canva dalam meningkatkan kreatifitas siswa SMA Negeri 1 Pare Kediri. Hasil yang didapat dari penelitian ini menunjukkan bahwa pelatihan Canva efektif dalam

meningkatkan kreativitas peserta. Partisipan mengatakan ada peningkatan dalam kemampuan mereka untuk menciptakan desain yang menarik dan beragam, serta merasa lebih percaya diri dalam menghadapi tugas. (Nahuda, et al., 2023)

Selanjutnya dalam jurnal berjudul “Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Poster Pada Siswa Kelas X SMAN 8 Tangsel” penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa SMAN 8 Tangerang Selatan, terutama pada pembuatan design poster edukasi siswa melalui aplikasi canva. Hasil penelitian ini siswa sangat antusias melaksanakan mengikuti kegiatan, karena ada dapat pengalaman baru dan memahami pemanfaatan aplikasi canva yang sudah diajarkan. (Chairunnisa & Sundi, 2021)

Selanjutnya adalah jurnal yang berjudul “Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Poster Guna Mendukung Kreativitas Siswa”. Penelitian ini mendeskripsikan pelatihan canva dalam pembuatan poster guna mendukung kreativitas siswa di SMK BTI. Hasil dari penelitian ini siswa dan siswi di SMK BTI sudah mampu membuat desain poster sederhana melalui pemanfaatan aplikasi canva. (Rusi, et al., 2024)

Pembeda penelitian ini dengan penelitian-penelitian sebelumnya yakni terletak pada objek pelatihan canva yang dibahas. Oleh karena itu penelitian ini akan mengevaluasi efektivitas kreativitas siswa X kuliner SMK Negeri 1 Cijulang. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan kreativitas siswa.

Kajian Teori

(Supriadi, 2001) mendefinisikan kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Sementara itu, (Munandar, 1999) mengemukakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau sudah dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun dari lingkungan masyarakat.

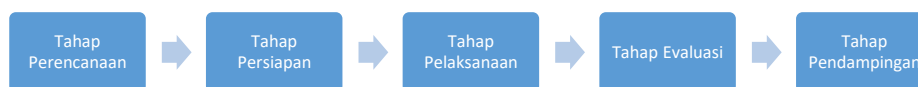
Menurut Rahayu (2020) pentingnya pelatihan dalam meningkatkan keterampilan digital di kalangan siswa dan tenaga pendidik. Dan bisa digarisbawahi bahwa perkembangan teknologi yang pesat menuntut adaptasi cepat dalam dunia pendidikan. Penggunaan Canva sebagai alat bantu desain grafis menjadi salah satu solusi inovatif yang dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan digital yang relevan dengan

kebutuhan pasar kerja saat ini.

Penelitian yang dilakukan oleh (Rahayu, 2020) menunjukkan bahwa pelatihan Canva memiliki dampak signifikan terhadap peningkatan keterampilan digital siswa. Hasil dari pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis siswa, tetapi juga kreativitas dan kemampuan mereka dalam menyampaikan ide secara visual. Selain itu, Canva juga membantu mengurangi kesenjangan digital antara siswa yang memiliki akses teknologi yang berbeda. Dalam konteks pendidikan, hal ini sangat penting untuk memastikan bahwa semua siswa memiliki kesempatan yang sama dalam mengembangkan keterampilan digital mereka.

Metode

Metode yang digunakan adalah pelatihan dan pendampingan. Adapun detail tahapan kegiatan seperti pada gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan

Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, mahasiswa PPL harus mengidentifikasi kebutuhan dan potensi siswa kelas X di SMKN 1 Cijulang dalam meningkatkan kreativitas melalui pelatihan Canva. mahasiswa menyusun rencana pelatihan yang mencakup materi, metode, dan jadwal pelatihan. Selain itu, mahasiswa juga berkoordinasi dengan DPL mengenai kegiatan PKM setelah mendapatkan arahan dari DPL kami berlangsung konfirmasi kepada guru kesiswaan untuk mendapatkan dukungan dan izin pelaksanaan kegiatan PKM.

Tahapan Persiapan

Pada tahap persiapan kami membuat materi untuk kegiatan PKM sebagai upaya untuk kebutuhan siswa. kami juga menyiapkan peralatan dan perangkat lunak yang diperlukan, termasuk laptop, proyektor, dan akses ke internet. Persiapan teknis lainnya mencakup instalasi aplikasi Canva pada perangkat yang akan digunakan. Selain itu kami juga mempersiapkan tempat pelatihan dan membuat reward untuk siswa kelas X kuliner dan dokumentasi kegiatan. Semua persiapan ini dilakukan untuk memastikan pelatihan berjalan lancar dan efektif.

Tahapan Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, kami mengadakan sesi pelatihan Canva sesuai dengan jadwal yang telah disusun. Pelatihan dimulai dengan pengenalan dasar tentang desain grafis dan penggunaan Canva. Mahasiswa memberikan penjelasan dan demonstrasi cara menggunakan berbagai fitur Canva untuk membuat desain yang menarik. Siswa diberikan kesempatan untuk praktek langsung dengan bimbingan dan supervisi dari mahasiswa PPL. Selain itu, diadakan juga sesi tanya jawab untuk mengatasi kesulitan yang dihadapi siswa selama pelatihan. Pelaksanaan Kegiatan PKM dilaksanakan pada hari/tanggal Kamis 28 Maret 2024 yang bertempat di aula SMKN 1 Cijulang dihadiri dengan 36 siswa.

Tahapan Evaluasi

Setelah pelaksanaan pelatihan, kami melakukan evaluasi untuk menilai efektivitas program pelatihan. Evaluasi dilakukan melalui kuisisioner yang diberikan kepada siswa untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan mereka dalam menggunakan Canva. Kami juga mengadakan diskusi dengan siswa untuk mendapatkan umpan balik mengenai pelaksanaan pelatihan dan saran perbaikan. Hasil evaluasi ini digunakan untuk menyusun laporan kegiatan dan memberikan rekomendasi bagi program pelatihan selanjutnya. Dengan adanya pelatihan canva ini diharapkan peserta bisa memanfaatkannya untuk mempromosikan hasil karya mereka sendiri.

Hasil dan Diskusi

Menurut (M. Sholeh, R. Y. Rachmawati, 2020) Canva ialah situs web komunikasi visual yang membantu pengguna berkreasi melalui internet. Aplikasi Canva mudah digunakan dan memiliki tampilan yang menarik, dapat dipertimbangkan sebagai media pembelajaran. Penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran berbasis digital telah memberikan ruang terhadap pendidik untuk lebih memanfaatkan kemajuan teknologi dalam proses penyelenggaraan pendidikan dan pembelajaran di ruang kelas sehingga dapat menyajikan pembelajaran yang menarik dan inovatif, Hal tersebut terbukti dari fitur-fitur yang tersaji dalam aplikasi Canva yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran seperti fitur poster digital, infografis, hingga media presentasi yang dapat dijadikan sebagai video pembelajaran. (Lodjo, 2013).

Canva dikenal sebagai desain grafis mudah oleh setiap salah satu sarana branding untuk fitur di canva ialah logo karena ada beragam template membuat logo unik, bisa juga

membuat poster yang menarik dan mudah, canva juga bisa membuat featured image dalam sebuah artikel,mempercantik desain blog dan membuat pengunjung lebih betah membaca. Canva memudahkan pengguna untuk mendesain berbagai visual yang cocok untuk media sosial, tak hanya toko didunia nyata toko online perlu memberikan invoice atau rincian pembayaran bagi pembeli, untuk membedakan invoice pengguna dengan milik toko lain bisa memanfaatkan kemudahan canva (Mukti, P., Sujoko, Shanty, P., & Yuniati, 2020).

Meningkatkan kreativitas siswa merupakan salah satu tujuan utama dalam pendidikan modern. Kreativitas dianggap sebagai kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru dan orisinal, yang sangat penting dalam menghadapi tantangan masa depan. Menurut (Guilford, 1950), kreativitas terdiri dari beberapa komponen utama, termasuk kelancaran berpikir, fleksibilitas. Oleh karena itu, pendekatan yang digunakan dalam pendidikan harus mampu mengembangkan komponen ini. Proses pembelajaran yang mendorong eksplorasi, eksperimen, dan pemecahan masalah terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa.

Pendekatan pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) ialah salah satu metode yang efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa. Melalui proyek-proyek yang menantang siswa diberi kesempatan untuk mengembangkan solusi kreatif terhadap masalah nyata. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreatif, tetapi juga membangun kerja sama tim dan keterampilan komunikasi. Sebuah penelitian oleh (Nurhadi. 2018) menunjukkan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam aspek kreativitas dibandingkan dengan siswa yang mengikuti metode pembelajaran konvensional.

Evaluasi dan penilaian kreativitas juga harus dilakukan dengan pendekatan yang tepat. penilaian kreativitas harus mencakup aspek-aspek seperti kemampuan untuk mengidentifikasi masalah, memproduksi ide-ide baru, dan mengkomunikasikan hasilnya secara efektif. Alat penilaian yang komprehensif dan kualitatif lebih efektif dalam mengukur kreativitas dibandingkan dengan tes standar. Dengan demikian, guru perlu dilatih untuk menggunakan berbagai metode penilaian yang dapat menangkap berbagai dimensi kreativitas siswa, termasuk portofolio, proyek, dan presentas (Torrance, 1974).

Canva sebagai alat desain grafis berbasis online mempermudah pengguna dalam menciptakan konten visual yang menarik dan profesional. Pelatihan menggunakan Canva

dapat meningkatkan keterampilan desain dan kreativitas peserta, yang sangat bermanfaat dalam berbagai bidang, termasuk pemasaran, pendidikan, dan komunikasi. Canva menyediakan berbagai template dan alat yang user-friendly, memungkinkan pengguna dari berbagai latar belakang untuk menghasilkan karya berkualitas tinggi tanpa perlu keahlian teknis yang mendalam.

Menurut (Rahayu, 2020) pelatihan Canva memiliki dampak positif pada pengembangan keterampilan digital. Dalam era digital saat ini, kemampuan untuk menggunakan alat desain grafis seperti Canva menjadi keterampilan yang sangat dihargai. Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis peserta, tetapi juga mengasah kemampuan berpikir kreatif dan inovatif. Rahayu menekankan bahwa pelatihan Canva dapat menjadi bagian dari strategi pengembangan profesional yang komprehensif, yang mencakup berbagai keterampilan yang relevan dengan kebutuhan industri saat ini. kelengkapan fitur yang diberikan oleh Canva telah memudahkan pendidik dalam menyiapkan materi pembelajaran yang inovatif dan memiliki nilai edukasi yang tinggi. Oleh karena itu, kehadiran aplikasi Canva telah meningkatkan manfaatnya dan peranannya dalam aktivitas pembelajaran. Sekarang dapat digunakan sebagai komponen pendukung untuk membuat pembelajaran di kelas lebih menyenangkan.

Pengabdian kepada masyarakat (PKM) bagi siswa-siswi di SMKN 1 Cijulang yang dilaksanakan pada hari/tanggal Kamis, 28 Maret 2024 PKM ini dilaksanakan di tempat Aula. Untuk pelatihan canva ini kami membawa jurusan kelas X Kuliner dengan peserta yang sejumlah 36 siswa, kegiatan ini ditujukan bagi siswa agar dapat mengenali dan mempelajari desain menggunakan aplikasi canva dan bisa mempromosikan makanan hasil buatan siswa SMKN 1 Cijulang. Dalam pelaksanaan pelatihan canva para peserta di arahkan untuk mengenal aplikasi canva kemudian mengimplementasikan canva adapun materi yang dibahas dari cara membuat akun canva. namun setelah kami memaparkan penjelasan mengenai canva lanjut ke pratikum dan sambil menjelaskan langkah-langkahnya.



Gambar 2. Dokumentasi kegiatan Pelatihan Canva

Berdasarkan hasil pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat mengenai pelatihan canva terhadap siswa kelas X kuliner SMK Negeri 1 Cijulang di peroleh hasil seperti berikut; Untuk bisa menggunakan canva peserta perlu membuat akun terlebih dahulu setelah mengakses situsnya klik tombol "*sign up*" dan peserta dapat mendaftar dengan akun google, facebook atau email, para peserta melanjutkan ke halaman utama aplikasi untuk menciptakan desain pertama klik tombol "*create a design*" yang ditunjuk oleh tanda panah lalu pilih jenis konten visual yang ingin dibuat. sebenarnya ada dua yang bisa kita pilih ketika menentukan gambar untuk latar belakang desain yaitu photos dan background. Yang menjadi perbedaan dari keduanya ialah hanya opsi kita berikan, namun tidak semua photo memiliki orientasi yang sama beberapa diantaranya horizontal dan vertikal.

Peserta memilih foto untuk dijadikan latar belakang, dengan ukuran foto harus sesuai dengan bidang yang ada. Ini dapat dilakukan dengan mengklik salah satu dari keempat ujung foto, lalu menariknya, untuk melihat fitur editing gambar Canva. Selain itu, peserta mungkin diminta untuk mengedit background agar teks yang akan ditambahkan lebih mudah dibaca. Contohnya, gambar yang dipilih peserta mungkin terlalu terang untuk dijadikan latar belakang. Untuk mengeditnya, mereka harus klik tulisan "*Adjust*" seperti yang mereka lihat. Pada menu "*Adjust*", ada beberapa slider yang dapat digeser ke kiri atau kanan untuk mendapatkan hasil edit yang diinginkan.

Ingatlah bahwa peserta dapat membatalkan semua perubahan pada desain dengan mengklik tombol "*Undo*", yang ditunjukkan dengan kotak merah pada gambar di atas. Peserta dapat memasukkan teks ke dalam desain mereka dengan dua cara. Pertama, peserta dapat memilih dari berbagai template yang tersedia di Canva. Metode ini lebih efisien karena pengguna hanya perlu mengganti tulisan yang ada pada template. Untuk melakukannya, klik salah satu dari tiga model tulisan yang tersedia di daftar template. Model apa pun yang dipilih peserta dapat diubah kemudian dengan mengklik teks yang ingin dikustomisasi.

Jika tidak ada hal lain yang ingin ditambahkan, desain peserta sudah selesai karena Canva memiliki fitur *auto save*, yang berarti karya peserta telah disimpan secara otomatis pada folder penyimpanan yang disebutkan sebelumnya. Selanjutnya, peserta dapat mengunduh desain tersebut atau membagikannya ke platform lain, seperti website media sosial. Peserta juga dapat mentransfer desain peserta ke tool penyimpanan online. seperti Dropbox dan Google Drive. Untuk mengunduhnya, peserta dapat klik tombol "*Download*" yang terletak di pojok kanan atas layar. Mereka juga dapat klik tombol anak panah ke bawah yang terletak di pojok kanan atas layar sebelah untuk menampilkan pilihan tambahan. Peserta dapat memilih format file yang akan digunakan untuk karya mereka setelah menekan tombol "*Download*". Format yang tersedia termasuk PNG, JPG, dan Pdf.(Sutaryat & Nurhasanah, 2023)

Setelah melakukan praktikum pembuatan poster di SMKN 1 Cijulang maka dari itu hasil dari kegiatan PKM para siswa-siswi SMKN 1 Cijulang diwajibkan untuk melakukan publikasi hasil poster yang mereka, di akhir kami adakan reward bagi siapa peserta yang poster nya unik,kreatif dan rapih. Untuk peserta yang mendapatkan reward ada 5 orang dari 36 siswa ialah saudara/i mutia,padlan,putri,riza,nida.



Gambar 3. Dokumentasi bersama setelah pelaksanaan pelatihan canva di SMKN 1 Cijulang

Kesimpulan

Canva dikenal sebagai desain grafis sederhana yang dapat digunakan untuk setiap tujuan branding. Fitur utama di Canva ialah logo, karena ada banyak template yang dapat digunakan untuk membuat logo yang unik dan mudah digunakan, poster yang menarik, dan featured image dalam artikel yang dapat mempercantik desain blog dan membuat pengunjung lebih tertarik untuk membaca. Dari kegiatan PKM SMKN 1 Cijulang telah dilaksanakan dengan baik tanpa ada kendala dan komunikatif, para peserta antusias dalam proses pembuatan poster, dan memberikan pemahaman mengenai pengenalan dan penggunaan canva dalam mendesain.

Referensi

- Guilford, J. P. (1950). Creativity. *American Psychologist*, 5(9), 444-454.
- Lodjo, F. S. (2013). Pengaruh Pelatihan, Pemberdayaan dan Efikasi Diri Terhadap Kepuasan Kerja. *Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, 1(3).
- M. Sholeh, R. Y. Rachmawati, and E. S. (2020). "Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat

Konten Gambar pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan hasil UMKM. " *SELAPARANG J. Pengabd. Masy. Berkemajuan*, 4(1).

Mukti, P., Sujoko, Shanty, P., & Yuniati, R. (2020). *Pembelajaran Rumah Anak Berbasis Multiple Intelligence*.

Munandar, S. C. . (1999). Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah. *Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia*.

Nurhadi. (2018). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek terhadap Kreativitas Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 7(2), 112-125.

Rahayu, A. (2020). Dampak Pelatihan Canva pada Pengembangan Keterampilan Digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(4), 276–289.

Supriadi, D. (. (2001). Kreativitas, Kebudayaan, dan Perkembangan Iptek. *Bandung: ALFABETA*.

Sutaryat, U., & Nurhasanah, C. (2023). Implementasi Metode Time Out Dalam Mengatasi Temper Tantrum Pada Anak Usia Dini Kelompok B Di Ra Salafiyah Desa Cibenda. *Edu Happiness*, 2(1), 121–133.
<https://ejournal.alfarabi.ac.id/index.php/jos/%0AIMPLEMENTASI>

Torrance, E. P. (1974). *Torrance Tests of Creative Thinking*. *Lexington, MA: Personnel Press*.