



Pemanfaatan Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Digital Pada Implementasi Kurikulum Merdeka Di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah

Venny Novita Sari ¹⁾; Yessi Mardiana ²⁾; Prahasti ³⁾; Ockhy Jey Fhiter Wassalam ⁴⁾; Sayka Damayanti ⁵⁾

^{1,2,3,4,5)} Universitas Dehasen Bengkulu

Email: ¹ vennynovita17@gmail.com

ARTICLE HISTORY

Received [18 Agustus 2024]

Revised [24 September 2024]

Accepted [30 September 2024]

KEYWORDS

Canva, Pembelajaran Digital, Kurikulum Merdeka, Pengabdian Masyarakat.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang besar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah, khususnya dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kreatif dan inovatif. Salah satu media digital yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran adalah aplikasi Canva. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah dalam memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran digital. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi tahap persiapan, pelaksanaan sosialisasi dan pelatihan, serta tahap evaluasi. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui penyampaian materi mengenai penggunaan Canva dan praktik langsung dalam membuat desain poster pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa mampu memahami penggunaan Canva sebagai media pembelajaran digital serta mampu membuat desain poster sederhana yang kreatif dan informatif. Dengan demikian, penggunaan Canva dapat menjadi salah satu inovasi pembelajaran digital yang mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di sekolah.

ABSTRACT

The development of digital technology provides significant opportunities to improve the quality of learning in schools, particularly in supporting the implementation of the Merdeka Curriculum which emphasizes innovative and creative learning. One of the digital tools that can be utilized in the learning process is Canva. This community service activity aims to improve students' understanding and skills at SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah in utilizing Canva as a digital learning medium. The method used in this activity includes preparation, implementation of socialization and training, and evaluation stages. The implementation was carried out through the delivery of materials on how to use Canva and direct practice in designing learning posters. The results show that students were able to understand the use of Canva as a digital learning medium and were capable of creating simple, creative, and informative poster designs. Therefore, the use of Canva can be considered an innovative digital learning tool that supports the implementation of the Merdeka Curriculum in schools.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi telah membawa perubahan besar dalam berbagai bidang, termasuk dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran dapat membantu meningkatkan kreativitas, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Salah satu platform digital yang banyak digunakan dalam pembuatan desain grafis adalah Canva. Platform ini menyediakan berbagai template yang dapat digunakan untuk membuat poster, presentasi, infografis, dan media pembelajaran lainnya secara mudah dan menarik.

SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah merupakan salah satu sekolah menengah pertama yang berlokasi di Kecamatan Talang Empat, Kabupaten Bengkulu Tengah. Sekolah ini memiliki sekitar 193 siswa dan didukung oleh 28 tenaga pengajar. Keberadaan sekolah ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan mencetak generasi muda yang kreatif serta mampu memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.

Namun demikian, pemanfaatan teknologi digital sebagai media pembelajaran di sekolah masih belum optimal. Banyak siswa yang belum memahami penggunaan aplikasi desain digital seperti Canva untuk mendukung kegiatan belajar. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan sosialisasi dan pelatihan agar siswa dapat memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

Tahap Persiapan

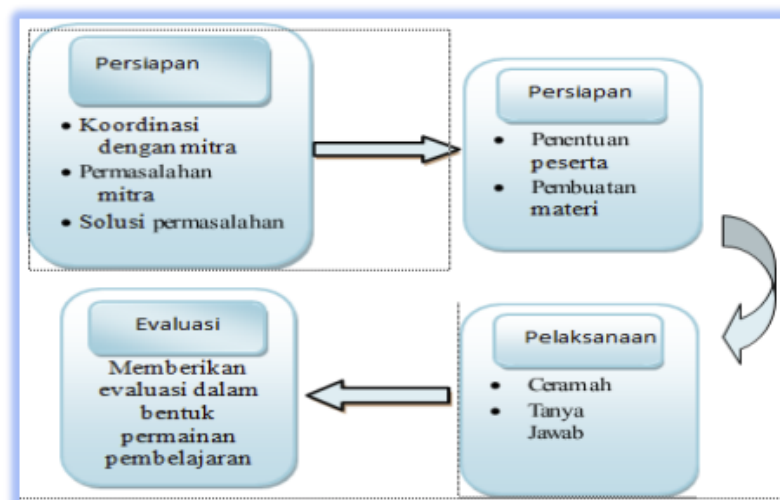
Pada tahap ini dilakukan observasi dan identifikasi kebutuhan di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah terkait pemanfaatan media pembelajaran digital. Tim pengabdian juga melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan waktu pelaksanaan kegiatan serta menyiapkan materi pelatihan mengenai penggunaan Canva.

Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan dilakukan dengan memberikan sosialisasi dan pelatihan kepada siswa mengenai penggunaan aplikasi Canva. Materi yang disampaikan meliputi pengenalan fitur-fitur Canva, cara membuat akun, serta praktik langsung dalam membuat desain poster pembelajaran menggunakan template yang tersedia.

Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan. Evaluasi dilakukan melalui diskusi, tanya jawab, serta pengamatan terhadap hasil desain poster yang dibuat oleh siswa selama kegiatan berlangsung.



Gambar 1. Work breakdown structure Pengabdian kepada Masyarakat



HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah dengan melibatkan siswa sebagai peserta utama kegiatan. Dalam kegiatan ini, siswa diberikan materi mengenai pentingnya pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran serta diperkenalkan dengan aplikasi Canva sebagai media desain grafis yang mudah digunakan.

Selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti pelatihan. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa dalam mencoba berbagai fitur yang tersedia di Canva serta dalam membuat desain poster pembelajaran. Dengan menggunakan Canva, siswa dapat membuat media pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif.

Selain itu, penggunaan Canva juga membantu siswa dalam menyampaikan informasi atau ide secara visual melalui desain poster yang menarik. Hal ini sejalan dengan tujuan Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran berbasis proyek dan pengembangan kreativitas siswa.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa mampu memahami cara menggunakan Canva serta mampu menghasilkan desain poster sederhana yang kreatif. Dengan demikian, Canva dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran digital yang efektif dalam meningkatkan kreativitas dan minat belajar siswa.

Penggunaan Canva juga mendukung prinsip Kurikulum Merdeka yang menekankan pada pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*). Siswa diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi ide dan menuangkannya dalam bentuk desain visual yang menarik. Hal ini mendorong siswa untuk berpikir kritis, kreatif, dan mandiri dalam menyelesaikan tugas. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing dan memberikan arahan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan kolaboratif.

Pemanfaatan Canva sebagai inovasi pembelajaran digital terbukti efektif dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah. Dengan penggunaan yang tepat, Canva mampu meningkatkan minat belajar, kreativitas, serta keterampilan digital siswa. Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Canva perlu terus dikembangkan sebagai bagian dari transformasi pendidikan di era digital.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai pemanfaatan Canva sebagai inovasi pembelajaran digital di SMP Negeri 11 Bengkulu Tengah telah berjalan dengan baik. Melalui kegiatan sosialisasi dan pelatihan yang diberikan, siswa mampu memahami penggunaan Canva sebagai media pembelajaran digital serta mampu membuat desain poster pembelajaran secara mandiri. Pemanfaatan Canva dapat meningkatkan kreativitas siswa serta mendukung implementasi Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajaran di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Munir. (2019). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.