

Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Upaya Dalam Meningkatkan Kreativitas Santri Kalamullah Al-Quran And Multilingual School Thailand

Impian Sefria Nanda¹, Siti Niah, M.Pd²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Riau

Email: sefrianandapakpahan82@gmail.com, sitiniyah@umri.ac.id

Abstract

This research aims to evaluate the impact of using the Canva application in IT learning at the Kalamullah Al-Quran and Multilingual School in Thailand, where the author, a Thai International PLP student placed at the school, was involved in providing material about Canva to the students. Apart from that, this Canva learning contributes to literature about the use of technology in increasing the creativity of students at Kalamullah Al-Quran and Multilingual School. The target students given regarding Canva learning are middle school and high school students. The results of this research show that the use of Canva in IT learning has succeeded in increasing the creativity of students in creating banner designs for accepting new students. This is proven by the banner results that the students create that look creative and beautiful. These findings show the potential of technology applications in enriching learning in the Kalamullah Al-Quran and Multilingual School environment.

Keywords: Canva, Creative, Banner

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi dampak pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran bidang IT di Kalamullah Al-Quran and Multilingual School Thailand, dimana penulis seorang mahasiswa PLP Internasional Thailand yang diletakkan di sekolah tersebut terlibat dalam memberikan materi tentang Canva kepada para santri. Selain itu, pembelajaran canva ini memberikan kontribusi pada literatur tentang pemanfaatan teknologi dalam meningkatkan kreativitas santri di Kalamulllah Al-Quran and Multilingual School. Target santri yang diberikan mengenai pembelajaran Canva yaitu santri SMP dan SMA. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva dalam pembelajaran IT telah berhasil meningkatkan kreativitas para santri dalam membuat desain banner penerimaan santri baru. Ini dibuktikan pada hasil-hasil banner yang santri ciptakan terlihat kreatif dan cantik. Temuan ini menunjukkan potensi aplikasi teknologi dalam memperkaya pembelajaran di lingkungan sekolah Kalamullah Al-Quran and Multilingual School.

Kata Kunci : Canva, Kreativitas, Banner

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di abad ke-21 sekarang yang sedang dijalani menuntut pelajar atau siswa/siswi untuk mahir dalam penggunaan teknologi (Jayusman et al., 2020). Menyikapi perkembangan teknologi 4.0 saat ini, semakin banyak aplikasi yang dapat digunakan untuk pengembangan kreativitas siswa dalam berbagai lini, salah satunya adalah desain grafis. Sebelumnya, desain grafis sangat ketat hubungannya dengan pemanfaatan aplikasi Adobe Photoshop, Corel Draw, Autocad, Adobe Illustrator, dan lainnya. Namun sekarang telah muncul sebuah aplikasi perangkat lunak yang namanya Canva dimana Canva ini lebih mudah digunakan dalam membuat desain banyak hal, ini alasannya dikarenakan Canva menyediakan template yang bisa langsung diterapkan, baik yang bersifat gratis maupun berbayar (Indriani & Syahputri, 2021)

Canva adalah aplikasi desain grafis yang memungkinkan pengguna, terutama pemula, untuk membuat, merancang, ataupun mengedit desain secara online. (Suharyanto et al., 2022) Desain yang dapat dibuat meliputi kartu ucapan, poster, brosur, banner, spanduk, infografik, dan bahkan presentasi. Canva tersedia dalam berbagai versi, termasuk versi web, iPhone, dan Android. Ada beberapa kelebihan Canva, termasuk beragam desain grafis yang menarik, membantu dalam mengasah kreatifitas, menghemat waktu dalam proses desain, praktis digunakan, menyediakan gambar dengan resolusi yang tinggi, mendukung kolaborasi, dapat diakses melalui PC atau perangkat Android, dan hasil desain dapat diunduh dalam format jpg dan pdf (Zamsuri et al., 2023).

Kalamulllah Al-Quran and Multilingual School adalah salah satu sekolah boarding school dengan jenjang Paud, Taman Kanak-Kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) yang berlokasi di Pattani, Thailand. Sebagian siswa SMA atau Senior High School dan siswa SMP atau Junior High School belum pernah mendapatkan pelajaran dalam mendesain, hal tersebut didapatkan dari hasil wawancara peneliti sebagai mahasiswa PLP Internasional yang ditempatkan di Thailand tepatnya di Kalamulllah Al-Quran Multilingual School dengan salah satu guru yang bernama guru

Imron sebagai penanggung jawab terkait pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (IT) menyebutkan bahwasanya para santri SMP dan SMA memang belum pernah diajarkan mengenai penggunaan aplikasi Canva, berdasarkan hal tersebut dipandang perlu untuk diberikan pembelajaran sehingga nantinya dapat memiliki keahlian dibidang desain grafis khususnya dalam hal pembuatan banner.

Banner adalah sebuah medium publikasi yang menggabungkan tulisan, gambar, atau kombinasi keduanya dengan tujuan untuk menyampaikan informasi kepada audiens. Penggunaan poster sebagai media atau alat digunakan untuk menyampaikan pesan baik secara umum maupun khusus dalam konteks pembelajaran. Sebagai anggota generasi milenial, siswa juga perlu mengembangkan keterampilan mereka terutama dalam bidang desain grafis, karena pada era saat ini keahlian desain grafis sangat diperlukan, seperti dalam pembuatan banner yang berguna untuk menyampaikan informasi tertentu (Sari et al., 2023)

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan santri dalam pembuatan banner penerimaan santri baru melalui pemanfaatan aplikasi Canva. Melalui kegiatan pembelajaran yang terarah dan praktikum yang berorientasi pada hasil, diharapkan bahwa para santri dapat mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang konsep desain grafis dan kemampuan teknis dalam menggunakan alat-alat yang disediakan oleh Canva untuk menciptakan banner yang menarik dan informatif. Dengan demikian, tujuan penelitian ini adalah untuk memberikan pengalaman pembelajaran yang bermakna dan efektif bagi para santri sehingga santri dapat menjadi lebih mahir dalam menghasilkan karya desain yang kreatif dan relevan dengan kebutuhan sekolah Kalamulllah Al-Quran and Multilingual School.

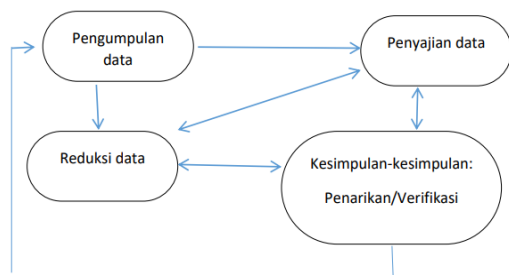
II. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Penelitian deskriptif adalah dilakukan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (independen) tanpa membuat perbandingan, atau menghubungkan dengan variabel yang lain (Jayusman et al., 2020). Penelitian kualitatif

adalah penelitian yang dilakukan dengan setting tertentu yang ada di dalam kehidupan riil (alamiah) dengan maksud menginvestigasi dan memahami fenomena (Rijal Fadli, 2021). Populasi dalam penelitian ini adalah para santri di Kalamullah Al-Quran and Multilingual School dan sampelnya yaitu santri yang di tingkat SMP dan SMA yang berjumlah 70 orang.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara dan obsevasi. Untuk wawancara, peneliti melakukan wawancara dengan guru-guru yang mengampu mata Pelajaran IT dan beberapa santri baik dari SMP maupun SMA untuk diwawancara, dan observasi, peneliti melakukan observasi dengan cara melihat langsung bagaimana pembelajaran IT yang dilakukan oleh para guru.

Teknik analisis data merujuk pada metode atau pendekatan yang digunakan untuk menganalisis data yang dikumpulkan dalam sebuah penelitian (Masliah et al., 2023). Teknik analisis data kualitatif digunakan untuk memahami dan menafsirkan data non-angka, seperti wawancara, observasi, atau teks (Uin & Banjarmasin, 2018)



Gambar 1 Proses Penelitian Data Analisis Kualitatif

Kegiatan pembelajaran dan praktikum Canva akan dilakukan kepada santri Tingkat SMP dan SMA. Pada diagram di bawah ini adalah tahapan-tahapan peneliti dalam melakukan kegiatan pembelajaran dan praktikum menggunakan aplikasi Canva



Gambar 2 Proses Penelitian Data Analisis Kualitatif

1. Melakukan Diskusi dengan guru-guru

Ditahap ini mahasiswa PLP Internasional Thailand melakukan diskusi dengan guru-guru pengampu mata Pelajaran IT yaitu Ibu Jamilah dan Bapak Imron. Disini peneliti mendiskusikan bahwasanya peneliti akan mengajar kan materi Canva, guru-guru pun setuju dengan usulan peneliti. Guru-guru pun menyarankan untuk menggunakan Bahasa Inggris dan Bahasa Melayu karena santri SMP dan santri SMA masih mampu memahami bahasa-bahasa tersebut.

2. Mempersiapkan Materi Canva

Di tahap ini peneliti membuat materi menggunakan media pembelajaran *powerpoint* dan mengisi *powerpoint* tersebut tentang materi Canva dan *membuat powerpoint* tersebut juga di aplikasi Canva. Di dalam *powerpoint* tersebut membahas apa itu Canva, kelebihan dalam menggunakan Canva, kekurangan dalam penggunaan Canva, contoh hasil Canva, fitur-fitur dalam Canva. Serta dalam pembuatan materi ini, mahasiswa juga menyiapkan catatan kecil untuk memudahkan dalam mendemonstrasikan penggunaan canva.

3. Meyampaikan Materi Canva

Di tahap ini peneliti melaksanakan pembelajaran dan menyampaikan materi yang sudah dipersiapkan sebelumnya. Selain itu peneliti juga mendemontrasikan bagaimana cara membuat banner tentang penerimaan santri baru di Canva secara sistematis dan terstruktur. Selama proses pembelajaran, terlihat para santri memperhatikan peneliti dalam

menyampaikan materi. Di akhir pembelajaran peneliti mengingatkan para santri untuk besok giliran santri yang akan membuat desain banner tentang penerimaan santri baru dan desain siapa yang paling kreatif dan yang paling bagus akan mendapatkan penghargaan dari peneliti sebagai bentuk apresiasi

4. Santri Melaksanakan Praktikum

Di tahap ini santri melakukan praktikum pembuatan desain banner penerimaan santri baru di perangkat santri berkelompok yang terdapat 7 kelompok dimana 1 kelompok nya terdiri dari 10 santri, praktikum harus selesai dalam durasi waktu 45 menit. Selain itu peneliti juga memberikan hadiah sebagai bentuk apresiasi terhadap santri yang desainnya memenuhi indikator untuk mengevaluasi hasil banner dari yang santri buat.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan pembelajaran dan praktikum Canva yang diikuti oleh 7 kelompok santri dimana 1 kelompok terdiri dari 10 santri dapat berupa peningkatan keterampilan desain grafis siswa serta kemampuan mereka dalam menciptakan karya-karya yang kreatif dan menarik menggunakan aplikasi tersebut. Beberapa indikator yang digunakan untuk menilai hasilnya adalah:

1. Kualitas Desain: Evaluasi terhadap kualitas visual, tata letak, dan estetika keseluruhan dari karya yang dihasilkan.
2. Penggunaan Fitur: Penilaian terhadap kemampuan santri dalam memanfaatkan berbagai fitur dan alat yang tersedia di dalam Canva.
3. Kreativitas: Mengukur tingkat kreativitas santri dalam menggabungkan elemen-elemen desain dan menciptakan konsep-konsep yang unik dan orisinal.
4. Kesesuaian dengan Tujuan: Memeriksa sejauh mana karya tersebut sesuai dengan tujuan atau tema yang

ditetapkan yaitu pembuatan banner untuk penerimaan santri baru

Kelompok 6 dipilih sebagai penerima hadiah oleh peneliti karena berhasil menunjukkan kualitas desain yang sangat baik, penggunaan fitur Canva yang efektif, tingkat kreativitas yang tinggi, serta kesesuaian dengan tujuan yang ditetapkan. Banner yang dibuat oleh kelompok 6 menonjol dalam berbagai aspek penilaian, mulai dari tata letak yang terstruktur dengan baik, kombinasi warna yang menarik, hingga penggunaan teks yang informatif dan mudah dipahami. Selain itu, kelompok ini juga berhasil memanfaatkan berbagai fitur dan alat yang disediakan oleh Canva secara efektif untuk menciptakan desain yang menarik dan orisinal. Kreativitas mereka tercermin dalam cara mereka menyajikan informasi tentang penerimaan santri baru dengan cara yang unik dan inovatif. Kesesuaian desain dengan tujuan yang ditetapkan juga sangat terlihat dalam banner mereka, yang secara efektif menyampaikan pesan yang diinginkan dengan gaya yang menarik dan relevan. Hal ini menegaskan bahwa kelompok 6 telah mampu mengaplikasikan konsep desain grafis dengan sangat baik dan layak mendapatkan penghargaan atas karya kreatif mereka



Gambar 2 Pemberian Hadiah Kepada Kelompok 6

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pemanfaatan aplikasi Canva secara signifikan meningkatkan kreativitas siswa, seperti yang tercermin dari kualitas dan estetika hasil banner yang dihasilkan oleh para santri. Analisis terhadap berbagai karya banner yang dibuat

menunjukkan peningkatan yang konsisten dalam penggunaan elemen desain yang menarik dan inovatif, termasuk penggunaan warna yang lebih beragam dan menarik, tata letak yang lebih terstruktur dan kreatif, serta penggunaan teks yang lebih efektif dan informatif. Para santri juga menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menyusun konten visual yang relevan dengan tujuan dari banner tersebut, seperti menampilkan informasi tentang penerimaan santri baru dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Selain itu, hasil karya siswa juga mencerminkan peningkatan dalam kemampuan mereka untuk berpikir secara kreatif dan mengaplikasikan konsep desain yang mereka pelajari selama praktikum Canva. Ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva sebagai alat pembelajaran efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa dan membantu mereka mengembangkan keterampilan desain yang lebih baik. Diskusi hasil ini juga memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang pentingnya integrasi teknologi dalam pendidikan untuk merangsang kreativitas siswa dan mempersiapkan mereka untuk tantangan masa depan dalam era digital ini. Berikut adalah hasil-hasil banner yang dibuat oleh para santri yang terdiri dari 7 kelompok dan menghasilkan 7 banner:



Gambar 6 Banner Karya Kelompok 4



Gambar 7 Banner Karya Kelompok 5



Gambar 8 Banner Karya Kelompok 6



Gambar 3 Banner karya kelompok 1



Gambar 9 Banner Karya kelompok 7



Gambar 4 Banner Karya Kelompok 2



Gambar 5 Banner Karya Kelompok 3

IV. SIMPULAN

Dari kegiatan pembelajaran canva dalam pembuatan spanduk penerimaan peserta didik baru menggunakan aplikasi Canva, terlihat bahwa penggunaan aplikasi ini dapat meningkatkan kreativitas karena dari penggunaan fitur yang ada di dalam canva bisa mengasah kreativitas santri untuk membuat desain yang berkualitas dalam bidang IT santri tidak hanya mampu menghasilkan karya dengan desain yang menarik, tetapi juga dapat mengekspresikan kreativitas santri secara optimal, sehingga mampu menghasilkan karya yang mengesankan bagi sekolah Kalamullaah Al-Quran and Multilingual School. Untuk

memaksimalkan manfaat dari kegiatan pembelajaran ini, diharapkan santri dapat menggali lebih dalam potensi aplikasi Canva secara mandiri. Dengan demikian, santri dapat mengeksplorasi berbagai fitur dan Teknik yang tersedia dalam aplikasi Canva untuk menciptakan karya-karya yang lebih variatif dan berkualitas. Dengan kemandirian dalam menggunakan aplikasi ini, peserta didik akan mampu menciptakan hasil yang lebih kreatif dan bervariasi, yang dapat menjadi aset berharga bagi sekolah Kalamullah Al-Quran and Multilingual School dan juga pengembangan diri santri.

Zamsuri, A., Sadar, M., Herlina, S., & Turnandes, Y. (2023). PELATIHAN DESAIN SPANDUK DENGAN APLIKASI CANVA UNTUK SMK N 1 TAPUNG KAB. KAMPAR. *Journal of Computer Science Community Service*, 3(2), 187–19

DAFTAR PUSTAKA

- Indriani, U., & Syahputri, N. (2021). Pelatihan Pembuatan Banner dan Curriculum Vitae yang Menarik dengan Aplikasi Canva di SMK PAB 8 Sampali. In *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- Jayusman, I., Agus, O., & Shavab, K. (2020). STUDI DESKRIPTIF KUANTITATIF TENTANG AKTIVITAS BELAJAR MAHASISWA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN EDMODO DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH. In *Halaman | 13 Jurnal Artefak* (Vol. 7, Issue 1). <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/artefak>
- Masliah, L., Nirmala, S. D., & Sugilar, S. (2023). Keefektifan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) terhadap Kemampuan Literasi dan Numerasi Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 1–10. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4106>
- Rijal Fadli, M. (2021). *Memahami desain metode penelitian kualitatif*. 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1>
- Sari, K., Hamzah, I., Marta Wijaya, S., Ikbarfikri, A., & Kartika Sari, R. (2023). Pelatihan Canva sebagai Media Pembelajaran di SMA N 5 Metro. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service*, 4(2). <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v4i2.3115>
- Suharyanto, E., Trisianto, C., Persada, G. N., & Kunci, K. (2022). CARA DESAIN POSTER PROMOSI DARI APLIKASI “CANVA” PADA SMP PGRI 1 CIPUTAT. In *J. A. I: Jurnal Abdimas Indonesia*. <https://dmi-journals.org/jai/>
- Uin, A. R., & Banjarmasin, A. (2018). *Analisis Data Kualitatif* (Vol. 17, Issue 33).