



CANVA DAY AKSI KREATIF DAN KOMPETITIF PELAJAR SMPN 6 PAREPARE

Miftahul Jannah*¹, Nur Aisyah², Nur Alifah³, Nurul Azizah⁴

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Parepare

^{3,4}Universitas Negeri Makassar

*e-mail: ¹miftahuljannah6966@gmail.com

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan kreativitas visual pelajar melalui pemanfaatan aplikasi Canva. Sasaran kegiatan adalah siswa SMP Negeri 6 Parepare yang memiliki minat tinggi terhadap media digital namun belum optimal dalam pemanfaatannya secara edukatif. Metode pengabdian dilakukan melalui pelatihan penggunaan Canva dan lomba desain poster bertema pendidikan. Data diperoleh melalui observasi, dokumentasi, dan analisis hasil karya siswa. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan keterampilan desain grafis, motivasi belajar, serta kemampuan siswa dalam mengekspresikan ide secara visual. Selain itu, kegiatan ini mendorong terbentuknya budaya literasi digital dan sikap kolaboratif di lingkungan sekolah. Program Canva Day terbukti menjadi strategi efektif dalam mendukung pembelajaran kreatif dan implementasi pendidikan berbasis teknologi di tingkat sekolah menengah pertama.

Kata kunci: Literasi Digital, Canva, Kreativitas Pelajar, Desain Grafis

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam cara peserta didik mengakses, mengolah, dan menyajikan informasi. Pembelajaran abad ke-21 menuntut peserta didik memiliki kemampuan literasi digital sebagai kompetensi utama yang harus dikembangkan sejak jenjang pendidikan dasar dan menengah [1][2]. Literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga kemampuan berpikir kritis dan kreatif dalam memproduksi konten digital.

SMP Negeri 6 Parepare merupakan salah satu sekolah yang berupaya mengembangkan budaya literasi dan kreativitas siswa. Berdasarkan hasil observasi awal, siswa memiliki ketertarikan tinggi terhadap media visual dan konten digital, namun pemanfaatannya masih terbatas pada hiburan. Kondisi ini menunjukkan perlunya kegiatan yang mampu mengarahkan minat siswa ke arah yang lebih edukatif dan kreatif yang bernilai pendidikan [1].

Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis daring yang mudah diakses dan ramah bagi pemula. Aplikasi ini memungkinkan pengguna menghasilkan poster, presentasi, dan media visual lainnya tanpa memerlukan keterampilan desain tingkat lanjut [3]. Pemanfaatan *canva* dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan kreativitas visual dan keterlibatan siswa karena memberikan ruang ekspresi visual yang fleksibel dan menarik [4]. Oleh karena itu, kegiatan *Canva Day* dirancang sebagai bentuk pengabdian kepada Masyarakat melalui pelatihan penggunaan *canva* yang hasilnya diperlombakan, hal ini untuk meningkatkan keterampilan desain grafis, literasi digital, serta menumbuhkan sikap kompetitif dan kolaboratif siswa.

Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan kemampuan literasi digital pelajar, melatih keterampilan desain grafis berbasis *canva*, serta membangun budaya kreatif dan produktif di

lingkungan sekolah. Kegiatan ini juga mendukung implementasi pembelajaran berbasis teknologi sejalan dengan kebijakan Merdeka Belajar.

METODE

Metode pengabdian kepada masyarakat dilakukan melalui pendekatan pelatihan dan kompetisi. Kegiatan dilaksanakan pada bulan Desember 2023 di SMP Negeri 6 Parepare dengan melibatkan 20 siswa kelas VIII sebagai peserta. Tahapan kegiatan meliputi:

1. Tahap Persiapan, yaitu koordinasi dengan pihak sekolah, penentuan peserta, serta penyusunan materi pelatihan *canva*.
2. Tahap Pelaksanaan Pelatihan, berupa pelatihan dasar penggunaan *canva* yang mencakup pengenalan fitur, prinsip desain grafis sederhana (warna, tipografi, dan tata letak), serta praktik pembuatan poster digital.
3. Tahap Kompetisi, yaitu lomba desain poster bertema pendidikan, di mana karya yang diperlombakan merupakan hasil langsung dari pelatihan yang telah diberikan.
4. Tahap Evaluasi, dilakukan melalui observasi keterlibatan peserta, dokumentasi kegiatan, serta analisis kualitas hasil desain poster siswa.

Pendekatan pelatihan yang dipadukan dengan kompetisi dipilih karena mampu meningkatkan motivasi intrinsik, partisipasi aktif, serta keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran [5][6].

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelaksanaan *Canva Day* memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital dan kreativitas visual siswa. Setelah mengikuti pelatihan, siswa mampu menghasilkan desain poster dengan komposisi warna, pemilihan tipografi, dan tata letak yang lebih terstruktur. Hal ini sejalan dengan konsep literasi digital yang menekankan kemampuan peserta didik dalam memproduksi konten digital secara kreatif dan bermakna [1][2].



Gambar 1. Hasil Desain Grafis Peserta Pelatihan

Kegiatan pelatihan yang dilanjutkan dengan kompetisi terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Kompetisi edukatif dapat mendorong peserta didik untuk menunjukkan performa terbaiknya dan meningkatkan rasa percaya diri [5][6]. Hal ini terlihat dari antusiasme siswa dalam menyelesaikan desain poster dan keaktifan mereka dalam bertanya serta berdiskusi selama kegiatan berlangsung.

Selain itu, kegiatan ini juga mendorong terbentuknya pembelajaran kolaboratif. Siswa saling memberikan umpan balik terhadap hasil karya teman sebaya, yang selaras dengan teori konstruktivisme sosial Vygotsky bahwa interaksi sosial berperan penting dalam proses belajar [7].

Dari sisi pendidik, kegiatan ini memberikan wawasan baru mengenai pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran interaktif. Guru memperoleh inspirasi untuk mengintegrasikan desain visual dalam proses pembelajaran sehingga materi dapat disampaikan dengan lebih menarik dan kontekstual. Dengan demikian, kegiatan Canva Day tidak hanya berdampak pada siswa, tetapi juga memberikan manfaat bagi guru dan lingkungan sekolah secara keseluruhan [5].



Gambar 2. Pelaksanaan Pelatihan Canva Bagi Siswa

KESIMPULAN

Kegiatan *Canva Day: Aksi Kreatif dan Kompetitif Pelajar SMP Negeri 6 Parepare* berhasil meningkatkan literasi digital, kreativitas visual, serta motivasi belajar siswa. Model kegiatan berupa pelatihan yang hasilnya diperlombakan terbukti efektif dalam mendorong keterlibatan aktif peserta dan menghasilkan karya desain yang inovatif. Kegiatan ini berpotensi untuk dikembangkan secara berkelanjutan sebagai strategi pembelajaran berbasis teknologi dan penguatan literasi digital di tingkat sekolah menengah pertama.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah SMP Negeri 6 Parepare atas dukungan dan kerja sama dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.



DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kemendikbudristek. (2023). *Gerakan Literasi Digital di Sekolah*.
<https://literasidigital.id>
- [2] OECD. (2019). *Future of Education and Skills 2030*.
<https://www.oecd.org/education/2030-project>
- [3] Canva. (2023). *Canva for Education*.
<https://www.canva.com/education>
- [4] Wijaya, A., & Pratiwi, D. (2021). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran kreatif. *Jurnal Pendidikan*, 12(2), 45–52.
<https://journal.uny.ac.id/index.php/jpku>
- [5] Slavin, R. E. (2018). *Educational Psychology: Theory and Practice*.
<https://www.pearson.com>
- [6] Sardiman. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*.
<https://repository.uny.ac.id>
- [7] Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society*.
<https://archive.org/details/mindinsociety>