

Meningkatkan Soft Skills Siswa Melalui Pemanfaatan Aplikasi Canva di SMK Al Muhajirin

Improving Students' Soft Skills through Using the Canva Application at Al Muhajirin Vocational School

Muhammad Risky Ardiansyah*¹

¹Pendidikan Informatika, Universitas Trunojoyo Madura

*Correspondence: riskyardiansyahh7@gmail.com

Abstrak

Latar belakang kegiatan pengabdian masyarakat ini berangkat dari pentingnya soft skills dalam menghadapi tantangan dunia kerja yang semakin dinamis. Dalam konteks pendidikan kejuruan seperti di SMK Al Muhajirin, selain kemampuan teknis (hard skills) yang diajarkan melalui kurikulum formal, soft skills seperti kreativitas, komunikasi, dan kerjasama tim menjadi modal penting untuk mendukung kesiapan siswa dalam memasuki dunia kerja. Fokus pengabdian masyarakat ini adalah memberikan pelatihan penggunaan aplikasi Canva kepada siswa SMK Al Muhajirin, yang dirancang untuk meningkatkan kreativitas, kemampuan komunikasi visual, serta keterampilan kolaborasi. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian penelitian tindakan partisipatif (participatory action research). Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memahami bagaimana pemanfaatan aplikasi Canva dapat meningkatkan soft skills siswa SMK Al Muhajirin. Pentingnya pengembangan soft skills yang inovatif dan kreatif untuk meningkatkan motivasi siswa/i dan membantu mencapai tujuan pembelajaran serta membangun interaksi dan ilmu-ilmu dalam membuat media pembelajaran yang menarik. Pelatihan ini ada untuk memenuhi kebutuhan dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Salah satu aplikasi yang mudah untuk digunakan adalah Canva. Aplikasi Canva adalah sebagai media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan dalam jarak jauh, sehingga bisa dikatakan sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, dan kolaboratif, sehingga bisa dikatakan sangat membantu dalam proses belajar mengajar.

Kata kunci: Pelatihan, Pengabdian, Soft Skills, Canva

Abstract

The background to this community service activity stems from the importance of soft skills in facing the challenges of an increasingly dynamic world of work. In the context of vocational education such as at Al Muhajirin Vocational School, apart from technical skills (hard skills) taught through the formal curriculum, soft skills such as creativity, communication and teamwork are important assets to support students' readiness to enter the world of work. The focus of this community service is to provide training on using the Canva application to Al Muhajirin Vocational School students, which is designed to improve creativity, visual communication skills and collaboration skills. This research uses a qualitative approach with a participatory action research research design. This research was conducted with the aim of understanding how the use of the Canva application can improve the soft skills of Al Muhajirin

Vocational School students. The importance of developing innovative and creative soft skills to increase student motivation and help achieve learning goals as well as building interaction and knowledge in creating interesting learning media. This training exists to meet the need to utilize technology as an innovative and interesting learning medium. One application that is easy to use is Canva. The Canva application is a learning medium that can be used remotely, so it can be said to be a creative, innovative and collaborative learning medium, so it can be said to be very helpful in the teaching and learning process.

Keywords: Training, Devotion, Soft Skills, Canva

1. PENDAHULUAN

Latar belakang kegiatan pengabdian masyarakat ini berangkat dari pentingnya *soft skills* dalam menghadapi tantangan dunia kerja yang semakin dinamis. Dalam konteks pendidikan kejuruan seperti di SMK Al Muhajirin, selain kemampuan teknis (*hard skills*) yang diajarkan melalui kurikulum formal, *soft skills* seperti kreativitas, komunikasi, dan kerjasama tim menjadi modal penting untuk mendukung kesiapan siswa dalam memasuki dunia kerja. Menurut penelitian dari *World Economic Forum* [1], *soft skills* seperti berpikir kritis, kreativitas, dan keterampilan interpersonal menjadi kunci keberhasilan di masa depan dalam berbagai sektor pekerjaan.

Berbagai penelitian telah menunjukkan pentingnya pengembangan *soft skills* di kalangan siswa SMK. Sebuah studi oleh Ismail dan Groening [2] menyebutkan bahwa kreativitas dan kemampuan berpikir kritis menjadi keterampilan yang sangat dibutuhkan oleh lulusan SMK untuk bersaing di pasar kerja global. Canva, sebagai salah satu alat desain digital, memungkinkan siswa untuk mengasah keterampilan ini dengan cara yang mudah dan menyenangkan [3].

Dalam kegiatan pembelajaran, penyampaian materi dikelas dapat disajikan melalui buku teks atau dengan media powerpoint. Namun demikian peserta didik lebih tertarik untuk mendapatkan pengetahuan melalui media powerpoint yang lebih variatif seperti yang ada di aplikasi Canva. Hal ini sejalan dengan beberapa hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa dengan penggunaan aplikasi canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi [4] serta hasil belajar peserta didik [5].

Namun, berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pihak sekolah dan siswa, ditemukan bahwa sebagian besar siswa di SMK Al Muhajirin masih memiliki keterbatasan dalam aspek *soft skills*, terutama dalam hal kreativitas dan komunikasi visual. Hal ini terlihat dari rendahnya keterlibatan siswa dalam kegiatan yang mendorong inovasi dan ekspresi kreatif, serta minimnya penggunaan teknologi yang mendukung pengembangan keterampilan tersebut. Salah satu solusi yang diusulkan adalah pemanfaatan aplikasi desain grafis seperti Canva, yang dapat

membantu siswa mengasah kreativitas dan keterampilan komunikasi visual mereka.

Isu utama yang dihadapi oleh siswa SMK Al Muhajirin adalah kurangnya keterampilan dalam mengembangkan soft skills yang sesuai dengan kebutuhan industri. Dalam survei yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan pada tahun 2022, hanya sekitar 50% lulusan SMK yang memiliki keterampilan non-teknis yang memadai, seperti keterampilan komunikasi dan kreativitas [6]. Hal ini menunjukkan bahwa penguatan soft skills sangat diperlukan untuk meningkatkan kesiapan kerja siswa.

Fokus pengabdian masyarakat ini adalah memberikan pelatihan penggunaan aplikasi Canva kepada siswa SMK Al Muhajirin, yang dirancang untuk meningkatkan kreativitas, kemampuan komunikasi visual, serta keterampilan kolaborasi. Canva dipilih karena kemudahan penggunaannya dan beragam fitur yang mendukung pembuatan materi visual seperti presentasi, poster, dan infografis. Aplikasi ini juga telah banyak digunakan dalam industri kreatif dan pemasaran, sehingga relevan dengan kebutuhan dunia kerja saat ini.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian penelitian tindakan partisipatif (*participatory action research*) [10]. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk memahami bagaimana pemanfaatan aplikasi Canva dapat meningkatkan *soft skills* siswa SMK Al Muhajirin. Proses penelitian ini melibatkan observasi langsung, wawancara mendalam, serta refleksi partisipatif antara peneliti dan siswa sebagai subjek penelitian. Fokus utamanya adalah mendokumentasikan dan memahami bagaimana penggunaan Canva berdampak pada pengembangan kreativitas, kemampuan komunikasi, dan keterampilan kolaborasi siswa.

Pelatihan dan praktek Canva dilaksanakan selama dua kali, yakni pada 27 September 2024 dan 28 September 2024. Selama pelatihan, para peserta diberikan waktu untuk berdiskusi dan tanya jawab. Kegiatan yang mengusung tema “Pelatihan Media/Presentasi dengan Canva” diikuti oleh Siswa/i Kelas 10 Teknik Komputer dan Jaringan bertempat di SMKS Al Muhajirin, Madura. Pelatihan ini dilakukan secara luring dan selama pendampingan tugas para peserta dapat berkonsultasi secara langsung.

Tabel 1. Tahapan Pengabdian

Tahapan	Jenis Data	Instrumen	Teknik Pengambilan Data	Teknik Analisis Data
Sesi Pelatihan Canva I	Data Kualitatif	Observasi	Observasi partisipasi siswa dalam membuat poster	Analisis deskriptif
Sesi Pelatihan Canva II	Data Kualitatif	Observasi, Catatan Lapangan	Observasi kolaborasi tim siswa dalam proyek desain	Analisis deskriptif
Hasil Karya Siswa	Data Visual/Kualitatif	Produk Poster/Infografis	Dokumentasi dan evaluasi hasil desain siswa	Evaluasi kualitas kreativitas dan kolaborasi
Refleksi	Data Kualitatif	Diskusi Kelompok, Wawancara	Refleksi bersama tim dan siswa	Analisis tematik

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan media ajar berbasis Canva dilakukan selama 2 kali yaitu pada 27 September 2024 dan 28 September 2024 dengan proses kegiatan sebagai berikut.

3.1. Kegiatan Hari Pertama

Kegiatan yang dilaksanakan pada 27 September 2024 dilaksanakan di Laboratorium SMKS Al Muhajirin, Madura dimulai pukul 07.00 hingga 10.00. Pada kegiatan ini para siswa/i diberikan paparan tentang efektivitas penggunaan dari Canva dalam kurikulum Merdeka dan pentingnya pengembangan soft skills yang inovatif dan kreatif untuk meningkatkan motivasi siswa/i dan membantu mencapai tujuan pembelajaran.



Gambar 3.1 Kegiatan Pelatihan Hari Pertama

Para siswa/i pada kegiatan pelatihan di tahap pertama ini sangat antusias mengikuti pelatihan ini. Sejumlah 1 Kelas dari Kelas X TKJ hadir di pelatihan ini dan mereka sangat aktif saat proses diskusi dan tanya jawab. Pertanyaan mereka adalah seputar tips bagaimana mengembangkan dan meningkatkan kreativitas dari potensi individu yang nantinya digunakan di lingkungan pekerjaan maupun instansi yang lain.



Gambar 3.2 Sesi Tanya Jawab

3.2. Kegiatan Hari Kedua

Kegiatan ini dilakukan pada 28 September 2024 pukul 07.00 - 10.00 di Laboratorium SMKS Al Muhajirin, Madura. Pada kegiatan ini melanjutkan pelatihan hari kemarin dan menyampaikan edukasi tentang pentingnya mengembangkan kreativitas berbasis teknologi, dan teknologi yang diterapkan adalah menggunakan aplikasi Canva. Di awal acara, para siswa/i berdiskusi dan tanya jawab tentang kesulitan-kesulitan yang dihadapi pada saat hari pertama kemarin dengan menggunakan aplikasi Canva. Terdapat beberapa penanya dan kesulitan mereka adalah tentang bagaimana cara memasukkan audio dalam Canva, cara menambahkan gambar kedalam Canva. Dan kebanyakan dari mereka mengatakan tidak mempunyai akun premium Canva sehingga mereka kesulitan mendownload beberapa karakter, elemen atau fitur-fitur yang terdapat dalam Canva. Pihak sekolah seharusnya juga memfasilitasi para guru dan siswa/i dalam melakukan aktivitas-aktivitas tersebut, agar kinerja mereka makin optimal dan tujuan belajar mengajar dapat dicapai dengan baik.



Gambar 3.3 Kegiatan Pelatihan Hari Kedua Serta Penguatan Pelatihan

Pada tahap akhir pelatihan dilakukan diskusi bersama peserta sehingga dapat membangun interaksi dan ilmu-ilmu dalam membuat media pembelajaran yang menarik. Selain itu juga melihat hasil belajar menggunakan media pembelajaran pada siswa. Diketahui media pembelajaran yang dibuat mampu memberikan hasil kepada peserta didik. Hal ini diperkuat juga oleh temuan Widyatnyana dan Rasna [7] bahwa pembelajaran dengan model discovery learning dan memanfaatkan Canva membuat peserta didik lebih kreatif.



Gambar 3.4 Foto Bersama Setelah Pelaksanaan Kegiatan

4. KESIMPULAN

Pelatihan ini ada untuk memenuhi kebutuhan dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Salah satu aplikasi yang mudah untuk digunakan adalah Canva, Nurhayati et al. [8] mengungkapkan Canva *for education* memberi kemudahan bagi pengajar untuk menyampaikan materi. Selain dapat digunakan secara gratis, Canva memiliki ribuan template yang menarik. Menurut Jefry et al [9] Aplikasi Canva adalah sebagai media pembelajaran yang bisa dimanfaatkan dalam jarak jauh, sehingga bisa dikatakan sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, dan kolaboratif, sehingga bisa dikatakan

sangat membantu dalam proses belajar mengajar. Pada pengabdian masyarakat yang telah dilakukan telah mendapatkan hasil yaitu:

1. Setiap tahap perencanaan yang telah dilakukan sebelumnya telah berjalan dengan baik yaitu meliputi proses workshop pembuatan media pembelajaran Canva, implementasi Canva, evaluasi dan refleksi atas manfaat yang didapatkan dari hasil pelatihan.
2. Tujuan dari pengabdian masyarakat ini dalam melakukan pembaharuan pengetahuan terhadap , peningkatan produktivitas menggunakan teknologi, peningkatan inovasi media pembelajaran dengan media Canva telah dicapai. Hal ini dibuktikan dari peningkatan skill dalam menggunakan media pembelajaran Canva

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih saya ucapkan kepada Sekolah SMKS Al Muhajirin karena telah memberikan dukungan baik secara tenaga, pikiran serta peserta didik sehingga program pengabdian ini dapat dilaksanakan dengan baik dan maksimal. Termasuk diantaranya :

1. Kepala Sekolah SMKS Al Muhajirin
2. Tenaga Pendidik
3. Tim dan Peserta Didik SMKS Al Muhajirin

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. World Economic Forum, **"The Future of Jobs Report 2020"** Geneva : World Economic Forum
- [2]. Ismail, Z., & Groening, C., **"The Impact of Soft Skills on Employability: A Study of Recent Graduates"**. Journal of Education and Work, 31(2), 156-166. 2018. (2018)
- [3]. Kurniawan, A. **"Pemanfaatan Canva sebagai Alat Pembelajaran Kreatif dalam Meningkatkan Keterampilan Siswa"**. Jurnal Pendidikan Kreatif, 7(3) 45-47. (2020)
- [4]. Pratama, R., Alamsyah, M., Siburian, M. F., Marhento, G., & Jupriadi, J. **"Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA di Madrasah Aliyah"**. EduBiologia: Biological Science and Education Journal, 3(1), 40. (2023). <https://doi.org/10.30998/edubiologia.v3i1.16070>
- [5]. Rahmawati, L., Ambulani, N., Desty Febrian, W., Widyatiningtyas, R., & Sukma Rita, R. **"PEMANFAATAN APLIKASI CANVA DALAM PENYUSUNAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI"**. Community Development Journal, 5(1), 129–136. (2024).
- [6]. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. **"Survei Kesiapan Kerja Lulusan SMK"**. Jakarta: Kemendikbud. (2022)

-
- [7]. Widyatnyana, K. N., & Rasna, I. W. **“Penerapan model discovery learning pada materi teks cerpen dengan menggunakan media canva for education”**. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Bahasa Indonesia, 10(2), 229–236. (2021). https://doi.org/10.23887/jurnal_bahasa.v10i2.695
- [8]. Nurhayati, Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. **“Pelatihan dan pendampingan desain dan produksi media pembelajaran berbasis aplikasi canva for education bagi guru Bahasa di Kota Palembang”**. DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 6(1), 171–180. (2022). <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>
- [9]. Martha, Jefry Aulia., Indrawati, Aniek., Fitriana., Wati, Andi Prasetyo., Putri, Dimas. **“Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Canva di MA Unggulan Al-Kautsar Kabupaten Mojokerto”**. Jurnal Karinov. Vol. 7 No.2. 97-102. (2024)
- [10]. BMJ's, **“Qualitative Research Journal”**. Journal of Epidemiology & Community Health. (2023)