

PELATIHAN PENINGKATAN KREATIVITAS DAN DESAIN KOMUNIKASI DIGITAL PADA SMP NEGERI 1 TANJUNG PALAS UTARA

¹⁾ Awang Pradana, ²⁾ Yarbania Stesya Sikit Y, ³⁾ Muhammad Yusuf, ⁴⁾ Arjuna Pramudya
Renaldi, ⁵⁾ Agung Gunawan, ⁶⁾ Gilberd Lamuel Sihite, ⁷⁾ Asran

^{1,2,3,4,5,6,7)}Program Studi Teknik Komputer, Fakultas Teknik, Universitas Borneo Tarakan

^{1,2,3,4,5,6,7)}Jalan Amal Lama No. 1 Kota Tarakan - Kalimantan Utara - Indonesia

E-mail : awang.pradana@borneo.ac.id, 2240304042@mhs.ubt.ac.id, 2240304016@mhs.ubt.ac.id,
2240304019@mhs.ubt.ac.id, 2240304026@mhs.ubt.ac.id, 2240304027@mhs.ubt.ac.id,
2240304034@mhs.ubt.ac.id

ABSTRAK

Siswa SMP Negeri 1 Tanjung Palas Utara menghadapi tantangan dalam desain grafis dan komunikasi digital. Ini terutama disebabkan oleh kekurangan fasilitas teknologi dan kurangnya instruksi yang diberikan. Untuk mengatasi masalah ini, siswa diberi pelatihan dalam Kreativitas, Desain, dan Komunikasi Digital. Pelatihan ini meningkatkan pemahaman mereka tentang dan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi digital untuk keperluan kreatif dan akademik. Analisis kebutuhan, survei lokasi, presentasi materi, dan praktik langsung adalah semua teknik yang digunakan dalam pelatihan ini. Siswa diajarkan tentang prinsip-prinsip dasar desain grafis, penggunaan aplikasi Canva, dan teknologi Virtual Reality (VR) sebagai media interaktif untuk berkomunikasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa lebih memahami desain grafis dan komunikasi digital, dan beberapa lebih cepat daripada yang lain dalam menyesuaikan diri. Dari sepuluh siswa yang diwawancarai, delapan mampu memahami materi dengan baik, sementara dua siswa mengalami kesulitan karena waktu praktik yang terbatas. Selain itu, evaluasi menunjukkan bahwa hambatan utama untuk menerapkan pembelajaran berbasis teknologi di sekolah adalah keterbatasan fasilitas, seperti kekurangan perangkat komputer dan koneksi internet yang tidak stabil. Pelatihan lanjutan dengan durasi yang lebih panjang, peningkatan sarana dan prasarana, dan keterlibatan aktif guru dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi diperlukan. Kolaborasi dengan universitas dan komunitas kreatif eksternal juga dapat membantu meningkatkan akses siswa terhadap pendidikan digital yang lebih baik.

Kata Kunci: Pelatihan Canva, Teknologi VR dalam Pendidikan, Digitalisasi Pembelajaran, Kreativitas Siswa, SMP Negeri 1 Tanjung Palas Utara.

ABSTRACT

Students at SMP Negeri 1 Tanjung Palas Utara face challenges in graphic design and digital communication, primarily due to limited technological facilities and a lack of instruction. To address this issue, students received training in Creativity, Design, and Digital Communication. This training enhanced their understanding and skills in using digital technology for creative and academic purposes.

The training utilized several methods, including needs analysis, site surveys, material presentations, and hands-on practice. Students were taught the fundamental principles of graphic design, the use of Canva, and Virtual Reality (VR) technology as an interactive communication medium. The results showed that students improved their understanding of graphic design and digital communication, with some adapting more quickly than others. Out of ten interviewed students, eight were able to grasp the material well, while two faced difficulties due to limited practice time. Additionally, the evaluation revealed that the main obstacles to implementing technology-based learning in schools were limited facilities, such as a lack of computers and an unstable internet connection.

Further training with an extended duration, improved infrastructure, and active teacher involvement in supporting technology-based learning are necessary. Collaboration with universities and external creative communities could also help expand students' access to higher-quality digital education.

Keywords: Canva Training, VR Technology in Education, Digital Learning, Student Creativity, SMP Negeri 1 Tanjung Palas Utara.

PENDAHULUAN

Analisis situasi

SMP Negeri 1 Tanjung Palas Utara berada di Desa Panca Agung, Kecamatan Tanjung Palas Utara, Kabupaten Bulungan, dan merupakan salah satu lembaga pendidikan utama bagi masyarakat setempat, terutama dalam menyediakan pendidikan dasar bagi siswa di daerah pedesaan. Sekolah ini memiliki 166 siswa dan 15 guru, termasuk 11 guru dan 4 tenaga kependidikan. Namun, sekolah ini menghadapi tantangan dalam menerapkan teknologi digital di lingkungan pembelajaran.

Banyak siswa di sekolah ini belum familiar dengan penggunaan teknologi digital, terutama dalam bidang kreativitas digital dan komunikasi, meskipun teknologi ini semakin berkembang dan menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari [1]. Salah satu faktor utama adalah kurangnya fasilitas pendukung dan kurangnya kursus atau pelatihan yang berfokus pada desain dan komunikasi digital. Meskipun ada dua laboratorium dan satu ruang praktik di sekolah, fasilitas tersebut belum digunakan sepenuhnya untuk pembelajaran digital, menurut data sekolah. Selain itu, kekurangan fasilitas menunjukkan bahwa kurangnya ruang bermain dan olahraga, serta ruang kosong di OSIS dan UKS, memengaruhi kreativitas siswa [2].

Dalam survei awal, hanya 2 dari 10 siswa tahu apa itu komunikasi digital, dan 3 dari mereka tahu aplikasi Canva karena mereka terlibat dalam kegiatan OSIS. Hal ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang belum memiliki keterampilan desain digital yang memadai dan cenderung kesulitan dalam mengekspresikan ide kreatif mereka secara visual, sebagaimana juga ditemukan dalam penelitian yang membahas pemanfaatan Canva untuk meningkatkan kreativitas siswa [3]. Tidak ada dari mereka yang tahu tentang penggunaan VR, yang menunjukkan bahwa siswa masih menjadi pengguna pasif teknologi dan tidak memiliki kemampuan untuk membuat sesuatu secara mandiri.



Gambar 1. Tim PKM sedang berdiskusi dengan perwakilan dari SMP Negeri 1 Tanjung Palas Utara



Gambar 2. Foto bersama antara tim PKM dan Wakil Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Tanjung Palas Utara

Permasalahan

Siswa di SMP Negeri 1 Tanjung Palas Utara menghadapi tantangan dalam mengikuti perkembangan teknologi, terutama dalam hal kreativitas digital. Tidak ada aplikasi desain grafis atau pengeditan video yang dapat membantu siswa menyampaikan ide-ide kreatif mereka. Siswa di SMP Negeri 1 Tanjung Palas Utara menghadapi tantangan dalam mengikuti perkembangan teknologi, terutama dalam hal kreativitas digital. Tidak ada aplikasi desain grafis atau pengeditan video yang dapat membantu siswa menyampaikan ide-ide kreatif mereka.

Selain itu, kendala utama adalah keterbatasan infrastruktur teknologi. Keterbatasan listrik, jaringan internet yang tidak stabil, dan kekurangan perangkat komputer atau laptop menghambat upaya pembelajaran teknologi di sekolah ini [4]. Siswa tidak memiliki kesempatan untuk memaksimalkan kreativitas mereka karena tidak ada kelas dan proyek digital yang terlibat. Pelatihan berbasis aplikasi Canva telah terbukti meningkatkan keterampilan desain grafis peserta, seperti yang terlihat pada penelitian sebelumnya mengenai peningkatan kreativitas digital siswa melalui pelatihan desain grafis [5]. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan khusus yang tidak hanya mengajarkan teori tetapi juga mendorong siswa untuk terlibat dalam praktik desain dan komunikasi digital. Dengan adanya pelatihan menunjukkan bahwa metode pelatihan berbasis praktik seperti One-Day Training (ODT) dapat meningkatkan keterampilan desain peserta secara signifikan [6]. Studi sebelumnya menunjukkan bahwa pelatihan Canva bagi remaja dapat meningkatkan kreativitas mereka dalam desain grafis serta memotivasi mereka untuk berkarya melalui media digital [7].

Selain itu, penggunaan teknologi seperti Virtual Reality (VR) juga telah diterapkan dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan interaktivitas dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa implementasi VR dalam pembelajaran matematika terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa dalam memahami konsep-konsep kompleks [8].

Memberikan siswa kesempatan lebih banyak untuk menggunakan dan mengembangkan teknologi digital akan memungkinkan mereka untuk meningkatkan keterampilan yang diperlukan di era modern. Selain itu, guru juga harus dilatih untuk menggunakan teknologi sebagai alat bantu pembelajaran sebagai sarana pendukung dalam menciptakan ekosistem dan suasana pembelajaran yang lebih inovatif [9].

METODE PELAKSANAAN

Metode Observasi dan Wawancara

Di SMP Negeri 1 Tanjung Palas Utara dilakukan observasi untuk mengetahui kondisi sekolah dan tingkat pemahaman siswa tentang komunikasi digital. Pak Ali Mustain, S.Pd.I., adalah sumber wawancara, yang menjelaskan bahwa karena sekolah berada di daerah perdesaan, terbatas untuk memberikan pendidikan dan menggunakan teknologi digital.

Selain itu, dari sepuluh siswa yang diwawancarai, hanya dua dari mereka yang memiliki pemahaman tentang komunikasi digital, dan tiga dari mereka menggunakan aplikasi Canva karena terlibat dalam kegiatan OSIS. Tidak ada satu pun dari siswa yang mengetahui tentang penggunaan Virtual Reality (VR).

Teknik Analisis Data

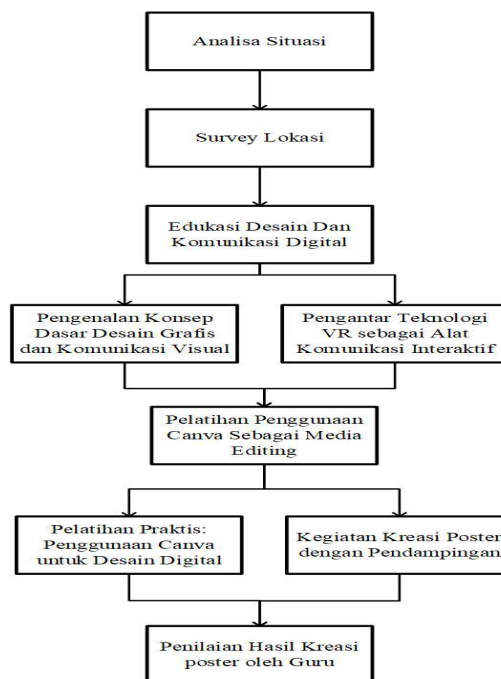
Metode deskriptif kualitatif digunakan untuk menganalisis data wawancara untuk menemukan pola-pola dalam pemahaman siswa tentang komunikasi digital. Hasil wawancara dan observasi digabungkan untuk memvalidasi kesimpulan tentang keterbatasan akses teknologi di sekolah.

Keterbatasan Metode

Terdapat beberapa keterbatasan dalam metode yang digunakan sebagai berikut:

1. Bias dalam wawancara
Jawaban dari siswa dapat dipengaruhi oleh faktor sosial atau lingkungan, seperti ketidaktahuan yang mungkin membuat siswa/siswi enggan menjawab.
2. Jumlah sampel terbatas
wawancara hanya dilakukan pada 10 orang siswa - siswi SMP Negeri 1 Tanjung Palas Utara, sehingga tidak sepenuhnya mencerminkan kondisi dari keseluruhan siswa di sekolah.

Terdapat beberapa tahapan kegiatan yang dilalui pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dapat dilihat pada Gambar 3 di bawah.



Gambar 3. Diagram Tahapan kegiatan

1. Analisis Situasi

Sekolah SMP Negeri 1 Tanjung Palas Utara berada di Desa Panca Agung, yang terletak di Kecamatan Tanjung Palas Utara, Kabupaten Bulungan. Sekolah ini berperan penting dalam masyarakat setempat karena memberikan pendidikan dasar kepada siswa di daerah pedesaan. Banyak siswa di sekolah ini belum familiar dengan penggunaan teknologi digital, terutama dalam hal kreativitas digital dan komunikasi, meskipun teknologi digital semakin berkembang dan menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari.

Desa Panca Agung sendiri adalah daerah yang memiliki potensi besar untuk pengembangan sumber daya manusia, tetapi memiliki akses terbatas ke teknologi canggih. Sebagian besar siswa di SMP Negeri 1 Tanjung Palas Utara tidak memiliki kesempatan untuk belajar tentang desain dan komunikasi digital. Ini disebabkan oleh kurangnya fasilitas pendukung dan kurangnya instruksi atau pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kreativitas digital.

Pengetahuan dan keterampilan siswa dalam komunikasi digital tidak sejalan dengan perkembangan yang pesat. Banyak orang tidak tahu atau tidak bisa menggunakan aplikasi media editing, yang sebenarnya adalah alat yang bagus untuk berkomunikasi dan menunjukkan kreativitas secara digital. Selain itu, kurangnya keterlibatan siswa dalam dunia kreatif digital menyebabkan mereka tertinggal dalam keterampilan yang diperlukan di era saat ini.

2. Survey Lokasi

Di SMP Negeri 1 Tanjung Palas Utara, Desa Panca Agung, dilakukan survei untuk menentukan potensi dan kebutuhan sekolah untuk melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat (PKM). Kegiatan ini melibatkan pertemuan dengan sekolah untuk mendapatkan gambaran umum tentang kondisi siswa dan kesulitan yang dihadapi dalam penggunaan teknologi digital dan kreativitas.

3. Edukasi Desain Dan Komunikasi Digital

Salah satu tujuan dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) adalah untuk memberi siswa SMP Negeri 1 Tanjung Palas Utara pengetahuan dasar tentang desain dan komunikasi digital. Siswa diajarkan bagaimana membuat desain grafis dan komunikasi visual yang efektif serta bagaimana menggunakan teknologi modern seperti realitas virtual (VR) untuk menyampaikan pesan. Program ini juga membantu mereka memahami peran desain dan komunikasi digital dalam kehidupan sehari-hari, seperti di sekolah, media sosial, dan tempat kerja. Program ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berpikir secara inovatif dan kreatif serta meningkatkan kemampuan mereka untuk menyampaikan konsep secara visual.

4. Pengenalan Konsep Dasar Desain Grafis Dan Komunikasi Digital

Proses komunikasi yang menggunakan elemen visual seperti tipografi, fotografi, dan ilustrasi dikenal sebagai desain grafis. Tujuan dari desain grafis adalah untuk memberi orang pemahaman yang lebih baik tentang pesan yang disampaikan [10].

Siswa akan mempelajari konsep dasar desain grafis di sini. Ini mencakup hal-hal seperti warna, tipografi, tata letak, dan komposisi. Untuk membantu siswa memahami bagaimana

desain dapat memperkuat pesan atau informasi yang ingin disampaikan, konsep komunikasi visual yang efektif akan diajarkan. Selain itu, kelas ini menggunakan aplikasi desain digital seperti Canva, yang mudah digunakan, sehingga siswa dapat dengan mudah membuat konten kreatif tanpa memiliki pengetahuan teknis yang cukup. Dengan mempelajari dasar-dasarnya, siswa dapat membuat desain yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga dapat menyampaikan pesan dengan cara yang jelas dan mudah dipahami.

5. Pengenalan Teknologi VR Sebagai Alat Komunikasi Interaktif

Dalam edukasi ini, teknologi realitas virtual (VR) menjadi alat komunikasi yang inovatif. Dengan virtual reality (VR), siswa dapat berinteraksi dengan elemen visual dalam lingkungan tiga dimensi yang menarik. Teknologi ini memungkinkan pengalaman komunikasi visual yang lebih hidup, menarik, dan interaktif, yang sangat efektif dalam penyampaian pesan di era digital.

Mereka juga akan belajar cara menggunakan VR untuk membuat pengalaman yang lebih mendalam dan signifikan daripada media dua dimensi. Tujuan lain dari penggunaan virtual reality adalah untuk memberi siswa keterampilan teknologi yang akan semakin relevan dalam berbagai bidang ke depan, mulai dari bisnis hingga pendidikan. Siswa tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang penggunaan teknologi baru, tetapi juga dilatih untuk menjadi kreatif dan membuka mata mereka pada dunia digital. Selain itu, teknologi VR membuat hidup lebih efisien dan menghemat bahan, membuat kita tidak perlu khawatir tentang kehabisan atau kekurangan bahan [11].

6. Pelatihan Penggunaan Canva Sebagai Media Editing

Dengan perkembangan teknologi yang cepat, diperlukan softskill yang terus diperbarui untuk mengantisipasi perbedaan antara kemajuan teknologi dan kemampuan penggunanya. Salah satu contoh softskill yang diperbarui adalah keterampilan desain yang dapat dipelajari sejak usia dini [12].

Salah satu komponen utama dalam program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah pelatihan penggunaan Canva sebagai alat desain digital. Siswa SMP Negeri 1 Tanjung Palas Utara diajarkan bagaimana menggunakan aplikasi ini untuk membuat poster dan materi promosi digital. Siswa memperoleh pemahaman dasar tentang desain grafis dan komunikasi visual sehingga mereka dapat membuat konten yang menarik dan efektif. Pelatihan ini membantu mereka memahami elemen penting desain seperti cara menggunakan warna, tipografi, dan tata letak yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan.

7. Pelatihan Praktis: Penggunaan Canva Untuk Desain Grafis

Siswa menggunakan Canva secara praktis selama sesi pelatihan ini. Aplikasi ini dipilih karena mudah diakses dan memiliki berbagai fitur dan alat yang membantu siswa merancang materi digital secara interaktif dan efisien. Mereka juga belajar bagaimana memanfaatkan elemen desain yang tersedia di Canva untuk mengekspresikan kreativitas mereka secara optimal.

8. Kegiatan Kreatif Poster Dengan Pendampingan

Siswa akan melakukan praktik langsung dengan membuat poster dan materi promosi digital lainnya setelah mempelajari dasar-dasar desain dan penggunaan Canva. Pembimbing membantu siswa dalam kegiatan ini dengan berbagai tugas kreatif, seperti menentukan konsep, memilih warna, dan menempatkan elemen desain yang sesuai. Agar para siswa benar-benar paham dalam mengaplikasikan materi yang diberikan pendampingan praktikum dalam kegiatan pelatihan diperlukan [13].

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam desain digital dan memberi mereka kesempatan untuk menggunakan apa yang telah mereka pelajari. Siswa dengan bimbingan langsung dapat membuat karya yang dapat digunakan dalam kegiatan sekolah, dipromosikan, atau didistribusikan melalui media sosial.

Dengan demikian, siswa dapat memberikan kontribusi positif kepada komunitas sekolah dan lingkungan sekitar mereka.

9. Penilaian Hasil Kreasi Poster Oleh Guru

Setelah pelatihan penggunaan Canva selesai, guru akan melakukan penilaian hasil desain siswa. Tujuan dari penilaian ini adalah untuk mengetahui seberapa baik siswa memahami konsep dasar desain grafis, seperti pemilihan warna, tipografi, tata letak, dan komposisi visual. Mereka juga akan melihat seberapa kreatif dan efektif siswa menerapkan konsep – konsep ini dalam karya mereka. Guru juga akan mempertimbangkan desain siswa yang unik dan menarik, serta apakah hasilnya dapat menarik perhatian dan dikomunikasikan dengan jelas dan efektif.

HASIL

Metode Penyampaian Materi

Metode presentasi dan praktik langsung digunakan untuk menyampaikan materi kegiatan ini. Tujuan presentasi adalah untuk memberikan pemahaman dasar tentang desain grafis dan komunikasi digital, termasuk penggunaan aplikasi Canva dan teknologi Virtual Reality (VR). Setelah presentasi, siswa diminta untuk melakukan praktik langsung dengan bimbingan dari tim pelaksana. Metode ini dipilih karena siswa tidak hanya memahami teori tetapi juga dapat langsung menerapkan apa yang telah mereka pelajari. Tim pengajar membantu siswa menyelesaikan tugas dan memberikan arahan, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan efektif.

Pada tanggal 1 dan 2 November 2024, kami melaksanakan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang bertema Pelatihan Kreativitas, Desain, dan Komunikasi Digital kepada siswa-siswi SMP Negeri 1 Tanjung Palas Utara Desa Panca Agung. Pada hari pertama, Jumat, 1 November 2024, kami mengawali kegiatan dengan sosialisasi tentang komunikasi digital, yang meliputi pemahaman dasar mengenai komunikasi digital serta penerapan teknologi terkini seperti email, media sosial, dan virtual reality (VR) sebagai salah satu bentuk komunikasi digital yang interaktif. Setelah materi tentang komunikasi digital, kami melanjutkan dengan pengenalan konsep dasar desain grafis dan komunikasi visual. Materi ini mencakup pemahaman tentang dasar-dasar desain, pemilihan warna yang tepat, tipografi, tata letak, dan komposisi visual. Tujuan dari materi ini adalah untuk memberikan dasar yang kuat bagi siswa dalam membuat karya desain yang komunikatif dan menarik secara visual (Gambar 4).



Gambar 4. Pengenalan Konsep Komunikasi Visual dan Dasar Desain Grafis

Siswa-siswi diberikan kesempatan untuk mencoba VR secara langsung sebagai bagian dari praktik komunikasi digital (Gambar 5).



Gambar 5. Pengenalan dasar Teknologi VR kepada Siswa dan Siswi

Diharapkan bahwa penggunaan realitas virtual akan meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam belajar. Selain itu, realitas virtual akan membantu siswa memahami materi, baik dalam pembelajaran teori maupun praktikum [14].

Pada hari kedua, kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan desain grafis, di mana kami membagi siswa-siswi ke dalam beberapa kelompok untuk berlomba membuat desain poster kreatif dengan tema PPDB (Penerimaan Peserta Didik Baru) (Gambar 6).



Gambar 6. Kegiatan Kreasi Poster

Setiap kelompok diberikan tantangan untuk menghasilkan desain yang menarik, dengan menerapkan elemen-elemen desain yang telah diajarkan sebelumnya. Tujuannya yaitu untuk mengasah keterampilan mereka dalam bidang desain dan kreativitas. Poster yang paling menarik

akan mendapatkan hadiah sebagai penghargaan atas kreativitas dan usaha mereka (Gambar 7 dan 8).



Gambar 7. Kegiatan Kreasi Poster kelompok 1 dan kelompok 2



Gambar 8. Kegiatan Kreasi Poster kelompok 3 dan kelompok 4

Adapun hasil kreasi poster dengan tema PPDB (Penerimaan Peserta Didik Baru) oleh siswa dan siswi SMP Negeri 1 Tanjung Palas Utara dapat dilihat pada Gambar 9 berikut ini.



Gambar 9. Poster Hasil Kreasi Siswa dan Siswi SMP Negeri 1 Tanjung Palas Utara

Respon Peserta

Kegiatan ini mendapat respons yang positif dari sebagian besar peserta. Hasilnya menunjukkan bahwa sepuluh siswa yang diwawancarai sangat tertarik dengan sesi praktik dan dapat memahami materi dengan baik. Namun, waktu yang terlalu singkat menyebabkan dua siswa kesulitan menyelesaikan tugas praktik. Mereka percaya bahwa hasil desain mereka tidak optimal karena pelatihan yang terbatas. Ini menunjukkan bahwa, meskipun pendekatan pembelajaran yang digunakan cukup efektif, durasi pelaksanaan masih perlu diperpanjang agar setiap siswa memiliki kesempatan untuk mempelajari lebih lanjut tentang materi yang diajarkan.

Hasil Evaluasi

Untuk meningkatkan kinerja program di masa mendatang, evaluasi aktivitas ini menunjukkan bahwa beberapa hal perlu diperbaiki. Salah satu masalah utama yang dihadapi adalah waktu pelaksanaan yang singkat. Ini menghalangi penyampaian materi dan praktik secara optimal. Dengan waktu yang lebih lama, siswa akan memiliki kesempatan untuk meningkatkan pengetahuan mereka tentang konsep desain dan komunikasi digital. Selain itu, kurangnya survei tentang sarana dan prasarana sebelum pelaksanaan kegiatan juga menjadi kendala. Beberapa hambatan teknis, seperti keterbatasan perangkat dan jaringan internet, seharusnya dapat diantisipasi jika survei dilakukan dan persiapan dilakukan lebih awal. Oleh karena itu, untuk membuat kegiatan berjalan lebih lancar di masa depan, perlu ada tindakan perencanaan strategis.

Analisis Keberhasilan Dan Kendala

Kegiatan ini sangat bergantung pada dukungan dari banyak orang. Partisipasi aktif siswa dalam kegiatan praktik sangat penting untuk keberhasilan program. Agar kegiatan seperti ini dapat berjalan dengan lebih baik dan berkelanjutan, sekolah, kampus, dan Dinas Pendidikan harus mendukungnya. Dengan kerja sama yang baik antara ketiga pihak tersebut, pelaksanaan program dapat lebih terorganisir dan memiliki dampak yang lebih besar bagi siswa dan guru.

Namun, beberapa hambatan masih menjadi hambatan untuk melaksanakan kegiatan ini. Salah satu hambatan utama adalah kurangnya sarana pendukung, seperti jaringan internet yang tidak stabil, pasokan listrik yang terbatas, dan kurangnya perangkat yang diperlukan untuk praktik desain digital, seperti laptop atau komputer. Karena kendala ini, siswa tidak dapat menggunakan teknologi yang diperkenalkan secara maksimal. Akibatnya, di masa mendatang diperlukan upaya untuk menyediakan fasilitas yang lebih memadai, dengan dukungan dari pemerintah dan perusahaan swasta, serta kerja sama dengan sekolah.

Penerapan Teknologi Komunikasi Digital Oleh Guru

Sekolah, kampus, dan Dinas Pendidikan harus bekerja sama untuk memanfaatkan teknologi komunikasi digital dalam pembelajaran. Meskipun guru sangat penting untuk mengajarkan siswa menggunakan teknologi digital dan membimbing mereka, mereka juga membutuhkan dukungan dan pelatihan yang berkelanjutan. Solusi yang dapat digunakan adalah program pengabdian masyarakat yang melibatkan kolaborasi dari berbagai pihak. Program ini memungkinkan institusi pendidikan mendapatkan bimbingan dan pelatihan dari pakar desain grafis dan teknologi digital. Diharapkan bahwa dengan bekerja sama ini, guru akan lebih siap untuk mengadopsi teknologi baru dan mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran sekolah.

Keterbatasan Data Dan Upaya Mengatasi

Kegiatan ini memiliki keterbatasan data karena waktu pelaksanaannya yang singkat. Dengan waktu yang terbatas, sulit untuk melihat lebih dalam bagaimana siswa memahami materi yang diberikan. Ini dapat diatasi dengan memperpanjang waktu kegiatan sehingga siswa dapat mempersiapkan dan menyampaikan materi dengan lebih baik. Pada akhirnya, tidak hanya siswa yang akan mendapatkan manfaat yang lebih besar, tetapi guru juga akan memiliki pemahaman yang lebih baik tentang cara menggunakan teknologi komunikasi digital secara berkelanjutan di sekolah.

KESIMPULAN

Di SMP Negeri 1 Tanjung Palas Utara, Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) "Pelatihan Kreativitas, Desain, dan Komunikasi Digital" telah membantu siswa lebih memahami desain grafis dan komunikasi digital. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa dapat memahami materi dan menggunakan aplikasi Canva untuk membuat desain dasar. Namun, siswa yang telah menggunakan aplikasi digital sebelumnya, seperti anggota OSIS, maju lebih cepat daripada siswa yang baru pertama kali menggunakannya. Selain itu, dari sepuluh siswa yang diwawancarai, dua mengalami kesulitan karena keterbatasan waktu praktik, yang mengakibatkan hasil desain yang tidak optimal.

Selain masalah keterbatasan waktu, ada faktor lain yang memengaruhi hasil kegiatan. Ini termasuk kekurangan sumber daya pendukung seperti komputer atau laptop, jaringan internet yang tidak stabil, dan keterbatasan sumber daya sekolah untuk memberikan instruksi lanjutan. Oleh karena itu, meskipun kegiatan ini telah meningkatkan pemahaman siswa tentang desain grafis dan komunikasi digital, pendekatan tambahan masih diperlukan untuk meningkatkan keterampilan yang diperoleh siswa.

Rekomendasi Tindak Lanjut

Agar pelatihan seperti ini dapat memberikan dampak yang lebih besar, beberapa langkah tindak lanjut yang disarankan adalah sebagai berikut:

1. Penyelenggaraan pelatihan lanjutan
 - Agar siswa dapat berlatih lebih mendalam, lakukan sesi tambahan dengan waktu yang lebih lama. Ini terutama berlaku untuk siswa yang mengalami kesulitan dalam sesi sebelumnya.
 - menyediakan modul pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri setelah kegiatan selesai melalui tutorial digital atau video.
2. Peningkatan sarana dan prasarana
 - Mengupayakan pengadaan perangkat tambahan seperti laptop atau komputer dengan bantuan sponsor atau dinas pendidikan.
 - Meningkatkan ketersediaan internet di institusi pendidikan sehingga siswa dapat dengan lebih mudah mengakses sumber daya digital yang diperlukan untuk pendidikan desain grafis.
3. Pelibatan guru dalam pengembangan program

- berikan pelatihan serupa kepada pendidik agar mereka dapat membantu siswa secara berkelanjutan mengembangkan keterampilan desain dan komunikasi digital.
 - membangun program pendidikan yang berfokus pada desain grafis dan komunikasi digital di sekolah.
4. Kolaborasi dengan pihak eksternal
- Mengembangkan kerja sama dengan universitas atau komunitas kreatif digital untuk menyediakan pendampingan tambahan bagi siswa yang tertarik dalam bidang desain dan teknologi digital.
 - Siswa dapat dievaluasi dan dimotivasi melalui kompetisi desain teratur.

Dengan tindakan ini, diharapkan kemampuan siswa dalam desain grafis dan komunikasi digital tidak hanya terbatas pada kegiatan PKM ini. Keterampilan ini akan terus berkembang dan memberikan manfaat jangka panjang bagi mereka di dunia pendidikan dan di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Y. Jusman, H. Purnomo, and M. A. Nur'aini, "Pengembangan Pembelajaran Yang Dinamis Dan Islami Berbasis Informasi Teknologi (It) Untuk Siswa Sd Muhammadiyah Tamantirto," *J. Pengabd. Masy. Multidisiplin*, vol. 6, no. 2, pp. 127–135, 2023, doi: 10.36341/jpm.v6i2.3114.
- [2] L. Widayanti, A. Kala'lembang, W. Adharyanty Rahayu, S. Yulia Riska, and Y. Arya Sapoetra, "Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva," *J. Pengabd. Masy.*, vol. 2, no. 2 SE-Articles, pp. 91–102, Nov. 2021, doi: 10.32815/jpm.v2i2.813.
- [3] Arip Mulyanto, Jemmy A. Pakaja, Moh. Miraj Mokolintad, and Sefirindiyani, "Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva Bagi Siswa Di SMP Negeri 2 Tomilito," *Devotion*, vol. 3, no. 2, pp. 51–55, 2024.
- [4] E. L. Luluk, D. Arisandi, S. Hartati, L. Trisnawati, and L. Susanti, "Edukasi Peranan Teknologi Dalam Pembelajaran Di Smk Abdurrah Menghadapi Era Society 5.0," *J. Pengabd. Masy. Multidisiplin*, vol. 6, no. 3, pp. 330–340, 2023, doi: 10.36341/jpm.v6i3.3352.
- [5] M. R. Fardedy, F. Meidina, and S. A. Alfattah, "Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Digital Siswa SMP Islam Yapikum," vol. 2, no. 6, pp. 785–789, 2025.
- [6] J. Arianti, M. Oktariani, and P. L. Situmorang, "Pelatihan dan Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis Produk Kewirausahaan pada SMA YPPK Yoanes XXIII Merauke," *J. Inov. Pengabd. dan Pemberdaya. Masy.*, vol. 3, no. 1, pp. 435–440, 2023, doi: 10.54082/jippm.99.
- [7] W. S. Satiti, F. Umardiyah, F. Hidayatulloh, N. F. Munfarida, M. Fatmawati, and A. Hanafi, "Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva untuk Remaja di Desa Kalikejambon," *Inform. J. Pengabd. Masy.*, vol. 3, no. 3, pp. 2774–8529, 2022.
- [8] A. Fernanda, A. M. Retta, and A. Isroqmi, "Pengembangan Media Pembelajaran Virtual Reality Berbasis Android pada Pembelajaran Matematika SMP," *Ideguru J. Karya Ilm. Guru*, vol. 9, no. 3, pp. 1612–1618, 2024, doi: 10.51169/ideguru.v9i3.1231.
- [9] M. Badri, "Pribumi Digital Moderat: Profil Kecakapan Komunikasi Digital Generasi Z," *J. Ris. Komun.*, vol. 5, no. 2, pp. 291–303, 2022, doi: 10.38194/jurkom.v5i2.653.
- [10] Ashar Banyu Lazuardi, Risyaf Kudus Pranasa, I Gede Anjas Kharisma Nata, I Nyoman Miyarta Yasa, and Irfan Hidayat, "Pelatihan Teknik dan Isi Pesan dalam Poster Digital," *J. Ilm. Pengabd. dan Inov.*, vol. 2, no. 2 SE-Articles, pp. 423–432, Dec. 2023, doi:

- 10.57248/jilpi.v2i2.327.
- [11] R. P. Nourma Budiarti, E. Sulistyani, F. Anggraini, H. C. Marvyna, and M. Manilaturrohman, “Pengenalan Teknologi Virtual Reality dan Augmented Reality Untuk Meningkatkan Pembelajaran Digital di Pondok Pesantren Al Muin Syarif Hidayatullah,” *Communit. J. Community Serv.*, vol. 1, no. 2 SE-Articles, pp. 90–97, Dec. 2022, doi: 10.61987/communitaire.v1i2.15.
- [12] A. Kusumawati, S. Hidayati, R. Riski, M. Z. Arif, R. Rahmatullah, and A. N. Salsabilla, “Pelatihan Desain Poster Menggunakan Canva Bagi Siswa SMA Negeri 1 Surabaya,” *Madani Indones. J. Civ. Soc.*, vol. 5, no. 2, pp. 145–154, 2023, doi: 10.35970/madani.v5i2.1708.
- [13] S. P. Budiarto, “Pelatihan Desain Grafis dan Multimedia di Sekolah Menengah Kejuruan Persatuan Guru Republik Indonesia Banyuwangi Situbondo,” *JPM (Jurnal Pemberdaya Masyarakat)*, vol. 4, no. 1 SE-Articles, pp. 308–313, May 2019, doi: 10.21067/jpm.v4i1.3059.
- [14] A. Shabir, “Ujicoba Penggunaan Teknologi Virtual Reality sebagai Media Pembelajaran,” *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 6, no. 1 SE-Articles of Research, pp. 696–702, Jan. 2022, doi: 10.31004/jptam.v5i3.2773.