

SOSIALISASI DALAM MENINGKATKAN LITERASI PENGUNAAN DESIGN CANVA PADA KELAS X TATA BUSANA SMK PARIWISATA IMELDA MEDAN

Elisabeth Margareta¹, Netty Winda Sari Nababan², Putri Natalia Manik³
elisabeth.margareta@uhn.ac.id¹, netty.windasarinababan@student.uhn.ac.id²,
putri.nataliamaniks@student.uhn.ac.id³
Universitas HKBP Nommensen

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah memberikan dampak signifikan terhadap dunia pendidikan, termasuk di SMK Pariwisata Imelda Medan. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah Canva, sebuah platform desain grafis yang menawarkan berbagai fitur untuk pembuatan materi pembelajaran yang interaktif dan menarik. Namun, pemanfaatan teknologi ini masih belum optimal, khususnya dalam mata pelajaran Koperasi. Tantangan yang dihadapi termasuk rendahnya literasi digital di kalangan guru dan siswa. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital para guru dan siswa Kelas X Tata Busana SMK Pariwisata Imelda Medan melalui pelatihan penggunaan Canva. Metode yang digunakan adalah pelatihan dan pendampingan langsung, dengan fokus pada pembuatan materi pembelajaran yang lebih visual dan mudah dipahami. Diharapkan dengan meningkatnya kemampuan literasi digital, proses belajar mengajar dapat menjadi lebih efektif dan menarik. Hasil dari pengabdian ini menunjukkan bahwa para guru dan siswa mampu menggunakan Canva dengan lebih terampil, yang berdampak positif pada kualitas materi pembelajaran Koperasi. Selain itu, peningkatan literasi digital ini juga berkontribusi pada peningkatan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan komunikasi visual para siswa. Pengabdian ini diharapkan dapat menjadi model untuk peningkatan literasi digital di sekolah-sekolah lain.

Kata Kunci: Teknologi Informasi, Canva, Literasi Digital, Pembelajaran Interaktif, SMK Pariwisata Imelda Medan, Koperasi, Pendidikan Abad 21, Desain Grafis, Keterampilan Digital, Pengabdian Masyarakat

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah memberikan dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Teknologi memberikan kemudahan akses terhadap informasi dan berbagai sumber belajar yang lebih beragam. Salah satu alat yang bisa dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah Canva, sebuah platform desain grafis yang mudah digunakan dan memiliki berbagai fitur yang mendukung pembuatan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Namun, pemanfaatan teknologi ini belum sepenuhnya optimal di berbagai sekolah, termasuk di SMK Pariwisata Imelda Medan. Para guru dan siswa masih menghadapi tantangan dalam menggunakan alat-alat desain modern untuk memperkaya materi pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Koperasi. Literasi digital, khususnya dalam penggunaan alat desain seperti Canva, perlu ditingkatkan agar proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menarik.

Oleh karena itu, pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan penggunaan Canva menjadi sangat penting. Melalui kegiatan ini, diharapkan para guru dan siswa Kelas X Tata Busana SMK Pariwisata Imelda Medan dapat lebih terampil dalam menggunakan

Canva untuk mendukung pembelajaran Koperasi, sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih visual dan mudah dipahami.

Perkembangan dunia digital telah membuka berbagai peluang baru dalam pendidikan, termasuk penggunaan alat-alat desain grafis untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik. Canva, sebagai salah satu platform desain grafis, menawarkan kemudahan dan fleksibilitas dalam pembuatan berbagai jenis konten visual. Namun, pemanfaatannya di kalangan

pendidik dan siswa kelas X Tata Busana SMK Pariwisata Imelda Medan masih belum maksimal. Literasi digital yang rendah menjadi salah satu faktor penghambat.

Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi penggunaan Canva di kalangan guru dan siswa, sehingga dapat mendukung proses pembelajaran Koperasi yang lebih efektif, penguasaan literasi dalam segala aspek kehidupan memang menjadi hal pokok yang sangat penting dalam kemajuan peradaban suatu bangsa.

Literasi digital mencakup penguasaan ide-ide, bukan penekanan tombol atau proses berpikir kritis ketika berhadapan dengan media digital daripada kompetensi teknis sebagai keterampilan inti dalam literasi digital, serta menekankan evaluasi kritis dari apa yang ditemukan melalui media digital daripada keterampilan teknis yang diperlukan untuk mengakses media digital tersebut. kompetensi yang dibutuhkan dalam literasi digital yaitu kemampuan mempelajari bagaimana menyusun pengetahuan, serta membangun sekumpulan informasi yang dapat diandalkan dari beberapa sumber yang berbeda.

Literasi Digital sangatlah penting bagi siswa kls X Busana SMK Pariwisata Imelda Medan, Hal ini dapat dilihat dari berbagai manfaat literasi digital bagi kehidupan Peserta didik tersebut, antara lain.

1. Siswa kelas X Busana dalam belajar menjadi lebih cepat sehingga dapat menghemat waktu
2. Menambah wawasan pengetahuan siswa X busana dengan kegiatan mencari dan memahami suatu informasi
3. Meningkatkan kemampuan siswa X Busana untuk lebih berpikir kritis serta memahami informasi sehingga tidak mudah termakan dengan informasi palsu serta dapat membuat keputusan yang lebih baik dan aman
4. Menambah penguasaan dan penggunaan kosa kata baru bagi siswa kelas X busana ketika membaca suatu informasi
5. Meningkatkan kemampuan verbal siswa kelas X busana
6. Meningkatkan daya focus serta konsentrasi siswa kelas X busana
7. Meningkatkan kemampuan kelas X busana dalam membaca, merangkai kalimat, dan menulis suatu informasi.

Dengan demikian, dibutuhkan penanganan dari wali kelas serta keterlibatan aktif siswa dalam upaya menangani persoalan-persoalan tersebut. upaya meningkatkan kesadaran siswa mengenai pentingnya literasi digital dapat dilakukan dimana saja, yaitu di lingkungan keluarga, sekolah, maupun masyarakat.

Literasi digital merupakan kemampuan atau kecakapan yang harus dimiliki oleh guru. literasi digital mencakup kecakapan individu untuk mengakses, menggunakan, dan memanfaatkan teknologi digital. Pemanfaatan digital sangatlah penting bagi guru-guru di sekolah. Menurut (Ningsih et al., 2021) pemanfaatan digital sangat penting digunakan oleh guru, guna untuk menghadapi tantangan pada lingkungan abad-21 yang penuh dengan kecanggihan teknologi. Dengan adanya kemampuan literasi digital, diharapkan tugas dan fungsi guru tidak tergerus oleh waktu.

Guru memiliki peran penting dalam pelaksanaan pendidikan yang berkualitas. Tidak hanya sekadar mengajar guru harus mempersiapkan segala yang sesuai dengan tuntutan zaman, Perihal ini juga dijelaskan oleh (Akbar, 2021) guru memiliki tugas penting yaitu

meningkatkan kompetensi dalam mengajar. kompetensi pedagogik merupakan suatu keahlian atau kemampuan dalam memahami siswa pada abad-21 secara psikologis. Dalam kegiatan pembelajaran pula guru memiliki peran dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, perancang kegiatan pembelajaran serta menilai hasil pembelajaran. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran dilaksanakan berbasis digital. Oleh karena itu diharapkan guru untuk dapat memiliki sebuah keterampilan dalam menggunakan teknologi informasi, guna memaksimalkan peran dalam kegiatan pembelajaran di abad-21.

Pembelajaran abad-21 merupakan pembelajaran berbasis digital. Siswa telah mahir dalam menggunakan digital. Oleh karena itu guru juga dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi agar kegiatan pembelajaran berjalan searah. Menurut (Rahmawati & Atmojo, 2021) pembelajaran abad-21, guru diharuskan untuk menciptakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Pembelajaran ini dapat meumbuhkan rasa semangat siswa dalam belajar, sehingga pelaksanaan kegiatan pembelajaran berjalan dengan menyenangkan. Perihal ini juga dijelaskan oleh (Haryanto, 2022) guru diharapkan untuk kreatif dan inovatif agar dapat melahirkan siswa yang kreatif dan inovatif pula.

Namun, berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh Tim pengabdian kepada masyarakat, masih terdapat guru yang tidak memperdulikan perkembangan teknologi informasi. perihal ini ditandai dengan masih adanya guru yang tidak memanfaatkan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran digital di abad-21. Kepala sekolah di SMK Pariwisata Imelda Medan tersebut mengungkapkan bahwa ada sebagian guru yang memanfaatkan fasilitas sekolah untuk menunjang pembelajaran berbasis digital dan sebagian guru yang memiliki kemampuan terbatas untuk memanfaatkan teknologi digital. Tuntutan yang diberikan kepala sekolah menegaskan bahwa pemahaman guru terkait literasi

digital dan urgensinya pada zaman ini masih belum kuat sehingga inisiatif dan kreatifitas guru untuk memanfaatkan fasilitas teknologi digital di sekolah pun juga masih kurang.

berdasarkan wawancara awal yang Tim Pengabdi Kepada Melakukan dengan kepala sekolah dari sekolah tersebut, selain tuntutan zaman guru juga perlu meningkatkan kualitas pedagogiknya karena pembelajaran yang berkualitas berawal dari guru yang berkualitas. Hal tersebut mendorong kepala sekolah untuk mengajak juga memfasilitasi semua guru untuk menggunakan teknologi digital terutama untuk kepentingan mengajar di kelas. Dari observasi awal yang peneliti lakukan.

Pembelajaran di kelas harus menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, guru diharapkan memiliki kompetensi literasi digital. Literasi digital dalam konteks pembelajaran dapat dimaknai sebagai kemampuan untuk dapat mengakses, menganalisis, mencipta, melakukan refleksi, dan memanfaatkan perangkat digital (Harjono, Literasi Digital: Prospek dan Implikasinya dalam Pembelajaran Bahasa , 2018). Dengan kata lain guru harus memiliki kemampuan untuk mengakses perangkat digital, menganalisis, mencipta melalui perangkat digital, sehingga perangkat digital tersebut dapat membantu menutupi kelemahan bahan ajar atau pun media pembelajaran.

Berdasarkan penelitian relevan, kemampuan literasi guru dan siswa memiliki hubungan satu dengan lainnya dilingkungan Kelas X Tata Busana SMK Pariwisata Imelda Medan Oleh karena itu untuk mewujudkan tujuan pembelajaran pada abad-21 dengan memanfaatkan digital dalam kegiatan pembelajaran di lingkungan Kelas. Maka Tim

Pengabdian Kepada Masyarakat akan melihat kemampuan literasi digital yang dilihat kemampuan Siswa Kelas X Tata Busana. Sehingga Pengabdian ini juga dapat dijadikan bahan refleksi juga evaluasi untuk sekolah tempat pengabdian ini dilaksanakan.

1.2 Masalah Yang di Temukan Pada Kls X Tata Busana

Tim Pengabdian Kepada Masyarakat ini akan melihat kecakapan guru dalam memanfaatkan teknologi digital lewat media pembelajaran yang digunakan di kelas, maka cakupan masalah yang termasuk dalam Tim Pengabdian kepada masyarakat ini ialah pengalaman guru dalam menggunakan teknologi digital, Dengan Menggunakan Aplikasi Canva, lalu dengan kebiasaan guru untuk menunjukkan bagaimana sistem literasi digital pada siswa di kelas untuk menunjang pembelajaran dan juga jenis konten yang guru bagikan dalam sosial media yang berhubungan dengan pembelajaran. Kelas X Tata Busana yang terpilih menjadi informasi dipilih berdasarkan kebutuhan Tim Pengabdian kepada masyarakat dikarenakan data diambil menyangkut informasi kelas maka pengumpulan data dilakukan setelah penulis mendapat izin secara langsung oleh walikelas X Tata Busana yang bersangkutan.

- Membimbing siswa dalam menyusun portofolio yang mencakup berbagai karya desain mereka selama kursus berlangsung.

Dengan menggunakan Canva, siswa Tata Busana kelas X dapat mengembangkan keterampilan desain mereka secara digital, yang sangat relevan dengan tuntutan industri fashion saat ini. Alat ini juga membantu mengasah kreativitas mereka dan mempersiapkan mereka untuk proyek-proyek yang lebih kompleks di masa depan.

1.3 Pentingnya Melakukan Pengabdian Kepada Masyarakat Pada SMK Pariwisata Imelda

Mengadakan pengabdian kepada masyarakat pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Pariwisata Imelda Medan memiliki berbagai manfaat yang sangat penting, baik bagi siswa,

sekolah, maupun masyarakat. Berikut beberapa alasan mengapa pengabdian masyarakat sangat penting:

1. Pengembangan Keterampilan Praktis

Siswa dapat mengaplikasikan keterampilan yang mereka pelajari di sekolah dalam situasi nyata.

- Keterampilan dalam bidang pariwisata seperti pelayanan pelanggan, manajemen acara, dan pemanduan wisata dapat diterapkan langsung di lapangan.
- Memberikan pengalaman praktis yang berharga dan meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan keterampilan mereka.

2. Pembentukan Karakter

Pengabdian masyarakat membantu dalam pembentukan karakter siswa.

- Mengajarkan nilai-nilai seperti empati, tanggung jawab sosial, dan kerja sama tim.
- Mendorong siswa untuk menjadi individu yang peduli dan aktif dalam komunitas mereka.

3. Peningkatan Reputasi Sekolah

Meningkatkan citra dan reputasi SMK Pariwisata Imelda Medan di mata masyarakat.

- Menunjukkan komitmen sekolah terhadap pengembangan komunitas lokal.
- Meningkatkan kerjasama antara sekolah dan masyarakat serta mendapatkan dukungan dari pihak eksternal.

4. Peningkatan Keterampilan Sosial

Mengembangkan keterampilan sosial dan komunikasi siswa.

- Interaksi dengan berbagai kelompok masyarakat membantu siswa belajar

berkomunikasi dengan efektif dan profesional.

- Membantu siswa memahami dan menghargai keragaman sosial dan budaya.
5. Penyelesaian Masalah dan Kreativitas Mendorong penyelesaian masalah dan kreativitas.
- Siswa menghadapi situasi dan tantangan nyata yang memerlukan solusi kreatif.
 - Mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan inovatif.

Dengan berbagai manfaat ini, pengabdian kepada masyarakat menjadi komponen yang sangat penting dalam pendidikan di SMK Pariwisata Imelda Medan, membantu menciptakan lulusan yang tidak hanya kompeten secara teknis tetapi juga memiliki karakter yang baik dan siap memberikan kontribusi positif kepada masyarakat.

METODE PENELITIAN

Kegiatan ini dilakukan dengan observasi langsung lapangan selama kegiatan pengabdian berlangsung di SMK PARIWISATA IMELDA MEDAN. Tim akan turun bersama-sama dengan Guru dan menyaksikan secara langsung kegiatan yang berlangsung Ruang Kelas. Kemudian informasi diolah dengan menceritakan pengalaman tim pengabdian sosialisasi melalui fenomena yang ditemui dan dialami pada saat kegiatan berlangsung.

HASIL DAN PEMBAHAAN

4.1 Deskripsi Hasil Kegiatan

Pengabdian ini diawali dengan sosialisasi lapangan yang dilakukan tim pengabdian di kelas X TataBusana SMK Pariwisata Imelda Medan, melalui sosialisasi ini dapat dilihat langsung bagaimana peserta didik mampu memahami mata pelajaran Ekonomi kewirausahaan dan koperasi dengan menggunakan literasi digital seperti aplikasi Canva, tim pengabdian langsung berbicara untuk melakukan wawancara terlebih dahulu kepada Guru mata pelajaran tersebut, serta membagikan link Googfroom yang akan di jawab oleh siswa.

Pada tahap sosialisasi tersebut tim pengabdian melakukan presentase yang akan di tampilkan dan memberikan sedikit paparan materi kepada siswa, sebelum menampilkan bagaimana dengan penggunaan Canva, tim sosialisasi terlebih dahulu menjelaskan tentang materi matapelajaran Ekonomi kewirausahaan dan koperasi kepada siswa, dengan demikian siswa dapat memahami apa yang dimaksud dengan Ekonomi kewirausahaan dan koperasi, serta siswa dapat mengetahui apa saja kelebihan serta kekurangan dari kewirausahaan serta koperasi tersebut, dapat disimpulkan pemaparan materi tersebut sangatlah bagus untuk diterapkan, dengan adanya sosialisasi pemaparan materi tersebut siswa dapat lebih memahami bagaimana mereka dapat membedakan kedua hal tersebut, dan tim sosialisasi juga menjelaskan bagaimana jika seseorang ingin melakukan usaha dengan semaksimal mungkin agar usaha tersebut berjalan dan berhasil dengan baik.

Pada pemberian materi tersebut Tim sosialisasi mendapatkan banyak jawaban dari setiap proses sosialisasi yang dilakukan, dari cara siswa menanggapi setiap materi yang telah disampaikan, serta melihat bagaimana siswa dapat semakin memahami dari materi matapelajaran.

Ekonomi kewirausahaan dan koperasi, tim sosialisasi selalu memberikan arahan dan solusi yang baik untuk dilakukan atau di terapkan siswa pada saat ingin melakukan usaha, mengapa pada kelas X tatabusana sangat bagus untuk mempelajari materi tersebut, dikarekana kelas X tatabusana sangat mementingkan bagaimana cara mereka untuk mengembangkan karirnya dengan menggunakan ilmu atau kemampuan yang mereka dapatkan, serta lebih dominain dengan membuka atau berusaha sendiri dibandingkan

bekerja dengan orang lain.

Setelah melakukan pemaparan materi Tim sosialisasi menjelaskan bagaimana dengan penggunaan aplikasi canva ini sangat bermanfaat bagi matapelajaran Ekonomi kewirausahaan dan koprasi, tim sosialisasi memberikan penjelasan dengan menggunakan design Canva dapat meningkatkan kualitas penarik yang bagus untuk usaha, kelas X tatabusana sangat tertarik dengan pembahasan tersebut, serta banyak tanggapan yang mereka berikan kepada tim sosialisasi.

Pada pengenalan design Canva tersebut ternyata ada sebagian siswa yang sudah mengetahui bagaimana dengan penggunaan design canva tersebut, tetapi belum pernah melakukan proses design di aplikasi canva, tetapi pada tahap ini tim sosialisasi lebih dalam menjelaskan tentang penggunaan design canva, dan menjelaskan bagaimana cara cara penggunaan dari design aplikasi canva.

Media pembelajaran Canva dinilai efektif bagi siswa dalam memudahkan pemahaman materi yang sifatnya abstrak pada mata pelajaran Ekonomi kewirausahaan dan Koperasi, Hasil sosialisasi yang telah dilakukan oleh tim pengabdian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva yang menggunakan model DESIGN CANVA dinyatakan valid serta praktis sehingga dapat sekaligus bisa dipakai sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran khususnya materi

Ekonomi kewirausahaan dan Koperasi berbagai bentuk guna pemahaman konsep siswa lebih meningkat.

4.2 Hasil Sosialisasi

Penggunaan Design canva sangat berarti bagi siswa kelas X Tatabusana, dengan demikian siswa dapat mengetahui bahwa design canva dapat digunakan dalam kegiatan apapun, siswa jurusan tatabusana dapat mencetak atau menggambarkan design yang bagus untuk di tampilkan.

1. Tahap Pelaksanaan penggunaan design canva pada siswa kls X Tatabusana

Adapun tempat pelaksanaan kegiatan pelatihan dilakukan di Kelas X SMK Pariwisata Imelda Medan, peserta merupakan sebagian siswa saja, dengan partisipan sebanyak 24 Peserta. Pelaksanaan pelatihan dengan materi pengantar awal tentang pengenalan aplikasi Canva, pengenalan maksud dari poster, kemudian dilanjutkan dengan teori dan praktik penggunaan canva berbasis web secara bertahap.

Berdasarkan hasil evaluasi bahwa pelatihan menunjukkan antusias para siswa bahkan sebagian besar siswa langsung ingin menerapkan hasil dari pelatihan ini yaitu dengan membuat poster, sehingga diskusi dan tanya jawab berjalan secara efektif.

Dari beberapa hal yang ditanyakan siswa belum sepenuhnya mengetahui dan memanfaatkan aplikasi canva ini sehingga pelaksanaan pelatihan ini sangat bermanfaat bagi siswa, dari pelaksanaan pelatihan selama kurang lebih dua setengah jam, bahwa tujuan dan target kegiatan pelatihan yaitu untuk meningkatkan kreativitas siswa design grafis pada mata pelajaran Ekonomi kewirausahaan dan koprasi, bahwa adanya peningkatan pengetahuan dan pemahaman, siswa mengetahui teknik cara memanfaatkan aplikasi atau web dari canva dengan merancang beberapa obyek terutama dalam pembuatan poster dan lain-lain.

Kemudian dilihat dari respon siswa menunjukkan sedikit kepuasan pelaksanaan pelatihan, yaitu dengan hasil dari instrumen non tes berupa angket. Dari keseluruhan jumlah siswa bahwa 100% (sangat bermnfaat), sedangkan respon pihak sekolah yaitu berharap bahwa Tim Pengabdi kepada masyarakat dapat menjadi mitra untuk melanjutkan program-program yang sama dan lebih baik lagi untuk periode berikutnya.

2. Tahap sosialisasi laporan penggunaan design canva pada siswa kls X Tatabusana

Hasil Sosialisasi yang kami lakukan di Kls X Tata Busana SMK Pariwisata Imelda Medan adalah kami temukan bahwa sekitar 50% siswa masih belum mengetahui apa itu aplikasi Canva. Dalam sosialisasi ini, ada juga di temukan sekitar 35% siswa sudah mengetahui apa itu aplikasi Canva namun dalam penerapannya mereka belum mahir dalam mmenggunakan aplikasi Canva.

Dalam sosialisasi ini juga tim menemukan hanya sekitar 15% siswa yang sudah bisa mengoperasikan aplikasi Canva. Hal ini bisa dilihat dari tabel hasil angket sebagai berikut:

Kegiatan	Indicator pencapaian	Presentase (%)
Peserta Peserta didik belum mengetahui apa itu aplikasi Canva, Cara mendownload dan pengaplikasiannya	Peserta didik belum mampu mengaplikasikan apalikasi canva	50%
Peserta didik sudah mengetahui apa itu aplikasi Canva namun belum mengetahu cara menggunakan fitur-fiturnya	Peserta didik kurang menguasai fitur –fitur yang ada didalam aplikasi Canva	35%
Peserta didik yang sudah mengetahun bagaimana cara penggunaan aplikasi Canva	Peserta didik sudah mampu dalam menggunakan berbagai	15%

4.3 Laporan Evaluasi Hasil Akhir Kegiatan

Dalam penyempurnaan kegiatan sosialisasi, ketika proses pelaksanaan kegiatan selesai selanjutnya adalah dijalankan tahap evaluasi. Tahap ini berfungsi untuk mengetahui tingkat keberhasilan pelaksanaan sosialisasi dan workshop berlangsung, tingkat keberhasilan tersebut dapat diukur dengan kesesuaian tujuan dari pelatihan yang diharapkan, bila hasil yang didapatkan belum sesuai dengan tujuan dan yang diharapkan, maka perlu adanya pengembangan kegiatan dalam sosialisasi dan workshop yang akan datang, secara umum tahap evaluasi yang dilakukan pada pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema “Penggunaan design canva pada mata pelajaran Ekonomi kewirausahaan dan koperasi” dapat terlaksana dengan baik.

Seluruh siswa kelas X Tata Busana sangat antusias dalam menghadiri dan mendengarkan penjelasan materi dari pemateri, namun ada beberapa kendala yang timbul sebagai akibat dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini secara luring adalah sebagai berikut:

1. Sulitnya berinteraksi untuk melihat peserta mempraktekkan langsung cara menggunakan aplikasi canva, serta cara melakukan kolaborasi belajar pada aplikasi canva karena harus mengundang beberapa email siswa untuk dapat menyetujui dan bergabung dalam satu room yang telah dibuat dalam aplikasi canva, dibutuhkan kreatifitas para peserta dalam melakukan desain pembelajaran terutama dalam membuat materi pembelajaran dalam bentuk presentasi berbasis animasi dan grafis yang disediakan pada aplikasi canva, sehingga perlu waktu yang cukup lama dalam memberikan pemahaman kepada para peserta, solusi yag ditawarkan salah satunya dengan menggunakan template yang sudah tersedia pada aplikasi tersebut dengan sedikit melakukan modifikasi dan editing pada template yang tersedia
2. Kendala pada beberapa jaringan internet yang kurang stabil dalam pelaksanaan

kegiatan sosialisasi design canva, sehingga solusi yang ditawarkan dengan melakukan akses aplikasi canva secara bergantian sesuai dengan akun yang telah dimiliki peserta masing-masing.

3. Waktu pelatihan dan workshop yang terbatas sehingga membuat kegiatan pelaksanaan tidak efektif dan efisiensi, mengakibatkan waktu yang kurang memadai.

Namun biarpun ada beberapa kendala itu tidak menjadikan siswa kelas X Busana Menjadi patah semangat untuk mengikuti sosialisasi tersebut sampai selesai, mereka tetap tertib dan selalu mendengarkan arahan yang disampaikan pemateri.

Pelaksanaan ini dilakukan untuk menjelaskan beberapa materi tentang matapelajaran Ekonomi kewirausahaan dan koperasi, serta memaparkan bagaimana jika seorang wirausaha menggunakan design canva untuk menjadi salah satu pemasaran dalam wirausaha yang sedang dijalankan.



Melakukan Tanya jawab kepada pesertadidik agar melihat seberapa besar kemampuan peserta didik dalam materi yang telah di paparkan, disini peserta didik sangat aktif untuk bertanya serta

menjawab pertanyaan yang di berikan, bahkan peserta didik memberikan tanggapan mereka masing masing mengenai sosialisasi tersebut.





4.4 Pembahasan Hasil Penelitian

Aplikasi Canva sangat bagus untuk digunakan pada siswa kelas X Tatabusana, aplikasi Canva ini sangat bernilai baik bagi Guru serta siswa, aplikasi canva tersebut dapat digunakan oleh Guru yang akan mempermudah seorang Guru untuk memaparkan sebuah materi yang di ajarkan melalui penggunaan aplikasi canva tersebut, dapat dilihat dari hasil yang telah diberikan Google.

froom yang telah di bagikan kepada siswa, 80% siswa sangat menyukai sosialisasi yang dilakukan, serta dengan paparan materi yang di sampaikan, dan hanya 20% siswa yang susah untuk mengikuti sosialisasi tersebut dikarenakan ada terkendala dengan teknologi yang digunakan, tetapi tim sosialisasi tetap memberikan solusi atau ide yang baik agar siswa tersebut tidak ketinggalan tentang paparan materi yang di berikan tim sosialisasi.

KESIMPULAN

Kegiatan dalam pendampingan sosialisasi penggunaan teknologi digital pada aplikasi canva di Kelas X Tatabusana SMK Pariwisata Imelda Medan berjalan dengan baik sesuai dengan alur pendampingan yang dimulai dengan penyampaian materi tentang pengaplikasian penggunaan aplikasi canva, Fitur-fitur yang dapat digunakan dan kelebihan aplikasi Canva, Setelah itu peneliti melakuakn diskusi dan juga Tanya jawab tentang aplikasi Canva lewat worksheet yang diberikan dan diakhiri dengan mengisi angket untuk melihat seberapa besar antusias peserta didik mempelajari aplikasi Canva.

Dalam sosialisasi ini Luaran yang dicapai yaitu berhasilnya peserta didik dalam mendesain poster dan juga membuat PPT Dalam kegiatan sosialisasi ini peneliti melihat ketercapaian tujuan dari sosialisasi ini yaitu :

1. peserta didik sudah mengerti cara pengaplikasian penggunaan aplikasi Canva
2. Peserta didik sudah tau cara mendownload dan login aplikasi Canva
3. Peserta didik sudah mengetahui fitur” yang dapat digunakan dalam aplikasi Canva
4. Peserta didik mengetahui apa saja kelebihan aplikasi Canva
5. Aplikasi Canva mempermudah peserta didik dalam mengerjakan soal yg di berikan

DAFTAR PUSTAKA

- Accessed 13 July 2022 Sholeh, Muhammad, et al.
- Poerna Wardhanie, Ayouvi, et al. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Desain Grafis Dan Promosi Produk Pada Sekolah Islami Berbasis Kewirausahaan."
- A (2022). <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v5i1.10522Telkomsel>.
- Digital Marketing: Cara Efektif Berjualan untuk UMKM. www.Telkomsel.Com.
<https://www.bi.go.id/id/publikasi/ruang-media/cerita-bi/Pages/Go-Digital-Strategi-Memperkuat-UMKM.aspx>.
- Linda wijayanti, sukwadi, R., Prasetya, W., & Azels, W. A (2022)
Pelatihan Membuat Desain Iklan Digital Menggunakan Aplikasi Canva Bagi UMKM Binaan Asppuk Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia 5(1).
13 Oct. 2021, pp. Society Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat, vol. 2, no. pp. 51–58, <https://doi.org/10.37802/society.v2i1.170>. Accessed 13 July 2022 Sholeh, Muhammad, et al.
- Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, vol. 4, no. 1, 2 Nov. 2020, pp. 430–436, journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/view/2983/2042.
Accessed 12 Oct. 2023. Alfian, Ari Nurul, et al. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva." Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ, <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>. Accessed 29 Oct. 2022.
- Jafar Adrian, Qadhli, et al. "PENGENALAN APLIKASI CANVA KEPADA SISWA/SISWI SMKN 1 TANJUNG SARI, LAMPUNG SELATAN." Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS), vol. 3, no. 2, 14 Sept. 2022, p. 187, <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2020>. Accessed 28 Nov. 2022.
- Menurut Ningsih et al., 2021, dan Menurut Akbar 2021 Tertulis pada Buku FA Rahma. 2008 <https://repository.unja.ac.id/49533/2/1.pdf>
- Pemanfaatan Literasi Digital Bagi Guru Guru disekolah serta Guru harus mempersiapkan situasi dengan perubahan Zaman
- Menurut Gilster dalam buku (UA Mukhofifah. 2022)
- Jazimatul Husna dkk., Antologi Literasi Digital (Yogyakarta: Azyan Mitra Media, 2017), 153.
- Menurut (badwen, 2008 ; Martin , 2006, 2008) pada Pdf <https://id.scribd.com/document/469740830/Makalah-literasi-digital>
- Bahwa literasi digital yang dikembangkan berdasarkan pada konsep literasi komputer dan literasi informasi. D
- Purba, Yusnita Adelina, and Amin Harahap. "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu." Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika, vol. 6, no. 2, 5 Apr. 2022, pp. 1325–1334, <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>. Accessed 5 Aug. 2022.
- Susilowati, I. H. (2022). <https://doi.org/10.24912/jbmi.v5i2.18245Nurhayaty>, E., Pramularso, E. Y., Marginingsih, R., &
- Pelatihan Membuat Media Promosi Sederhana dengan Aplikasi Canva di Yayasan Desa Hijau. Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 5(1), 69-77.
- Widayanti, Lilis, et al. "Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. Jurnal Pengabdian Masyarakat, vol. 2, no. 2, 2 Nov. 2021, pp. 91–102, jurnal.stie.asia.ac.id/index.php/jpm/article/view/813, <https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813>. Accessed 12 Oct. 2023.