
PELATIHAN KOMPUTER BERBANTUAN APLIKASI CANVA DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS WARGA BELAJAR

Agnia Nuroctavianti¹, Nunu Mahmud Firdaus², Prita Kartika³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Masyarakat, IKIP Siliwangi – Cimahi – Jawa Barat - Indonesia

¹agtaviaviavia2323@gmail.com, ²mahmudfirdaus@ikipsiliwangi.ac.id,

³pridakartika@ikipsiliwangi.ac.id

Received: Juni, 2024; Accepted: Mei, 2025

Abstract

This study aims to explore the effectiveness of Canva application-assisted computer training in increasing the creativity of learning citizens at PKBM Bina Mandiri Cipageran. This training is expected to provide benefits in the form of technical and creative skills in the use of Canva graphic design applications to learning citizens. The problems studied are the implementation of computer training in increasing creativity, the results of computer training in increasing creativity, and the obstacles faced during computer training in increasing creativity. The research method used is descriptive method with qualitative approach. Data were collected through interviews, documentation and observation during the training process. The research respondents consisted of 10 learners who participated in the training. Data analysis procedures used are data collection, data presentation, data reduction and decision making. The research was conducted at PKBM Bina Mandiri Cipageran, Jalan Colonel Masturi Km. 03, Cimenteng Village No. 02 RT.01/RW.11, Cipageran Village, North Cimahi District, Cimahi City. The results of the study were that the learning citizens indicated that the use of Canva application made it easier for them to express ideas and improve graphic design skills, learning citizens reported an increase in self-confidence in using technology.

Keywords: Training, Canva, Creativity, Non-formal education

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi efektivitas pelatihan komputer berbantuan aplikasi Canva dalam meningkatkan kreativitas warga belajar di PKBM Bina Mandiri Cipageran. Pelatihan ini diharapkan dapat memberikan manfaat berupa keterampilan teknis dan kreatif dalam penggunaan aplikasi desain grafis Canva kepada warga belajar. Masalah yang dikaji adalah pelaksanaan pelatihan komputer dalam meningkatkan kreativitas, hasil dari pelatihan komputer dalam meningkatkan kreativitas, dan kendala yang dihadapi pada saat pelatihan komputer dalam meningkatkan kreativitas. Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Data dikumpulkan melalui wawancara, dokumentasi serta observasi selama proses pelatihan. Responden penelitian terdiri dari 10 warga belajar yang mengikuti pelatihan. Prosedur analisis data yang digunakan adalah pengumpulan data, penyajian data, reduksi data dan pengambilan keputusan. Penelitian dilaksanakan di PKBM Bina Mandiri Cipageran Jalan Colonel Masturi Km. 03, Kampung Cimenteng No. 02 RT.01/RW.11, Kelurahan Cipageran, Kecamatan Cimahi Utara, Kota Cimahi. Hasil dari penelitian adalah warga belajar menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva memudahkan mereka dalam mengekspresikan ide dan meningkatkan keterampilan desain grafis, warga belajar melaporkan adanya peningkatan rasa percaya diri dalam menggunakan teknologi.

Kata Kunci: Komputer, Canva, Kreativitas, Pendidikan nonformal

How to Cite: Nuroctavianti, A., Firdaus, N.M. & Kartika, P. (2025). Pelatihan Komputer Berbantuan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Kreativitas Warga Belajar. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 8 (2), 325-331

PENDAHULUAN

Di era modern, kemampuan teknologi telah menjadi sangat penting bagi setiap orang, bukan hanya untuk pekerjaan profesional, tetapi juga untuk aktivitas sehari-hari. Selain itu, dampaknya terhadap pendidikan di Indonesia sangat besar (Rizanta & Arsanti, 2022). Teknologi informasi dan komunikasi mengalami perubahan besar dalam aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Masyarakat. Menurut Khusna & Dintarini (2021) dalam Nur Astrida & Arifudin (2022) Salah satu fokus utama Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan adalah menciptakan pendekatan pembelajaran dan pelatihan yang sesuai dengan tuntutan era industri 4.0. Era ini membutuhkan generasi yang produktif dan berkarakter yang mampu mengembangkan dan menyebarkan ide-ide kreatif mereka secara efektif dan bersaing dengan orang lain.

Pendidikan nonformal perlu meningkatkan kreativitas dan keterampilan teknologi warga belajar untuk menghadapi tuntutan zaman yang semakin maju. PKBM Bina Mandiri Cipageran sebagai salah satu lembaga pendidikan nonformal, yang berupaya menjawab tantangan melalui berbagai program pelatihan salah satunya adalah pelatihan komputer dengan berbantuan aplikasi canva. Canva adalah aplikasi desain grafis yang memudahkan penggunaannya. Canva menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan pengguna untuk membuat desain yang menarik tanpa memerlukan keterampilan desain profesional. Melalui penggunaan Canva, diharapkan warga belajar dapat meningkatkan kreativitas mereka. Pelatihan komputer berbantuan aplikasi Canva di PKBM Bina Mandiri Cipageran dirancang untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan praktis dalam desain grafis. Program pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan teknis dan kreatif warga belajar, sehingga mereka dapat lebih percaya diri dalam mengekspresikan ide-ide kreatif warga belajar. Melalui pelatihan ini, Canva menjadi alat yang efektif untuk mengembangkan keterampilan desain grafis dan memicu kreativitas. Kreativitas adalah kemampuan berpikir dalam mengembangkan ide lalu menggabungkannya sehingga mendapatkan produk baru, tepat guna, berdasarkan sesuatu yang sudah ada sebelumnya (Junaedi et al., 2021).

Pelatihan adalah langkah pertama menuju karakter yang lebih baik (Wahyudin & Firdaus, 2018). Dengan menyediakan pelatihan komputer, PKBM Bina Mandiri Cipageran membantu meningkatkan kompetensi warga belajar dengan keterampilan praktis dan teknologi, meningkatkan aksesibilitas pendidikan, dan membantu warga belajar beradaptasi dengan perubahan teknologi. Selain itu, pelatihan ini meningkatkan kreativitas dan kompetensi warga belajar, memungkinkan mereka untuk berpartisipasi lebih aktif dalam kehidupan sosial dan ekonomi. Melalui berbagai program yang fleksibel dan relevan, PKBM memainkan peran penting dalam pemberdayaan masyarakat, pengembangan keterampilan, dan peningkatan kualitas hidup warga belajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis ingin mengungkapkan bagaimana pelatihan peran pelatihan teknologi berbantuan aplikasi canva dalam pendidikan nonformal dan kontribusinya terhadap peningkatan kreativitas warga belajar Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Bina Mandiri Cipageran di Kota Cimahi.

LANDASAN TEORI

Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM)

Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) adalah lembaga pendidikan nonformal yang didirikan dan dikelola oleh masyarakat. PKBM berfungsi sebagai wadah pembelajaran serta

berbagai informasi yang bertujuan untuk memberdayakan potensi masyarakat lokal (Hermawan & Suryono, 2016).

Dapat disimpulkan bahwa Pusat kegiatan belajar masyarakat (PKBM) adalah lembaga pendidikan nonformal yang menawarkan pendidikan dan pelatihan kepada masyarakat umum, terutama bagi mereka yang tidak dapat mengakses sistem pendidikan formal. Untuk yang tidak terjangkau oleh sistem pendidikan formal.

Pelatihan Komputer

Menurut Arumi & Burhanuddin (2018) dalam Yuliati (2020) Pelatihan adalah aktivitas praktis yang lebih menekankan pada penerapan dibandingkan teori, dan dilakukan oleh pelatih baik individu atau kelompok untuk menguasai keterampilan khusus.

Komputer dapat memproses angka, huruf, atau kombinasi keduanya. Komputer terdiri dari berbagai bagian, seperti perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*), komunikasi, sumber daya manusia dan informasi, dan prosedur pemrosesan (Sudjiman, 2018).

Dapat disimpulkan bahwa pelatihan komputer adalah proses belajar yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan individu dalam menggunakan komputer dan teknologi dalam membuka peluang untuk eksplorasi kreatif dan inovatif melalui penggunaan berbagai aplikasi dan alat teknologi.

Aplikasi Canva

Menurut Resmini et al. (2021) Canva adalah sebuah aplikasi yang muncul di tengah maraknya perkembangan teknologi. Aplikasi ini adalah platform desain daring yang menawarkan berbagai alat, termasuk untuk membuat presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, dan banyak lagi yang tersedia di dalamnya.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas maka dapat diambil bahwa Canva merupakan wadah desain grafis dalam menyajikan suatu informasi yang menarik. Banyak template dengan berbagai tema sehingga dapat memudahkan penggunaannya.

Kreativitas

Menurut Semiawan (2009) dalam Fakhriyani (2016) Kreativitas melibatkan mengupgrade karya yang sudah ada karya baru. Dengan kata lain, kreativitas merupakan hasil penggabungan dua karya lama menjadi satu karya baru.

Maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide, konsep, atau solusi baru yang unik ini dapat mencakup cara inovatif untuk menyelesaikan tantangan dalam berbagai bidang seperti teknologi, bisnis, pendidikan, dan kehidupan sehari-hari.

METODE

Penelitian ini dilakukan melalui pendekatan deskriptif kualitatif. Data dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara selama proses pelatihan. Di antara responden penelitian adalah sepuluh siswa yang mengikuti pelatihan. Pengumpulan, penyajian, pengurangan, dan pengambilan keputusan adalah prosedur analisis data yang digunakan. Tempat penelitian adalah PKBM Bina Mandiri Cipageran.

Menurut Sugiyono (2014 : 241) dalam Wijayanti & Kartika (2019) Pada dasarnya, metode penelitian adalah proses pengumpulan data ilmiah untuk tujuan tertentu

Lokasi atau tempat penelitian di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Bina Mandiri Cipageran di jalan Kolonel Masturi Km. 03, Kampung Cimenteng No. 02 RT.01/RW.11, Kelurahan Cipageran, Kecamatan Cimahi Utara, Kota Cimahi.

Observasi dilakukan mendapatkan informasi yang akurat sejalan dengan keadaan yang sesungguhnya, relevan dan nyata yang telah dilaksanakan di PKBM Bina Mandiri Cipageran.

Wawancara adalah cara yang efektif untuk menggali informasi dan terperinci, karena dapat memahami perspektif dari sudut pandang responden. Wawancara dilakukan oleh 10 orang dengan berkomunikasi secara langsung sehingga mendapatkan informasi yang reliabel.

Dokumentasi menjadi bagian penting dari kegiatan yang dapat membantu validasi data untuk mendapatkan informasi yang nyata.

Penelitian kualitatif dilakukan dalam lingkungan alami, sehingga sering disebut metode penelitian naturalistik. Analisis data yang dilakukan berdasarkan temuan lapangan bersifat induktif, dan hasilnya dibangun menjadi hipotesis atau teori. Jenis penelitian ini dikenal sebagai studi kasus (Sugiyono, 2019).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelatihan computer berbantuan aplikasi canva selenggarakan untuk meningkatkan kreativitas dari warga belajar Paket C yang belum sempat menggarap pendidikan formal, seperti sekolah dasar, menengah, dan atas dengan berbagai latar belakang dan memiliki motivasi yang berbeda-beda. Pelatihan dilaksanakan sebanyak 1 minggu sekali mencapai 8 kali pertemuan.

Hasil program pelatihan computer berbantuan aplikasi canva dapat meningkatkan keterampilan warga belajar dalam menggunakan aplikasi Canva. Ini bisa mencakup pemahaman dasar tentang alat-alat desain grafis, teknik pengeditan, dan cara membuat desain yang menarik. Pelatihan ini membantu warga belajar meningkatkan kemampuan peserta dalam mengekspresikan ide-ide kreatif mereka melalui desain grafis, belajar teknik desain yang baru, dan mengembangkan kreativitas keterampilan untuk menciptakan hasil yang menarik.

Adapun kendala yang dialami pada saat program pelatihan berlangsung yaitu keterbatasan dalam pembelajaran diantaranya adalah alat komunikasi atau handphone yang belum bisa mengakses aplikasi canva dengan mudah jika mengerjakan tugas dirumah dan ada beberapa siswa yang sudah bekerja untuk sampingan, kondisi jaringan Wi-Fi belum stabil dan beberapa komputer tidak layak digunakan sehingga pada saat pembelajaran berlangsung warga belajar bergantian dalam menggunakan komputer tersebut.

Pembahasan

Dalam era digital saat ini, kemampuan untuk menggunakan teknologi komputer secara efektif menjadi salah satu keterampilan yang perlu diasah pada individu itu sendiri. Pendidikan non-formal melalui Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) memainkan peran penting untuk memberikan akses pendidikan kepada masyarakat yang kurang beruntung, termasuk warga belajar yang tidak memiliki kesempatan mengikuti pendidikan formal. Salah satu tantangan utama dalam pendidikan non-formal dengan meningkatkan kreativitas warga belajar agar

mereka mampu beradaptasi dengan cepat terhadap perubahan dan tuntutan pasar kerja yang semakin kompetitif. Aplikasi Canva, sebagai alat desain grafis berbasis web ini dapat mendukung pengembangan kreativitas. Dengan berbagai template, elemen desain, dan fitur yang mudah digunakan, Canva memudahkan pengguna untuk membuat desain visual yang menarik tanpa memerlukan keahlian teknis khusus. Oleh karena itu, pelatihan komputer berbantuan aplikasi Canva di PKBM diharapkan dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan kreativitas warga belajar. Meningkatnya kebutuhan akan keterampilan digital di berbagai sektor pekerjaan membuat pentingnya pelatihan computer perlu dikembangkan. Khususnya di PKBM, di mana akses ke sumber daya pendidikan dan teknologi mungkin terbatas, program seperti pelatihan komputer tidak hanya membuka pintu untuk kesempatan kerja baru tapi juga membantu dalam pengembangan kreativitas warga belajar.

Program pelatihan yang diselenggarakan yakni kegiatan belajar mengajar dilakukan secara luring di Lab Komputer. Melakukan pengenalan secara langsung di Lab Komputer, serta mengenalkan materi yang akan disampaikan diikuti dengan kegiatan tanya jawab edukatif terkait materi yg akan dipelajari serta membuat beberapa kuis pertanyaan untuk menggali pengetahuan umum yang dimiliki warga belajar dengan memberikan apresiasi atau penghargaan berupa satu buah minuman teh kotak dan stiker motivasi untuk memberikan rasa semangat belajar warga belajar menggunakan aplikasi canva. Pelatihan ini mencakup mengenal secara langsung fitur apa saja yang dimiliki canva beserta fungsinya. Setelah itu melakukan sesi praktik, pemberian tugas individu serta melakukan evaluasi untuk menilai kemajuan dan respons peserta terhadap pelatihan.



Gambar 1. Pendampingan pada proses pembelajaran

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil wawancara bahwa warga belajar merasa terbantu dengan pelatihan ini serta terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas warga belajar. Hal ini terlihat dari peningkatan kemampuan mereka dalam menghasilkan desain yang lebih kreatif dan menarik setelah melaksanakan pelatihan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perkembangan teknologi, seperti aplikasi Canva, dalam program pelatihan komputer dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan keterampilan kreatif peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini [Early Childhood Creativity Development]. *Wacana Didaktika*, 4(2), 193–200.
- Hermawan, Y., & Suryono, Y. (2016). Partisipasi masyarakat dalam penyelenggaraan program-program pusat kegiatan belajar masyarakat Ngudi Kapinteran. *Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 3(1), 97. <https://doi.org/10.21831/jppm.v3i1.8111>
- Junaedi, S., Pawiyatan Luhur, J., & Duwur, B. (2021). APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KREATIFITAS MAHASISWA PADA MATA KULIAH ENGLISH FOR INFORMATION COMMUNICATION AND TECHNOLOGY.
- Nur Astrida, D., & Arifudin, D. (2022). Pengenalan dan Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Kreatifitas Mahasiswa. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Berkarakter*, 5(1), 65–72. <http://journal.rekarta.co.id/index.php/jpmb>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, D. M. (2021). PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBUATAN BAHAN AJAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS. 4(2), 335–343. <https://doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Prosiding Seminar Nasional Daring*, 2, 560–568. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1381>
- Sudjiman, P. E. S. dan L. S. (2018). KOMPUTER DALAM PROSES PENGAMBILAN KEPUTUSAN Paul Eduard Sudjiman dan Lorina Siregar Sudjiman COMPUTER BASED MANAGEMENT INFORMATION SYSTEM. *Jurnal TeIKa*, 8, 55–67. <https://jurnal.unai.edu/index.php/teika/article/view/2327>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Wahyudin, C., & Firdaus, N. M. (2018). Upaya Pengelola Pkbn Untuk Meningkatkan Kemandirian Warga Belajar Kesetaraan Paket C Melalui Kewirausahaan. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 1(3), 101. <https://doi.org/10.22460/comm-edu.v1i3.2048>
- Wijayanti, W., & Kartika, P. (2019). Upaya Meningkatkan Nilai Ekonomi Warga Belajar Lkp Henny`S Melalui Pelatihan Keterampilan Hantaran. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 2(2), 168. <https://doi.org/10.22460/comm-edu.v2i2.2516>
- Yuliati, T. (2020). Pelatihan Komputer Grafis Sebagai Upaya Peningkatan Softskill Bidang Desain Dan Editing Pada Stt Dumai. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 26(2), 77. <https://doi.org/10.24114/jpkm.v26i2.16448>
- Fakhriyani, D. V. (2016). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini [Early Childhood Creativity Development]. *Wacana Didaktika*, 4(2), 193–200.
- Hermawan, Y., & Suryono, Y. (2016). Partisipasi masyarakat dalam penyelenggaraan program-program pusat kegiatan belajar masyarakat Ngudi Kapinteran. *Jurnal*

- Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat, 3(1), 97.
<https://doi.org/10.21831/jppm.v3i1.8111>
- Junaedi, S., Pawiyatan Luhur, J., & Duwur, B. (2021). APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN KREATIFITAS MAHASISWA PADA MATA KULIAH ENGLISH FOR INFORMATION COMMUNICATION AND TECHNOLOGY.
- Nur Astrida, D., & Arifudin, D. (2022). Pengenalan dan Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Kreatifitas Mahasiswa. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Berkarakter*, 5(1), 65–72. <http://journal.rekarta.co.id/index.php/jpmb>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, D. M. (2021). PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBUATAN BAHAN AJAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS. 4(2), 335–343.
<https://doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Prosiding Seminar Nasional Daring*, 2, 560–568.
<https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1381>
- Sudjiman, P. E. S. dan L. S. (2018). KOMPUTER DALAM PROSES PENGAMBILAN KEPUTUSAN Paul Eduard Sudjiman dan Lorina Siregar Sudjiman COMPUTER BASED MANAGEMENT INFORMATION SYSTEM. *Jurnal TeIKa*, 8, 55–67.
<https://jurnal.unai.edu/index.php/teika/article/view/2327>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Wahyudin, C., & Firdaus, N. M. (2018). Upaya Pengelola Pkbm Untuk Meningkatkan Kemandirian Warga Belajar Kesetaraan Paket C Melalui Kewirausahaan. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 1(3), 101. <https://doi.org/10.22460/comm-edu.v1i3.2048>
- Wijayanti, W., & Kartika, P. (2019). Upaya Meningkatkan Nilai Ekonomi Warga Belajar Lkp Henny`S Melalui Pelatihan Keterampilan Hantaran. *Comm-Edu (Community Education Journal)*, 2(2), 168. <https://doi.org/10.22460/comm-edu.v2i2.2516>
- Yuliati, T. (2020). Pelatihan Komputer Grafis Sebagai Upaya Peningkatan Softskill Bidang Desain Dan Editing Pada Stt Dumai. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 26(2), 77. <https://doi.org/10.24114/jpkm.v26i2.16448>