

Pendampingan Pembelajaran Sains dengan Narasi Sastra dan Nilai Keagamaan untuk Anak Usia Sekolah di Desa Rumah Great

Hebron Pardede¹, Lisfa Agustin Girsang², Devi Elprida BR Aritonang³, Septa Harapan Jaya Gulo⁴,
Taufik Hidayat Harita⁵

^{1,3,4}Pendidikan Fisika, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen,
Medan, Indonesia

^{2*}Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas
HKBP Nommensen, Medan, Indonesia

^{2*}Pendidikan Agama, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen,
Medan, Indonesia

Email: 1hebronpardede@uhn.ac.id; 2*lisfaagustin.girsang@student.uhn.ac.id;
3devielprida.aritonang@student.uhn.ac.id; 4septaharapanjaya.gulo@student.uhn.ac.id;
5taufikhidayat.harita@student.uhn.ac.id

Abstract

This community service program aims to improve children's interest in science through a narrative-based learning approach combined with religious values. Conducted in Rumah Gerat Village, Biru-Biru District, this program addresses the challenges faced by rural children in understanding scientific concepts due to limited educational resources and teaching methods. The implementation included literacy assistance, storytelling, and anti-bullying education. Results showed a significant increase in children's reading, writing, and arithmetic skills, particularly in understanding numerical concepts. The integration of moral and religious values further helped build positive character traits such as empathy, respect, and responsibility. This program demonstrates that a narrative-based approach enriched with religious values can effectively improve both academic performance and moral development in children.

Keywords: Narrative-Based Learning, Religious Values, Science Education, Children's Character.

Abstrak

Program pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan minat anak-anak terhadap sains melalui pendekatan pembelajaran berbasis narasi yang dipadukan dengan nilai-nilai keagamaan. Dilaksanakan di Desa Rumah Gerat, Kecamatan Biru-Biru, program ini menanggapi tantangan yang dihadapi anak-anak pedesaan dalam memahami konsep sains akibat keterbatasan sumber daya pendidikan dan metode pengajaran yang kurang inovatif. Kegiatan yang dilakukan mencakup bimbingan literasi, pendongengan, dan edukasi anti-perundungan. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan membaca, menulis, dan berhitung anak-anak, terutama dalam pemahaman konsep numerik. Integrasi nilai moral dan keagamaan juga terbukti efektif dalam membentuk karakter positif seperti empati, rasa hormat, dan tanggung jawab. Program ini membuktikan bahwa pendekatan berbasis narasi yang diperkaya dengan nilai-nilai keagamaan dapat secara efektif meningkatkan prestasi akademik sekaligus perkembangan moral anak-anak.

Kata Kunci: Pembelajaran Berbasis Narasi, Nilai Keagamaan, Pendidikan Sains, Karakter Anak.

A. Pendahuluan

Pengabdian kepada masyarakat merupakan suatu aktivitas yang bertujuan untuk memberikan bantuan kepada kelompok masyarakat tertentu dalam berbagai kegiatan, tanpa mengharapkan imbalan apapun. Secara umum program ini dirancang oleh berbagai institut yang ada di Indonesia untuk memberikan kontribusi nyata bagi bangsa Indonesia, khususnya dalam mengembangkan kesejahteraan dan kemajuan bangsa Indonesia. Kegiatan Pengabdian Masyarakat merupakan salah

satu bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi. Pendidikan merupakan salah satu pilar utama dalam pembangunan masyarakat yang berkelanjutan. Di tengah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, penting bagi anak-anak usia sekolah untuk memiliki pemahaman yang baik terhadap sains agar dapat bersaing di era modern. Namun, di beberapa daerah pedesaan, akses terhadap pembelajaran sains yang menarik dan kontekstual masih menjadi tantangan. Salah satu desa yang mengalami permasalahan tersebut adalah Desa Rumah Gerat, Kecamatan Biru-Biru.

Desa Rumah Gerat merupakan daerah yang memiliki potensi besar dalam pengembangan pendidikan, tetapi masih menghadapi berbagai kendala dalam pembelajaran sains. Minimnya sumber daya pendidikan yang mendukung serta kurangnya metode pembelajaran yang inovatif membuat anak-anak di desa ini cenderung kurang tertarik dalam memahami konsep-konsep sains. Selain itu, keterbatasan tenaga pendidik yang mampu mengajarkan sains dengan cara yang menarik sering kali membuat anak-anak mengalami kesulitan dalam memahami materi. Di sisi lain, pendekatan pembelajaran berbasis narasi sastra dan nilai keagamaan dapat menjadi alternatif yang efektif dalam meningkatkan minat dan pemahaman anak terhadap sains. Narasi sastra memiliki daya tarik tersendiri dalam menyampaikan konsep-konsep ilmiah secara lebih mudah dipahami, imajinatif, dan kontekstual. Dengan membangun cerita yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak-anak, konsep sains dapat dijelaskan dengan lebih menarik dan menyenangkan. Dengan menggunakan cerita dapat membangun imajinasi, meningkatkan daya ingat, serta memperkaya kosakata siswa.

Pendekatan berbasis nilai keagamaan juga memiliki peran penting dalam pembelajaran anak-anak, terutama di lingkungan pedesaan yang masih memegang teguh nilai-nilai religius. Integrasi nilai-nilai keagamaan dalam pembelajaran sains dapat membangun kesadaran akan kebesaran Tuhan dalam penciptaan alam semesta, meningkatkan rasa syukur, serta menanamkan karakter positif seperti ketekunan, kejujuran, dan kepedulian terhadap lingkungan. Melalui program pendampingan ini, diharapkan anak-anak tidak hanya memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konsep-konsep sains, tetapi juga mengembangkan kecintaan terhadap ilmu pengetahuan serta memiliki karakter yang kuat dan berakhlak mulia. Program ini merupakan langkah nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan di daerah pedesaan dan berkontribusi dalam menciptakan generasi yang lebih berdaya saing, inovatif, dan berwawasan luas.

Pembelajaran sains merupakan proses pendidikan yang bertujuan untuk membekali peserta didik dengan pemahaman tentang konsep-konsep ilmiah, metode ilmiah, serta keterampilan berpikir kritis dan analitis dalam mengamati serta memahami fenomena alam. Pembelajaran ini tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada pengembangan keterampilan proses sains dan sikap ilmiah yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Menurut Carin & Sund (1989), pembelajaran sains harus dirancang sedemikian rupa agar siswa dapat membangun pemahamannya sendiri melalui pengalaman langsung dan interaksi dengan lingkungan sekitar. Mereka menekankan bahwa sains bukan hanya sekadar kumpulan fakta, tetapi juga suatu cara berpikir dan melakukan investigasi. Sedangkan Joyce & Weil (2000) menyatakan bahwa pembelajaran sains yang efektif harus berbasis pada pengalaman nyata dan eksplorasi yang memungkinkan siswa untuk mengembangkan pemahaman konseptual yang lebih dalam. Mereka juga menekankan pentingnya model pembelajaran yang inovatif agar sains dapat lebih mudah dipahami dan menarik bagi peserta didik. Sementara itu, Bybee (1997) mengembangkan model pembelajaran sains berbasis 5E Learning Cycle, yaitu Engagement (pengenalan), Exploration (eksplorasi), Explanation (penjelasan), Elaboration (pengembangan), dan Evaluation (evaluasi). Model ini menekankan bahwa pembelajaran sains harus bersifat konstruktivis, di mana siswa membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman dan refleksi.

Menurut National Research Council (2000), pembelajaran sains bertujuan untuk:

- a. Membantu siswa memahami konsep dan prinsip ilmiah serta bagaimana konsep-konsep tersebut dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah, sehingga siswa mampu menganalisis dan menginterpretasikan data dengan cara yang objektif.
- c. Menanamkan sikap ilmiah, seperti rasa ingin tahu, skeptisisme yang sehat, dan keterbukaan terhadap bukti.

- d. Meningkatkan keterampilan proses sains, seperti observasi, pengukuran, klasifikasi, inferensi, dan eksperimen.
- e. Mendorong penggunaan metode ilmiah dalam pengambilan keputusan, baik dalam konteks akademik maupun kehidupan sehari-hari.

Pengertian Narasi Sastra

Narasi sastra adalah bentuk penyampaian cerita yang memiliki struktur tertentu, seperti tokoh, alur, latar, dan tema, yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau nilai tertentu kepada pembaca atau pendengar. Dalam konteks pendidikan, narasi sastra sering digunakan sebagai alat untuk membantu peserta didik memahami konsep-konsep tertentu dengan lebih menarik dan bermakna. Menurut Stanton (1965), narasi merupakan suatu rangkaian peristiwa yang tersusun secara logis dalam suatu cerita yang memiliki awal, tengah, dan akhir. Sementara itu, Keraf (2001) menjelaskan bahwa narasi adalah bentuk wacana yang berusaha menceritakan suatu kejadian atau peristiwa secara kronologis, dengan tujuan memberikan pengalaman estetis dan intelektual kepada pembaca.

Sedangkan Abrams (1999) menyatakan bahwa narasi sastra adalah bentuk penyampaian ide atau cerita melalui struktur bahasa yang imajinatif, yang bertujuan untuk menghibur, mendidik, atau memberikan wawasan moral kepada pembaca. Dalam sastra, narasi dapat berbentuk novel, cerpen, legenda, dongeng, atau mitos yang memiliki unsur-unsur intrinsik seperti tokoh, latar, dan konflik. Dalam konteks pendidikan, Bruner (1986) mengemukakan bahwa narasi merupakan salah satu cara alami manusia dalam memahami dunia. Ia menyatakan bahwa "mind is structured in terms of narrative," yang berarti bahwa manusia cenderung memproses informasi dalam bentuk cerita agar lebih mudah dipahami dan diingat.

Menurut Egan (1986), narasi memiliki peran penting dalam pembelajaran karena membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih konkret melalui cerita yang menggugah imajinasi mereka. Beberapa manfaat narasi sastra dalam pendidikan antara lain:

1. Meningkatkan daya Ingat dan Pemahaman
Narasi membantu siswa lebih mudah mengingat informasi karena cerita yang menarik lebih melekat dalam ingatan dibandingkan dengan fakta yang disajikan secara abstrak.
2. Menumbuhkan Kreativitas dan Imajinasi
Dengan membaca atau mendengarkan cerita, siswa dapat membayangkan dunia yang lebih luas dan mengembangkan daya kreativitas mereka.
3. Meningkatkan Literasi dan Kemampuan Bahasa
Narasi sastra melibatkan banyak kosakata dan struktur bahasa yang dapat memperkaya kemampuan berbahasa siswa.
4. Menyampaikan Nilai-Nilai Moral dan Keagamaan
Banyak cerita dalam sastra yang mengandung pesan moral dan spiritual yang dapat membantu membentuk karakter peserta didik.
5. Membantu Pemahaman Konsep dalam Berbagai Bidang Ilmu
Dalam pembelajaran sains, sejarah, atau bahkan matematika, narasi dapat digunakan untuk menjelaskan konsep yang sulit dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Pengertian Nilai Keagamaan

Nilai keagamaan merupakan seperangkat prinsip, norma, dan keyakinan yang berasal dari ajaran agama yang berperan dalam membimbing perilaku individu dan masyarakat dalam kehidupan sehari-hari. Nilai ini mencakup aspek moral, etika, dan spiritual yang berakar pada ajaran kitab suci dan tradisi keagamaan masing-masing individu atau kelompok. Menurut Koentjaraningrat (1985), nilai keagamaan adalah bagian dari sistem nilai budaya yang menjadi pedoman dalam bertingkah laku serta membentuk kepribadian individu dalam masyarakat. Sementara itu, Tilaar (2000) menjelaskan bahwa nilai keagamaan berfungsi sebagai pedoman moral yang memberikan arah dalam kehidupan manusia, baik dalam hubungan dengan sesama maupun dengan Tuhan.

Sedangkan menurut Notonegoro (1975), nilai keagamaan termasuk dalam kategori nilai rohani yang berkaitan dengan aspek ketuhanan dan kepercayaan manusia terhadap adanya kekuatan tertinggi yang mengatur kehidupan. Nilai ini menjadi dasar dalam membentuk karakter yang berakhlak mulia dan memiliki sikap bertanggung jawab terhadap sesama.

Dalam konteks pendidikan, nilai keagamaan memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moral peserta didik. Thomas Lickona (1991) dalam konsep Character Education menekankan bahwa pendidikan yang baik harus mengintegrasikan nilai-nilai moral dan keagamaan agar peserta didik tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga memiliki karakter yang baik. Menurut Ki Hadjar Dewantara, pendidikan harus memperhatikan aspek spiritual dan moral agar peserta didik dapat berkembang secara utuh, tidak hanya dalam hal akademik tetapi juga dalam kehidupan sosial dan spiritualnya.

Penerapan nilai keagamaan dalam pendidikan dapat dilakukan melalui:

- a. Pembelajaran berbasis nilai-nilai moral dan agama di sekolah
- b. Integrasi nilai keagamaan dalam berbagai mata pelajaran, misalnya dalam pembelajaran sains, sejarah, atau seni.
- c. Keteladanan dari pendidik dan lingkungan dalam menerapkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari.
- d. Kegiatan keagamaan di sekolah

Pelaksanaan persiapan

Program Pengabdian Kepada Masyarakat ini mencakup serangkaian kegiatan persiapan yang meliputi pembekalan, penerjunan, observasi, serta perencanaan program.

Pembekalan

Pembekalan ini diberikan kepada mahasiswa oleh panitia dan aparat yang terlibat dalam Program Pengabdian kepada Masyarakat. Kegiatan ini dilaksanakan selama satu hari sebelum penerjunan ke lapangan dengan tujuan membekali mahasiswa dengan pengetahuan dasar yang diperlukan untuk melaksanakan kegiatan di Desa Rumah Gerat, Kecamatan Biru-biru.

Observasi

Observasi lokasi meliputi letak desa, keadaan lingkungan desa, suasana desa, jumlah anak usia sekolah, selain itu, observasi juga mencakup kondisi sosial dan ekonomi masyarakat, fasilitas umum yang tersedia, potensi sumber daya lokal, serta kebutuhan khusus yang dapat mendukung pelaksanaan program. Data yang diperoleh dari observasi ini menjadi dasar penting dalam menyusun rencana kegiatan yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan warga Desa Rumah Gerat, Kecamatan Biru-biru.

Perencanaan

Setelah melakukan observasi awal di Desa Rumah Gerat Kec. Biru-biru, maka tim menyusun rancangan kegiatan selama penugasan berdasarkan hasil observasi di desa mengenai kegiatan belajar mengajar yang akan dilakukan, serta program kerja lainnya yang akan dilaksanakan di desa rumah gerat kecamatan Biru-biru. Mekanisme Pelaksanaan memotivasi siswa dalam belajar secara visual, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan desain yang berharga. Pemanfaatan Canva ini memungkinkan penggunaannya pada berbagai jenis gaya dengan kemudahan, ini memungkinkan proses pembelajaran berbasis teknologi menjadi lebih lancar baik bagi guru maupun siswa.

Peningkatan keterampilan desain grafis berbasis Canva dapat membantu siswa meningkatkan kreativitas mereka, meningkatkan kemampuan mereka dalam membuat desain grafis yang menarik, dan menjadi lebih siap untuk menghadapi tantangan di bidang pendidikan dan kreativitas. Kreativitas merupakan salah satu aspek penting dalam Pendidikan, kemampuan berpikir kreatif dan inovatif menjadi kompetensi esensial yang harus dimiliki oleh setiap individu. Pendidikan tidak hanya berfungsi untuk mentransfer pengetahuan, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan termasuk kemampuan untuk berpikir secara kritis, kreatif, dan kolaboratif. Dalam mengembangkan kreativitas siswa, tidak hanya tentang kemampuan desain, tetapi juga keterampilan dalam mengaplikasikan ide-ide kreatif.

Dalam hal ini Peningkatan desain grafis berbasis canva untuk mendukung kreativitas SMK Trisakti Lubuk Pakam memiliki beberapa tujuan dan manfaat sebagai berikut, Meningkatkan keterampilan desain grafis siswa dalam membuat desain grafis yang menarik dan profesional menggunakan Canva, Meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat desain grafis dengan menggunakan Canva. Kemudian manfaatnya dapat dilihat dari berbagai aspek, baik untuk siswa, pendidik, maupun pihak sekolah secara keseluruhan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis siswa, yang sangat penting di era digital saat ini. Dengan memanfaatkan Canva, siswa dapat mempelajari cara membuat desain grafis yang menarik tanpa perlu keterampilan teknis yang mendalam. Ini membuka peluang bagi mereka untuk mengembangkan keterampilan baru yang relevan di dunia digital.

B. Pelaksanaan dan Metode

Salah satu komponen penting yang menghubungkan tindakan dan tujuan pendidikan adalah metode, sebab tidak mungkin materi pendidikan dapat diterima dengan baik kecuali disampaikan dengan metode yang tepat. Menentukan metode dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PROGRAM PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT) dengan judul "Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Berbasis Canva untuk Mendukung Kreativitas Siswa SMK Kesehatan Tri Sakti di Era Digital", memerlukan pendekatan yang sesuai dengan tujuan kegiatan, karakteristik audiens (siswa SMK Kesehatan), dan konteks era digital. Berikut adalah jenis metode yang dapat digunakan dalam kegiatan ini. Seperti Metode demonstrasi dan Praktek langsung. Dalam metode ini, instruktur atau pengabdi akan menunjukkan secara langsung cara menggunakan Canva dan memberikan contoh desain yang relevan dengan bidang kesehatan. Setelah itu, siswa diberikan kesempatan untuk mencoba dan membuat desain mereka sendiri. Kemudian Menggunakan metode kerja kelompok untuk merancang desain grafis dapat meningkatkan kreativitas siswa dan membangun kemampuan mereka dalam bekerja sama. Ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berbagi ide dan belajar dari teman-temannya.

Adapun lokasi Pelaksanaan kegiatan Program pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan di sekolah SMK Kesehatan TRI SAKTI yang beralamat di Jl. Pematang Siantar, Tj. Garbus Satu, Kec. Lubuk Pakam, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20518. Lokasinya Terletak ditengah pemukiman warga dan di pinggir jalan, bisa dikatakan bahwa SMK Kesehatan Trisakti ini padat penduduk, namun dengan adanya tembok pembatas antara sekolah dan jalan raya serta pemukiman penduduk, kondisi ini tidak mengganggu jalannya kegiatan belajar mengajar.

Kemudian pada saat Sebelum melakukan kegiatan ini, ada baiknya mahasiswa/i memastikan kegiatan jadwal ini, agar pelaksanaan Program pengabdian kepada masyarakat dapat berjalan dengan

lancar dan teratur. Memberikan batasan waktu pada kegiatan ini sangat diperlukan agar waktu yang telah ditetapkan mahasiswa/i dapat menyiapkan hal-hal yang perlu diperlukan dalam kegiatan ini. Waktu kegiatan program pengabdian kepada masyarakat ini sangat penting dalam perencanaan, karena menentukan durasi yang dibutuhkan untuk mengumpulkan data dan menganalisisnya. Bagi pihak sekolah, kegiatan ini dapat dilakukan sesuai dengan waktu yang disepakati pihak sekolah dan telah ditetapkan sekolah sebagai tempat Kegiatan Program pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan ini dilakukan di SMK Kesehatan Trisakti Pada Tahun ajaran 2025-2026 Semester Ganjil.

C. Hasil dan Pembahasan

Pada hal ini akan dibahas hasil yang dilakukan di kelas X SMK Trisakti Lubuk Pakam. Secara garis besar, pada saat ini akan memaparkan deskripsi awal kelas siswa, perencanaan yang disusun oleh Mahasiswa dan mitra Mahasiswa, yaitu untuk mengetahui sejauh mana penggunaan platform Canva dapat meningkatkan keterampilan desain grafis siswa kelas X SMK Trisakti dalam mendukung kreativitas mereka di era digital. Selain itu, pada bab IV ini akan diuraikan pula aplikasi atau pelaksanaan perencanaan pembelajaran program pelatihan berbasis Canva, siswa diuji dengan menggunakan tes keterampilan desain grafis awal. Tes ini mengukur kemampuan siswa dalam menciptakan desain grafis sederhana, seperti poster, infografis, dan desain media sosial, mendeskripsikan hasil yang dicapai dari proses pembelajaran tersebut, dan mengungkapkan

kendala- kendala yang dihadapi selama pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus pengajaran. Siklus pengajaran ini dilaksanakan pada tanggal 17 Februari 2025, selama 30 menit/1 kali pertemuan. Siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 21 Februari 2025 dengan alokasi waktu yang berbeda, yaitu 60 menit pada siklus ke 2. Pelaksanaan siklus-siklus tersebut dapat dilihat pada uraian berikut.

Pada siklus I (pertama) ini dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 17 Februari 2025, pukul 10.00 sampai dengan 10.30 WIB. Pada siklus pertama ini, Mahasiswa didampingi oleh dua orang mitra Mahasiswa yang akan mengamati proses pemberian arahan atau teori tentang pengenalan desain grafis berbasis canva. Adapun rincian pelaksanaan siklus pertama tersebut adalah sebagai berikut.

Perencanaan

Pada tahap ini, Mahasiswa bersama mitra Mahasiswa menyusun rencana arahan yang akan dilaksanakan di kelas X Kesehatan. Fokus arahan siklus I ini adalah mendengarkan dan menyimak tentang pengenalan desain grafis canva agar menarik minat pembaca dan tetap sesuai (tidak melenceng) dengan isi/judul yang mahasiswa tetapkan. Siklus pertama pembelajaran yaitu hanya mendengarkan, melihat dan menyimak dengan penerapan metode demonstrasi.

Pelaksanaan Tindakan

Pembelajaran dimulai oleh Mahasiswa dengan bertanya kepada siswa tentang kabar dan kesiapan mereka untuk belajar. Kemudian Mahasiswa menjelaskan bahwa seperti apa itu desain grafis yang berbasis canva. Pada kesempatan ini mereka akan belajar melihat, mendengarkan dan menyimak tentang apa yang disampaikan oleh mahasiswa tersebut. Setelah itu, Mahasiswa bertanya kepada siswa tentang pengalamannya dalam membuat desain grafis berbasis canva.

Kemudian pada siklus ke II (dua) ini dilaksanakan pada hari Jumat, tanggal 21 Februari 2025 mulai pukul 09.00 sampai dengan 10.00 WIB. Pada siklus II ini Mahasiswa masih didampingi oleh dua orang mitra Mahasiswa yang akan terus mengamati pembelajaran. Meliputi rincian pelaksanaan sebagai berikut.

Perencanaan

Berdasarkan hasil observasi mitra Mahasiswa, hasil pemaparan dengan siswa kemarin, dan hasil analisis terhadap siswa, Mahasiswa mengadakan perbaikan-perbaikan untuk menyempurnakan pembelajaran. Perbaikan itu di antaranya Mahasiswa lebih mengutamakan kepaahaman siswa dengan tidak terburu-buru dalam menyampaikan materi pembelajaran, lebih memaksimalkan volume suara agar semua siswa dapat mendengar dan memahami apa yang disampaikan, memantau aktivitas siswa dengan merata, memberikan motivasi kepada siswa khususnya untuk pelajaran membuat desain grafis berbasis canva.

Pelaksanaan Tindakan

Pada awal pembelajaran, Mahasiswa mengadakan apersepsi dengan pembelajaran sebelumnya. Kemudian Mahasiswa menginformasikan bahwa pada pertemuan ini Mahasiswa akan mengajak mereka dengan permainan (Ice Breaking). Sesaat kemudian siswa merasa tertarik dan kemudian merasa bersemangat untuk belajar. Setelah siswa terlihat semangat untuk belajar, Mahasiswa menerangkan kembali secara detail tentang pengertian dan langkah-langkah membuat desain grafis berbasis canva. Mahasiswa juga menjelaskan bagaimana cara teknis menggunakan canva agar menarik minat dan tetap sesuai (tidak melenceng) dengan isi/tema yang dijelaskan mahasiswa.

Setelah melakukan presnetasi dan memastikan siswa telah memahami apa yang disampaikan, mahasiswa langsung memandu siswa untuk mulai mencoba mendownload aplikasi canva dan mengarahkan langkah-langkah dalam penggunaan desain grafis berbasis canva dengan menerapkan metode kolaboratif untuk merancang desain grafis dapat meningkatkan kreativitas siswa dan membangun kemampuan mereka dalam bekerja sama. Ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk berbagi ide dan belajar dari teman-temannya.

Pada siklus II ini, Mahasiswa lebih merata dalam memantau aktivitas siswa dalam melakukan langkah-langkah penerapan desain grafis berbasis canva. Selain itu, proses pembimbingan dilakukan

lebih intensif kepada beberapa siswa, siswa mengisi lembar angket untuk menilai kemampuan mahasiswa dan mitra mahasiswa dalam penyampaian dan pengajaran materi.

Observasi

Pada siklus II ini, mitra mahasiswa memfokuskan observasi pada aktivitas siswa dalam proses pembelajaran praktek penggunaan desain grafis berbasis canva dan aktivitas mahasiswa dalam memberikan penjelasan, memantau dan membimbing siswa, serta mengefektifkan waktu. Temuan-temuan pada pembelajaran siklus II ini adalah sebagai berikut. Siswa tampak semakin menunjukkan respon positif terhadap pembelajaran yang dibuktikan dengan semakin meningkatnya partisipasi dalam praktek langkah-langkah penggunaan desain grafis berbasis canva. Lalu Mahasiswa dapat memberikan motivasi melalui pujian dan cerita serta kata-kata yang diberikan kepada siswa untuk memotivasi. Dan kemudian Pada pertemuan ini, mahasiswa kurang mengotrol waktu, sehingga melebihi jam pelajaran karena disebabkan oleh berbagai hal. Berdasarkan hasil observasi dua orang mitra mahasiswa, terlihat bahwa pembelajaran sudah mengalami kemajuan. Hal ini ditunjukkan oleh semakin aktifnya siswa berpendapat dan mengajukan pertanyaan serta minimnya perilaku siswa yang menyimpang dari pembelajaran.

Berikut adalah presentase aktivitas siswa pada siklus II.

Tabel 1. Persentase Rata-rata Aktivitas Siswa pada Siklus II

No	Aktivitas siswa	Persentase (%)
1	Memperhatikan penjelasan peneliti	90
2	Mencatat penjelasan peneliti	70
3	Mengemukakan pendapat	75
4	Mengemukakan pertanyaan	15
5	Menjawab pertanyaan	70
6	Perilaku tidak sesuai KBM	3
7	Mengikuti pembelajaran sampai selesai	100

Berdasarkan tabel presentase diatas terlihat bahwa hampir semua siswa tertarik untuk memperhatikan penjelasan mahasiswa. Siswa yang bertanya jumlahnya 15% (4 dari 27 orang) karena mereka sudah mulai paham bagaimana membuat desain grafis berbasis canva yang baik. Siswa yang berpendapat mengalami peningkatan yaitu dari 75% (20 dari 27 orang) pada siklus ini, perilaku siswa yang tidak sesuai dengan pembelajaran hanya tinggal tiga orang saja.

Tabel 2. Catatan angket Pembelajaran terhadap tanggapan siswa kepada mahasiswa serta mitra mahasiswa pada Siklus II

No	Jumlah	Kategori	Presentase (%)
1	0	Sangat tidak jelas	0
2	0	Tidak jelas	0
3	11	Cukup jelas	40,74
4	10	Jelas	37,04
5	6	Sangat jelas	22,22

Analisa Secara Umum

Rata-rata siswa belum mampu membuat desain grafis didalam canva yang menarik pada saat siklus I, hanya beberapa orang saja yang telah mampu melakukannya,, bahkan ada siswa yang pada siklus I telah menulis judul yang menarik, namun tidak demikian pada siklus II. Pada siklus II, sebagian besar siswa telah mampu membuat desain grafis didalam canva yang menarik dan benar.

Tahap Evaluasi

Karakteristik siswa yang memiliki motivasi rendah pada saat awal mengenal desain grafis berbasis canva, menuntut mahasiswa untuk memilih metode, pendekatan dan teknik yang tepat sebagai komponen pembelajaran untuk pokok bahasan ini. Yang dimaksud tepat di sini adalah sesuai dengan karakter, tidak memberatkan atau menekan, dan memberikan kemudahan tanpa mengenyampingkan tujuan pembelajaran. Penerapan metode ini dinilai oleh mahasiswa Program pengabdian kepada masyarakat cukup efektif untuk meningkatkan Keterampilan Desain Grafis Berbasis Canva karena bertujuan untuk membantu siswa di era digital saat ini agar dikembangkan mejadi sebuah hobi maupun skills. Metode ini dikakukan untuk melatih siswa agar berkonsentrasi

ketika melakukan sesuatu. Dengan demikian, metode ini tidak memberatkan siswa dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran, yaitu siswa mampu membuat desain grafis berbasis media canva untuk keperluan belajar maupun meningkatkan kreativitas.

Jika tabel angket tersebut dikonversi ke dalam diagram grafik, maka akan terlihat seperti berikut.



Berdasarkan diagram di atas tampak bahwa dari siklus I ke siklus II siswa semakin antusias memperhatikan penjelasan guru. Pada siklus tersebut hanya tiga orang siswa yang belum dapat dikondisikan untuk memperhatikan penjelasan mahasiswa. Jika disimpulkan, mahasiswa berhasil memberikan motivasi kepada mereka untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Jumlah siswa yang melakukan aktivitas di luar kegiatan pembelajaran terus berkurang dari siklus ke siklus.

D. Penutup

Pelaksanaan program Pengabdian Kepada Masyarakat melalui judul Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Berbasis Canva Untuk Mendukung Kreativitas SMK pada Era Digital. SMK Trisakti Lubuk Pakam memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan kreativitas siswa di Era digital. Program ini menunjukkan pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan era digital. Canva tidak hanya membantu dalam pelatihan, tetapi juga memberikan manfaat untuk keperluan akademik lainnya. Selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi, berpartisipasi aktif dalam sesi tanya jawab, serta kolaborasi dalam praktik langsung. Dampak dari program ini tidak hanya terbatas pada peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga membuka peluang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas yang dapat diterapkan di dunia kerja maupun kehidupan sehari-hari di era digital. Dengan keterampilan yang diperoleh, siswa dapat memanfaatkan desain grafis dalam proyek 24 pribadi atau untuk keperluan profesional, serta memiliki keunggulan kompetitif di dunia kerja. Secara keseluruhan, program pengabdian kepada masyarakat ini sukses mendukung pengembangan keterampilan digital di SMK Kesehatan Trisakti, sekaligus berkontribusi dalam meningkatkan kreativitas peserta di dunia digital.

Jika disimpulkan, mahasiswa berhasil memberikan motivasi kepada mereka untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran ini. Adapun faktor pendukung dan penghambat kegiatan ini seperti siswa mengalami kesulitan untuk memahami penjelasan peneliti tentang pemaparan presentasi desain grafis berbasis canva, sehingga mahasiswa harus menerangkannya berulang-ulang. Kemudian siswa sudah mendapatkan ide untuk membuat desain grafis, namun belum mampu mengembangkannya menjadi sebuah desain yang baik dan benar dan faktor pendukungnya adalah mahasiswa cukup sabar dalam menjelaskan materi secara berulang-ulang, sekolah mendukung kegiatan ini baik secara penyediaan tempat dan alat maupun secara emosional.

Saran

Dengan berbagai kendala dan hambatan kegiatan yang dihadapi, ada beberapa saran yang mungkin bisa dijadikan sebagai acuan untuk kegiatan selanjutnya. Mahasiswa diharapkan dapat lebih sabar dan lebih rinci lagi dalam menjelaskan materi yang dipaparkan pada saat jam pelajaran tersebut berlangsung, kemudian mahasiswa juga diharapkan lebih sering atau aktif dalam melihat siswa saat mencoba melakukan latihan desain grafis berbasis media canva agar siswa tersebut tidak salah langkah. Serta Melakukan pendekatan lebih intensif dengan siswa baik pada saat belajar di dalam kelas maupun di luar kelas.

Daftar Pustaka

- Desi, E., Aliyah, S., Elhias, M. A., Anggraini, R., Tahel, F., & Ginting, E. (2025). Pemanfaatan Teknologi Penggunaan Canva sebagai Sarana Media Pembelajaran Interaktif Di SMK Sinar Husni. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 6-12.
- Ningsih, Y. L., Misdalina, M., Jumroh, J., Retta, A. M., Nopriyanti, T. D., Wulandari, S., & Bernessa, B. I. (2024). Pelatihan Media Pembelajaran Kreatif Berbantuan Canva untuk Tenaga Pendidik Profesional di SMK Negeri 3 Kayuagung. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 5(1), 1349- 1356.
- Reza, R., Fikri, F., Khairul, K., Wawan, W., & Nurdin, N. (2024). PEMANFAATAN DESAIN GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN KREATIVITAS DI LINGKUNGAN PENDIDIKAN DAN KEWIRAUSAHAAN. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 12(3S1).
- Rodi, M., Imtihan, K., Mardi, M., & Bagye, W. (2025). PENINGKATAN KETERAMPILAN DESAIN GRAFIS BERBASIS WEB MELALUI PELATIHAN CANVA. *IKA BINA EN PABOLO: PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 5(1), 10-22..
- Tukiyat, T., Anggai, S., Waskita, A. A., & Zain, R. M. (2024). PELATIHAN DESAIN GRAFIS APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN LITERASI DIGITAL BAGI SISWA-SISWI SMK ISLAM PERMATASARI 2 RUMPIN BOGOR. *J- ABDI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(4), 535-548.