



## **Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Upaya untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa-Siswi SMKS YAPIM TARUNA BANDAR**

**Nani Hidayati<sup>1</sup>, Fitri Rizki<sup>2</sup> & Zulia Almaida Siregar<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Program Studi Teknik Informatika, STIKOM Tunas Bangsa, Pematangsiantar, 21111  
Telp: +6282272091267

E-mail: nanihidayati3@gmail.com

<sup>2</sup> Program Studi Sistem Informasi, STIKOM Tunas Bangsa, Pematangsiantar, 21111

Telp: +6281377086475

E-mail: fitririzki@stikomtb.ac.id

<sup>3</sup> Program Studi Komputerisasi Akutansi, STIKOM Tunas Bangsa, Pematangsiantar, 21111

Tel/Fax: +6 281370747003

E-mail: zulia.al@amiktunasbangsa.ac.id

### **RIWAYAT ARTIKEL**

Received: 2024-11-26

Revised : 2024-11-29

Accepted: 2024-11-30

### **KEYWORD**

Canva App

Creativity

Training

SMKS Yapim Taruna Bandar

### **KATA KUNCI**

Aplikasi Canva

Kreativitas

Pelatihan

SMKS Yapim Taruna Bandar

### **ABSTRACT**

*The rapid development of digital technology, especially in the field of education, requires all students to be more creative. Students can utilize technology-based learning media, one of which is the Canva application. Canva is an online-based application that provides attractive designs in the form of templates, features, and categories provided in it. This community service aims to increase students' creativity. The form of community service activities is in the form of socialization with material presentation using lecture methods, Q&A and direct practice. The students who participated in this training were very enthusiastic and were able to apply the material and practice directly. This activity also involved the participation of lecturers and students of STKOM Tunas Bangsa, as well as the principal and teachers. It is hoped that this community service activity can have a positive impact on students and encourage the development of students' creativity in a sustainable manner.*

### **ABSTRAK**

Perkembangan teknologi digital yang sangat pesat, khususnya dibidang pendidikan menuntut semua siswa-siswi harus lebih kreatif. Siswa-siswi dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi salah satunya adalah aplikasi Canva. Canva merupakan aplikasi berbasis online yang menyediakan desain menarik berupa template, fitur-fitur, kategori-kategori yang diberikan di dalamnya. Pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas siswa-siswi SMKS Yapim Taruna Bandar. Bentuk kegiatan pengabdiannya berupa sosialisasi dengan pemaparan materi menggunakan metode ceramah, Tanya jawab dan langsung praktik. Siswa-siswi yang ikut pelatihan ini sangat antusias tinggi dan dapat mengaplikasikan materi dan langsung bisa praktek. Kegiatan ini juga melibatkan peran serta dosen dan mahasiswa STIKOM Tunas Bangsa, serta kepala sekolah dan guru. Diharapkan kegiatan pengabdian masyarakat ini dapat memberikan dampak positif bagi siswa-siswi serta mendorong pengembangan kreativitas siswa-siswi secara berkelanjutan.

## 1. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dari masa ke masa dari serba offline hingga kini teknologi yang berkembang serba online atau digital membuat pengaruh yang sangat besar bagi peserta didik (Poerna Wardhanie et al., 2021) Pada awalnya, informasi hanya dapat diperoleh melalui media tradisional seperti koran, majalah, atau televisi. Namun demikian, kemajuan teknologi telah memungkinkan masyarakat untuk mengakses informasi tanpa batas melalui internet (Hidayati et al., n.d.). Di dunia pendidikan teknologi juga mengalami perkembangan yang sangat pesat, siswa-siswi sekarang dapat mengakses dan meminjam buku secara online tidak harus datang langsung ke perpustakaan (Tendra & Hafisah, 2021).

Canva merupakan salah satu alat yang paling disukai di ranah aplikasi teknologi. Platform desain berbasis web ini menyediakan koleksi template yang luas, sehingga sangat cocok untuk mendesain media pendidikan (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022). Aplikasi ini telah mendapatkan popularitas yang signifikan, terutama di kalangan remaja. Canva menyediakan berbagai fitur template menarik yang memungkinkan pengguna membuat media pembelajaran, sehingga mereka dapat mendesain konten dengan kreativitas maksimal. Hal ini meningkatkan nilai komunikatif dan daya tarik visual dari materi pembelajaran, sehingga lebih menarik bagi siswa (Poerna Wardhanie et al., 2021). Jenis presentasi yang tersedia di Canva meliputi pilihan untuk presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lainnya.

SMK Swasta YAPIM TARUNA BANDAR yang berlokasi di Kabupaten Simalungun, tepatnya di Kota Perdagangan, merupakan salah satu lembaga pendidikan swasta yang menawarkan berbagai jurusan, termasuk Multimedia dan Teknik Komputer dan Jaringan (biasa disebut TKJ). Program-program ini dibagi di kelas 10, 11, dan 12. Hasil observasi dan wawancara dengan para siswa menunjukkan bahwa pengetahuan mereka tentang media informasi dan aplikasi Canva masih terbatas. Banyak siswa yang tidak terbiasa menggunakan Canva, yang mempengaruhi efektivitas penyebaran informasi di SMK YAPIM TARUNA BANDAR. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) dilakukan melalui kegiatan kampus mengajar. Inisiatif ini bertujuan untuk menilai dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan siswa-siswi di SMK Yapim Taruna Bandar mengenai aplikasi Canva dan penggunaannya. Program PkM ini sangat

relevan di era digital, di mana penyampaian konten yang akurat, informatif, dan menarik secara visual dapat secara efektif menarik minat pembaca. Media informasi, baik dalam bentuk fisik maupun elektronik, berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi. Membuat media informasi dengan visual yang menarik dapat memicu rasa ingin tahu, memotivasi pembaca untuk mempelajari lebih dalam dan memahami konten yang disajikan (Rusi et al., 2024). Selain itu, lanskap tenaga kerja yang kompetitif menuntut individu untuk mengembangkan nilai dan kemampuan khas yang membuat mereka menonjol. Tingkat keterampilan memainkan peran penting dalam prospek pekerjaan; individu dengan keterampilan tingkat lanjut tidak terlalu rentan terhadap pengangguran, sedangkan mereka yang memiliki keterampilan terbatas menghadapi kemungkinan pengangguran yang lebih tinggi (Permadhy & Sugianto, 2020). Tujuan dari program PkM ini adalah untuk membekali siswa-siswi SMK Yapim Taruna Bandar dengan keterampilan kompetitif yang akan bermanfaat bagi mereka setelah lulus atau ketika memasuki dunia kerja. Dalam jangka pendek, diharapkan informasi tentang sekolah dan kegiatannya dapat dikomunikasikan secara efektif melalui format yang kreatif dan menarik secara visual, seperti papan pengumuman dan platform media sosial sekolah, sehingga lebih menarik dan mudah diakses oleh calon siswa.

## 2. Tinjauan Literatur

Canva adalah platform online yang dikembangkan untuk membuat media informasi yang inovatif dan menarik secara visual (Sari et al., 2021). Canva telah mendapatkan popularitas yang luas sebagai alat yang sangat serbaguna untuk menghasilkan desain yang menarik, terutama di kalangan remaja (Resmini et al., 2021).

Canva adalah aplikasi desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk secara kolaboratif dan mudah membuat berbagai konten kreatif secara online. Aplikasi ini mendukung desain materi seperti kartu ucapan, poster, brosur, infografis, dan presentasi. Canva sekarang tersedia dalam berbagai format, termasuk versi berbasis web, iPhone, dan Android (Hijrah et al., 2021).

Berikut ini adalah beberapa manfaat dari penggunaan aplikasi Canva (Tanjung & Faiza, 2019):

- a. Menawarkan berbagai pilihan desain grafis, animasi, templat, dan pagination yang menarik.

- b. Meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan materi pembelajaran, berkat tersedianya berbagai fitur, termasuk fungsionalitas seret dan lepas.
- c. Menghemat waktu dengan memungkinkan pembuatan materi pembelajaran yang praktis dan efisien.
- d. Siswa dapat mengulas materi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis Canva yang disediakan oleh guru.
- e. Memberikan resolusi gambar berkualitas tinggi, dan slide media Canva dapat dicetak dengan penyesuaian ukuran secara otomatis untuk memudahkan pencetakan.
- f. Memungkinkan kolaborasi antar guru dalam membuat media dengan membentuk tim desain Canva untuk saling berbagi dan mengembangkan materi pembelajaran.
- g. Media pembelajaran dapat dirancang kapan saja, tidak hanya di laptop tetapi juga menggunakan telepon genggam.
- h. Menambahkan animasi membutuhkan pembayaran melalui kartu kredit. Namun, media Canva dapat diunduh dalam berbagai format, seperti PDF dan JPG, sehingga presentasi offline dapat diintegrasikan dengan alat bantu lain seperti PowerPoint.

### 3. Metode

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan di SMKS Yapim Taruna Bandar pada tanggal 21 september 2024 dan yang menjadi peserta dalam kegiatan PkM ini ialah para siswa SMKS Yapim Taruna Bandar. Adapun uraian dari kegiatan PkM ini adalah sebagai berikut:

- a. Pra Kegiatan  
Kegiatan diawali dengan melaksanakan persiapan terlebih dahulu yaitu dengan kegiatan sharing session sekaligus pembukaan kegiatan PkM oleh Kepala sekolah, ketua LPPM, dosen, Mahasiswa, dan siswa SMKS Yapim Taruna Bandar.
- b. Pelaksanaan Kegiatan  
PkM ini dilaksanakan di dalam ruangan kelas dengan membagi kelompok menjadi beberapa kelompok dengan menyampaikan materi mengenai Pengenalan Aplikasi Canva untuk meningkatkan Kreativitas siswa-siswi SMKS Yapim Taruna Bandar.
- c. Monitoring dan Evaluasi  
Kegiatan ini dilaksanakan setelah penyampaian materi dan setiap peserta diberi kesempatan buat tanya jawab dan peserta juga diberi pertanyaan untuk mengetahui tingkat

pemahaman peserta. Peserta Pelatihan juga langsung praktik dalam menggunakan aplikasi canva. Selanjutnya tim PkM akan melakukan review terhadap hasil evaluasi untuk peningkatan kegiatan yang akan diadakan pada kesempatan lainnya dan team PkM juga memberi tugas latihan buat peserta agar dapat meningkatkan kemampuan siswa-siswi dalam desain menggunakan canva.

### 4. Hasil

Pengabdian kepada masyarakat adalah inisiatif yang bertujuan untuk berbagi pengetahuan, teknologi, dan seni dengan masyarakat luas. Kegiatan-kegiatan ini dirancang untuk memberikan manfaat yang berarti, termasuk peningkatan ekonomi, kemajuan kebijakan, dan perubahan perilaku sosial. Upaya-upaya tersebut menunjukkan potensi mereka untuk membawa perubahan positif bagi individu, komunitas, dan institusi, baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang.

Kegiatan pengabdian tentang “Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Upaya untuk meningkatkan kreativitas siswa-siswi SMKS Yapim Taruna Bandar” yang telah di tetapkan pada bagian metode dan tahap pelaksanaan pengabdian sebagai berikut:

#### 1) Persiapan

Pada tahap persiapan kami tim pengabdian melakukan kegiatan:

- a. Melakukan penetapan mitra Tempat pelaksanaan pengabdian, setelah berdiskusi dengan tim pengabdian di pilih SMKS Yapim Taruna Bandar sebagai tempat pelaksanaan pengabdian dengan alasan siswa-siswi SMKS Taruna Bandar masih sedikit yang mengetahui dan yang menggunakan aplikasi Canva sebagai desain online yang menyediakan template yang banyak
- b. Surat Izin Pengabdian Setelah penentuan tempat pengabdian kami tim peneliti mengurus surat pernyataan kesediaan kerjasama dengan SMKS Yapim Taruna Bandar. akhirnya didapat pernyataan kesediaan sekolah dengan di Tanda Tangani oleh Kepala Sekolah SMKS Yapim Taruna Bandar
- c. Sosialisasi Awal Setelah surat pernyataan kesediaan di TTD, kami tim peneliti berkomunikasi dengan Kepala Sekolah SMKS Yapim Taruna Bandar untuk menentukan jadwal pelaksanaan pengabdian. Kegiatan pengabdian

dilaksanakan pada tanggal 21 September 2024. Kami mengkonfirmasi ke siswa-siswi SMKS Taruna bandar agar membawa laptop ataupun hp masing-masing agar dapat praktek dengan maksimal.

- d. Persiapan Pengabdian Tim pengabdian membuat spanduk pelaksanaan pengabdian untuk pembuatan spanduk diserahkan kepada mahasiswa tergabung dalam pengabdian dan melakukan pembagian tugas dalam pelatihan penggunaan aplikasi canva. Untuk pemateri dari pelaksanaan pengabdian ini dari tim pengabdiannya yang telah di bagi menjadi beberapa kelompok.

## 2) Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat ada beberapa tahap kegiatan yaitu:

### a. Pembukaan

Kegiatan pembukaan pengabdian ini dihadiri oleh 30 orang siswa-siswi SMKS Taruna Bandar. Kegiatan pengabdian ini di buka oleh Kepala Sekolah SMKS Yapim Taruna Bandar dan ketua LPPM STIKOM Tunas Bangsa. Pada pembukaan ini kepala sekolah sangat mendukung kegiatan pengabdian ini dan mengapresiasi cukup bagus serta menyarankan untuk tahun depannya sekolah SMKS Yapim Taruna Bandar dapat dikunjungi lagi oleh team PkM STIKOM Tunas Bangsa dengan tema yang berbeda.



Gambar 1 : Pembukaan Kegiatan Pengabdian

### b. Kegiatan Inti

Pada tahapan pelaksanaan kegiatan inti pengabdian di SMKS Yapim Taruna Bandar ada beberapa tahapan kegiatan yaitu:

#### a) Ceramah/ Pemberian Informasi

Kegiatan pengabdian ini di mulai dengan pembukaan oleh team kelompok PkM, team PkM menjelaskan tentang Aplikasi canva ke pada peserta pengabdian. Pemberian materi berlangsung selama 60 menit. Pada sesi materi ini, pemateri membuka kegiatan dengan sangat baik

agar siswa-siswi asik dalam menerima materi hari ini.



Gambar 2 : Pembukaan Materi

#### b) Demonstrasi Membuka dan mendesain Aplikasi Canva

Pada tahapan demonstrasi ini bertujuan agar peserta pelatihan ini paham cara membuka aplikasi canva dan menggunakan Aplikasi canva untuk desain. Kegiatan Demonstrasi ini berlangsung selama 60 menit. Kegiatan demonstrasi ini meliputi penjelasan tentang cara menggunakan aplikasi canva dengan menggunakan laptop dan HP.



Gambar 3: Demonstrasi cara Penggunaan Canva

Dari hp kita bisa langsung download dari playstore canva dan dari laptop kita bisa langsung ke website canva yaitu <https://www.canva.com/>. Setelah di demonstrasikan cara membuka dan menggunakan aplikasi canva, pemateri lanjut menjelaskan cara mendesain dengan menggunakan canva, didalam canva sangat banyak fitur-fitur desain yang disediakan, peserta bisa mendesain dari awal atau menggunakan template yang tersedia, setelah berhasil mendesain kita dapat menyimpannya dalam berbagai format seperti jpg, png, gif, pdf, dan lain-lain. Hasil desain bisa langsung dibagikan ke berbagai sosial media seperti WA.

- c) Praktek dan Pelatihan penggunaan Canva  
Pada tahapan ini peserta langsung praktek penggunaan canva, yang langsung dibantu oleh beberapa dosen dan mahasiswa/I STIKOM Tunas Bangsa.



Gambar 4: Praktek Penggunaan Canva

Pertama setelah peserta berhasil membuka aplikasi canva, peserta dapat membuka lembar kerja baru dengan menekan tombol tambah (+), kedua disini peserta diberi kebebasan untuk memilih templatnya masing-masing sesuai dengan keinginan. Ketiga setelah memilih template peserta bebas mendesain apapun dengan waktu pengerjaan 40 menit, Keempat setelah waktu yang diberikan habis peserta bisa menyimpan hasil desainnya dengan format jpg atau gif. Selanjutnya peserta dapat mencoba lagi template lain untuk mengasah kreativitas mereka masing-masing. Peserta juga diberi tugas untuk melatih kemampuan mereka yang dikumpul 1 minggu setelah acara ini, yang akan dikumpulkan oleh mahasiswa STIKOM Tunas Bangsa.

d) Penutup

Setelah kegiatan selesai, peserta, dosen dan seluruh mahasiswa photo bersama.



Gambar 5 : Photo bersama dengan Peserta dan Team PkM

## 5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas maka kegiatan ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

- 1) Kegiatan PkM ini dilaksanakan di SMK Yapim Taruna Bandar. Untuk menjawab tantangan yang dihadapi oleh mitra, tim memberikan pengetahuan dan wawasan tentang konsep media Canva, serta bimbingan dalam merancang dan mengembangkan media berbasis Canva untuk tujuan pendidikan.
- 2) Evaluasi proses yang dilakukan selama kegiatan PkM, berdasarkan hasil pengamatan,

menunjukkan bahwa para peserta menunjukkan pemahaman yang kuat, dan tingkat keterlibatan mereka dikategorikan sebagai hal yang patut dipuji.

- 3) Hasil penilaian produk menunjukkan bahwa semua peserta berhasil membuat media Canva dengan mengikuti jadwal kegiatan dengan tekun. Pelatihan ini mendapat dukungan yang signifikan dari para guru, wakil kepala sekolah, dan kepala sekolah. Para peserta menunjukkan pemahaman yang kuat terhadap materi melalui diskusi dan media Canva yang mereka hasilkan, yang mencerminkan tingkat penguasaan dan kualitas yang baik. Evaluasi terhadap produk media Canva yang dibuat oleh setiap peserta secara umum positif. Selain itu, umpan balik dari kegiatan pelatihan menunjukkan bahwa para peserta merasa telah mendapatkan pengetahuan dan keterampilan yang berharga untuk mengembangkan media Canva untuk tujuan pendidikan. Media Canva terbukti sangat bermanfaat untuk meningkatkan proses pembelajaran bagi guru dan siswa.
- 4) Para peserta pelatihan menanggapi dengan antusias, terbukti dengan keterlibatan aktif mereka dalam menyelesaikan tugas individu dan kelompok.

## 6. Persembahan

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ketua STIKOM Tunas Bangsa, Ketua LPPM STIKOM Tunas Bangsa, koordinator pengabdian, Kepala Sekolah SMKS Yapim Taruna Bandar yang telah memberikan kami izin untuk melaksanakan PkM di SMKS YAPIM Taruna Bandar, serta seluruh guru dan karyawan SMKS Taruna Yapim Taruna Bandar atas kerjasamanya. Seluruh siswa-siswi SMKS Taruna Bandar, serta seluruh dosen dan mahasiswa STIKOM Tunas bangsa yang telah terlibat dan mendukung kegiatan ini sehingga terlaksana dengan baik.

## 7. Referensi

- Hidayati, N., Rizki, F., Anggreini, F., Nasution, Z. M., & Kirana, I. O. (n.d.). Sosialisasi dampak pengaruh perkembangan teknologi informasi bagi generasi Z di era Society 5.0. *Jurnal Sosial dan Teknologi*, 1(1), 7–11.
- Hijrah, L., Arransyah, M. F., Putri, K., Arija, N., & Putri, R. K. (2021). Pelatihan penggunaan Canva bagi siswa di Samarinda. *PLAKAT (Pelayanan Kepada Masyarakat)*, 3(1), 98. <https://doi.org/10.30872/plakat.v3i1.5849>

- Permadhy, Y. T., & Sugianto. (2020). Faktor penyebab pengangguran dan strategi penanganan permasalahan pengangguran pada Desa Bojongcae, Cibadak Lebak Provinsi Banten. *IKRA-ITH Ekonomika*, 2(3), 54–63. <https://journals.upi-yai.ac.id>
- Poerna Wardhanie, A., Fahminnansih, F., & Rahmawati, E. (2021). Pemanfaatan aplikasi Canva untuk desain grafis dan promosi produk pada sekolah Islami berbasis kewirausahaan. *Society: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 51–58. <https://doi.org/10.37802/society.v2i1.170>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343. <http://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- Rusi, I., Suhardi, R. E., Yustosio, D., Aditya, A. P., Sugiyanto, S., & Op Sunggu, F. A. D. (2024). Pelatihan penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan poster guna mendukung kreativitas siswa. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 7(2), 181. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v7i2.2012>
- Sari, V. K., Rusdiana, R. Y., & Putri, W. K. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva bagi guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3). <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v4i3.952>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Tendra, G., & Hafsah, H. (2021). Perancangan sistem informasi pendaftaran anggota pada perpustakaan Soeman HS Pekanbaru berbasis web. *Jurnal Teknologi Informasi*, 10, 152–161.
- Tri Wulandari, & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi CANVA sebagai media pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>

