

## PEMANFAATAN APLIKASI CANVA DALAM MENINGKATKAN KREATIVITAS BELAJAR SISWA SMK SWASTA NUSANTARA LUBUK PAKAM

Lena Rosdiana Pangaribuan<sup>1\*</sup>, Anelia Histi Harianja<sup>2</sup>, Lusi Roini Sitohang<sup>3</sup>,  
Jusbinaraya Purba<sup>4</sup>, Parida Sitohang<sup>5</sup>

Universitas HKBP Nommensen

email corresponding author: lenapangaribuan@uhn.ac.id

### ABSTRAK

*Program Pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan merupakan Upaya untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa di lingkungan sekolah. Maka dengan itu melalui aplikasi canva yang dilaksanakan di sekolah SMK Swasta Nusantara Lubuk Pakam, diharapkan siswa mampu untuk meningkatkan kreativitas. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini juga dilakukan untuk membantu kebutuhan yang dibutuhkan oleh siswa dan Masyarakat. Adapun tujuan dilaksanakannya program Pengabdian kepada Masyarakat yaitu menambahkan empati dan kepekaan pada diri mahasiswa terhadap permasalahan kehidupan kemasyarakatan yang ada disekitarnya, mengasah keterampilan berpikir, bekerja sama dalam lintas bidang ilmu dan ragam asal mahasiswa dalam menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi, membantu meningkatkan kreativitas belajar siswa pada tingkat Pendidikan, mengembangkan wawasan, memberikan manfaat bagi mahasiswa untuk mengasah jiwa kepemimpinan, soft skills, dan karakter dalam berinovasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dan memberikan inspirasi dan motivasi belajar kepada siswa serta mengenalkan keragaman budaya Nusantara, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi*

**Keywords:** Canva, Kreativitas belajar siswa

### PENDAHULUAN

Di era perkembangan teknologi yang cepat yang dikenal sebagai “revolusi digital”, semua informasi dapat dengan mudah ditemukan dan diakses di mana saja. Kemajuan teknologi ini telah mendorong peningkatan cepat dalam penggunaan internet di Indonesia. Pemanfaatan teknologi dalam setiap aspek kehidupan sangat penting untuk kemajuan peradaban sebuah negara. Penduduk Indonesia memiliki banyak populasi tetapi kualitas rendah, padahal keduanya harus seimbang. Hal ini menunjukkan bahwa sumber daya manusia Indonesia masih rendah dan bahkan mengalami penurunan setiap tahun. Rendahnya Pendidikan adalah salah satu penyebab penurunan. Dalam mengembangkan kreativitas bukan hanya kemampuan mendesain saja, tetapi juga keterampilan dalam mendesain.

Para siswa dalam belajar dapat dikatakan kreativitas karena siswa mampu dalam menggunakan dan menuangkan ide-ide yang sangat kreatif. Contoh siswa mampu mendesain tulisan dan gambar dengan menggunakan aplikasi canva. Aplikasi canva merupakan sebuah platform yang dapat mendesain suatu grafis, tema,, visual, dan audio. Canva diluncurkan pada tahun 2013, dan kini menjadi salah satu aplikasi yang sering digunakan pada suatu institusi Pendidikan yang

digunakan oleh guru dan siswa untuk mendesain suatu pembelajaran terutama dalam menulis, mendesain foto, poster, logo, spanduk dengan fitur-fitur yang tersedia secara visual langsung dilihat yang dapat merespon motivasi dalam kreativitas belajar siswa.

Adapun aplikasi canva yang diterapkan dapat membuat tingkat motivasi siswa menjadi lebih antusias dan aktif dalam pemanfaatan aplikasi canva sangat mudah digunakan dan dapat diakses melalui aplikasi *Playstore/Appstore* pada *handphone* atau laptop dan bisa juga diakses melalui web resmi yang bisa digunakan siswa saat kegiatan pembelajaran yang dapat memberikan ide-ide dan motivasi dalam mengembangkan kreativitas belajar siswa maka dilakukan pelatihan kepada siswa-siswi SMK Swasta Nusantara kelas XI dan XII dalam meningkatkan kreativitas belajar melalui pemanfaatan aplikasi canva. Aplikasi canva memberikan siswa SMK Nusantara peluang untuk mengembangkan kreativitas belajar siswa melalui desain grafis yang intuitif. Dengan fitur-fitur seperti template desain, elemen grafis, dan kemudahan penggunaan.

Canva dapat membantu siswa menyajikan informasi Pelajaran secara menarik dan visual. Hal ini tidak hanya meningkatkan daya serap siswa tetapi juga memberikan keterampilan desain yang berharga untuk kehidupan. Penggunaan teknologi, khususnya aplikasi dapat menjadi Solusi efektif dalam meningkatkan kreativitas belajar siswa di SMK Swasta Nusantara Lubuk Pakam. Dengan aplikasi canva dalam memudahkan pembuatan desain grafis tanpa kecermatan yang mendalam, aplikasi ini dapat dijadikan alat pembelajaran yang menarik dan interaktif. Penerapan canva di lingkungan pembelajaran dapat mengakomodasi gaya belajar siswa yang beragam dan memberikan dampak positif pada motivasi dan partisipasi siswa dalam proses belajar.

Melalui program Pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan merupakan Upaya untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa di lingkungan sekolah. Maka dengan itu melalui aplikasi canva yang dilaksanakan di sekolah SMK Swasta Nusantara Lubuk Pakam, diharapkan siswa mampu untuk meningkatkan kreativitas. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini juga dilakukan untuk membantu kebutuhan yang dibutuhkan oleh siswa dan Masyarakat.

Adapun tujuan dilaksanakannya program Pengabdian kepada Masyarakat yaitu menambahkan empati dan kepekaan pada diri mahasiswa terhadap permasalahan kehidupan kemasyarakatan yang ada disekitarnya, mengasah keterampilan berpikir, bekerja sama dalam lintas bidang ilmu dan ragam asal mahasiswa dalam menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi, membantu meningkatkan kreativitas belajar siswa pada tingkat Pendidikan, mengembangkan wawasan, memberikan manfaat bagi mahasiswa untuk mengasah jiwa kepemimpinan, soft skills, dan karakter dalam berinovasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, dan memberikan inspirasi dan motivasi belajar kepada siswa serta mengenalkan keragaman budaya Nusantara, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

## METODE

### A. Tahap Perencanaan

yang Pelaksanaan program pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang terdiri dari kegiatan persiapan yang dilaksanakan mulai dari Pembekalan, Penerjunan, Observasi, dan Perencanaan program.

### 1. Pembekalan

Pembekalan dilakukan kepada mahasiswa dan Dosen Pembimbing Lapangan untuk mengetahui apa yang diperlukan dalam kegiatan pengabdian baik di sekolah maupun desa.

### 2. Penerjunan

Awal dari program pengabdian ini adalah melakukan koordinasi dengan SMK Swasta Nusantara Lubuk Pakam yaitu sebagai tempat pelaksanaan program pengabdian kepada Masyarakat. Tahapan koordinasi untuk kegiatan sebagai berikut:

- a. Mahasiswa dan Dosen Pembimbingan Lapangan melakukan komunikasi dengan SMK Swasta Nusantara Lubuk Pakam.
- b. Mahasiswa membuat pertemuan dengan kepala sekolah dan menyerahkan surat tugas dari Universitas ke SMK Swasta Nusantara Lubuk Pakam.
- c. Mahasiswa disambut baik oleh pihak Kepala Sekolah SMK Swasta Nusantara Lubuk Pakam tentang program pengabdian ini dan mahasiswa menerima surat balasan dari kepala sekolah.

### 3. Observasi

Observasi sekolah meliputi:

- 1) Lingkungan sekolah, lingkungan sosial, dan akademik pembelajaran di sekolah.
- 2) Kantor/Tata Usaha
- 3) Laboratorium computer dan fasilitas didalamnya
- 4) Observasi proses pembelajaran di kelas yang dilakukan oleh mahasiswa.

### 4. Perencanaan program

Dalam perencanaan kegiatan ini dilakukan penyusunan program kegiatan, yakni sebagai berikut:

- 1) Mahasiswa menyusun rencana kegiatan program ini dari hasil observasi sekolah mengenai kegiatan menggunakan aplikasi canva yang akan dilakukan di dalam lab.
- 2) Mahasiswa melakukan diskusi tentang rancangan kegiatan kepada guru pembimbing dan dosen pembimbing lapangan.
- 3) Membantu proses belajar mengajar untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam penggunaan digital untuk aplikasi canva.

### B. Tahap Pelaksanaan

Berdasarkan tahap perencanaan di atas, Tim PkM FKIP UHN Medan menyetujui program kerja yang akan dilaksanakan yaitu:

1. Kegiatan menggantikan guru
2. Kegiatan persentasi Aplikasi Canva
3. Kegiatan demonstrasi fitur canva di lab komputer
4. Kegiatan bazar

### C. Tahap Akhir

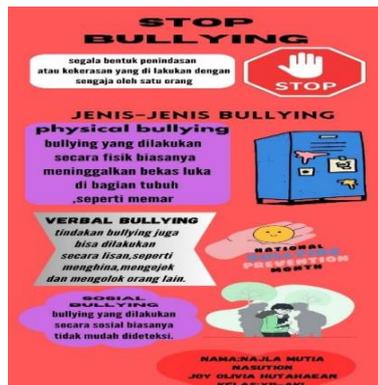
Sebelum berakhirnya Pk Mini, kami tim PkM meminta hasil kreativitas siswa sebagai bukti siswa mampu menggunakan fitur yang ada didalam aplikasi canva. Pada tanggal 2 Maret 2024 Dosen pembimbing lapangan melakukan penjemputan mahasiswa PkM.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ditujukan untuk siswa/I SMK Swasta Nusantara Lubuk Pakam terkhusus di kelas XI-AKL, XI-OTKP, XI-TKJ, XII-AKL, XII-OTKP, dan XII-TKJ. Adapun pelatihan yang tim laksanakan yaitu membuat poster, *infografis*, *banner*, CV, dan kolase foto. Kelima fitur tersebut didesain tanpa menggunakan *template* yang tersedia diapliksi canva, melainkan kami mengajarkan siswa untuk membuat desain sendiri. Adapun hasil desain yang dihasilkan oleh siswa-siswi adalah sebagai berikut:



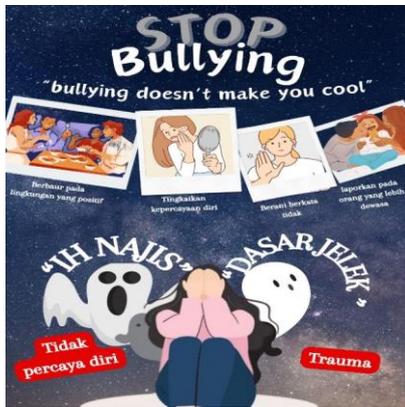
Hasil desain kolase foto menarik oleh siswa-siswi kelas XI-AKL SMK Swasta Nusantara Lubuk Pakam yang bertema bebas.



Hasil desain infografis terbaik dan kreatif yang didesain siswa/I kelas XII-AKL dan kelas XII-TKJ SMK Swasta Nusantara Lubuk Pakm yang dibuat kreatif dengan tema “stop Bullying”.



Hasil desain banner terbaik dan kreatif yang didesain siswa/I kelas XI-TKJ dan SMK Swasta Nusantara Lubuk Pakm yang dibuat untuk mempromosikan sekolah dalam penerimaan siswa baru.



Hasil desain poster terbaik dan kreatif yang didesain siswa/I kelas XI-OTKP dan SMK Swasta Nusantara Lubuk Pakm yang dibuat kreatif dengan tema “stop Bullying”.



**DATA PRIBADI**

Nama: M.H. Abella  
 Tempat/td lahir: Dikak, 26 Februari 2006  
 Alamat: Gedung Korus Sidiyasa  
 Agama: Islam  
 Hobi: Menendang  
 Nomor telepon: 08231-7927-3720  
 Email: m.abella07@gmail.com  
 Status: Single

**DATA PENDIDIKAN**

Sekolah Dasar: SDN KOWI SIDIYASA (2012-2017)  
 SMP: Mts Alwasithul (2018-2020)  
 SMA: SMAN Sumanteran (2021-2024)

**CERTIFICATIONS**

Pretest Akademik



**WORK EXPERIENCE**

SDOVA  
 AGAMA RIFKY PRADANA  
 LMB-8-17  
 JENIS KELAKSIAN  
 AGAMA ISLAM

**EDUCATION HISTORY**

Sekolah dasar 2012-2018  
 Sekolah menengah pertama 2018-2021  
 Sekolah menengah kejuruan 2021-2024

**CERTIFICATIONS**

Flight Safety Training  
 Pemah praktik kerja lapangan (PKL) di cabang bank umum syariah

Hasil desain CV terbaik dan kreatif yang didesain siswa/I kelas XII-OTKP SMK Swasta Nusantara Lubuk Pakm yang dibuat untuk melamar pekerjaan.

### KESIMPULAN

Berdasarkan kesimpulan dari laporan PkM ini yaitu bahwa canva adalah sebuah aplikasi digital yang dapat dipergunakan untuk membuat desain gambar, membuat video, amembuat powerpoint dan lain sebagainya. Aplikasi canva merupakan merupakan aplikasi desaingrafis seperti membuat infografis, poster, banner, kolase foto, dan CV sehingga, dengan adanya aplikasi canva dapat mempermudah pengguna untuk mendesain keperluan yang diinginkan terutama guru dan siswa dituntut untuk bisa menggunakan aplikasi canva dizaman era digital.

Canva merupakan salah satu program yang paling familiar bagi anak-anak karena sering menggunakan *gadget* (Hapsari & Zulherman, 2021). Adapun kelebihan dalam aplikasi canva menurut Tanjung dan Faiza (2019) adalah memiliki beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis, dan dalam mendesain, tidak harus memakai leptip, tetapi dapat dilakukan melalui gawai.

## REFERENSI

- Bakrie, N. F., Simaremare, E. S., Lingga, I. S., & Susilowaty, R. A. (2021). Pelatihan pembuatan materi presentasi dan video pembelajaran menggunakan aplikasi canva kepada guru di Kota Medan dan Jayapura secara online. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 7(1), 1-10.
- Kharissidqi, M. T. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108-113.
- Kusmiati, E. (2021). Penerapan Model Pictorial Riddle Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips. *Jurnal Tahsinia*, 2(2), 114-123.
- Kurnianingsih, I., Rosini, R., & Ismayati, N. (2017). Upaya peningkatan kemampuan literasi digital bagi tenaga perpustakaan sekolah dan guru di wilayah Jakarta pusat melalui pelatihan literasi informasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 61-76.
- Irsan, I., Pertiwi, A., & Fina, R. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva. *Jurnal Abdidas*, 2(6), 1412-1417.
- Naufall, H. A. (2021). Literasi digital. *Perspektif*, 1(2), 195-202.
- Nuraeni, A. (2023). PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI TEKS ANEKDOT FASE E 7 SMA NEGERI 1 BAYAH. (*Jurnal PGSD, PJKR, PPKN dan Matematika*), 04(02), 103-112.
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Desain dan Produksi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva for Education bagi Guru Bahasa di Kota Palembang. *Dinamika: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171-180.
- Resmini, S. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335-343.
- 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).
- Soenarno, A. (2005). Ice Breaker permainan atraktif edukatif untuk pelatihan manajemen.
- Wijaya, N., Irsyad, H., & Taqvim, A. (2022). Pelatihan pemanfaatan canva dalam mendesain poster. *FORDICATE*, 1(2), 192-199.