

IMPLEMENTASI PELATIHAN APLIKASI CANVA PADA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT DI KELAS X SMAN 4 BINJAI UNTUK MENINGKATKAN INOVASI SISWA PADA DESAIN GRAFIS

Dapot Tua Manullang¹, Episman Gea², Leonardo Fransiskus Sihotang³,

Tiamar Panggabean⁴,

^{1,2,3}Pendidikan Ekonomi, Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan⁴ Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen Medan

Email : dapot.manullang@uhn.ac.id¹, episman.gea@student.uhn.ac.id², leonardo.sihotang@student.uhn.ac.id³, tiamar.panggabean@student.uhn.ac.id⁴

ABSTRAK

Pengabdian ini membahas tentang pelatihan Canva pada kelas X SMAN 4 Binjai untuk meningkatkan inovasi desain grafis pada peserta didik. Aplikasi canva merupakan sebuah aplikasi/platform yang desain grafis sederhana yang bisa digunakan oleh semua orang. Dalam era digital, pemanfaatan teknologi menjadi strategi penting untuk meningkatkan skill dan inovasi peserta didik. Hasil pelaksanaan kegiatan PKM di SMAN 4 Binjai memberikan perubahan secara nyata kepada siswa yang dimana siswa bisa menciptakan desainnya sendiri dari aplikasi Canva sehingga menjadi bekal pada pelaksanaan pembelajaran yang mereka ikuti. Dari lomba kegiatan dan hasil evaluasi pelatihan Canva Pada kelas X SMAN 4 Binjai dimana kelas X-7 mendapatkan juara 1, kelas X-2 juara 2 dan kelas X-3 juara 3 hal ini output yang dihasilkan dari pelaksanaan kegiatan baik pengenalan teori, praktik langsung dan evaluasi kegiatan pada pelatihan aplikasi Canva di kelas X SMAN 4 Binjai .

Kata Kunci: pelatihan canva, peningkatan inovasi, desain grafis

ABSTRACT

Article history

Received: Maret 2025

Reviewed: Maret 2025

Published: Maret 2025

Plagirism checker no 80

Doi : [10.9765/Krepa.V218.3784](https://doi.org/10.9765/Krepa.V218.3784)

Copyright : author

Publish by : KREPA



This work is licensed under a [creative commons attribution-noncommercial 4.0 international license](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

This service discusses Canva training in class X of SMAN 4 Binjai to improve graphic design innovation in students. The Canva application is a simple graphic design application/platform that can be used by everyone. In the digital era, the use of technology is an important strategy to improve students' skills and innovation. The results of the implementation of PKM activities at SMAN 4 Binjai provide real changes to students where students can create their own designs from the Canva application so that they become provisions for the implementation of the learning they follow. From the competition activities and the results of the Canva training evaluation in class X of SMAN 4 Binjai where class X-7 won 1st place, class X-2 won 2nd place and class X-3 won 3rd place. This is the output produced from the implementation of activities, both introduction to theory, direct practice and evaluation of activities in the Canva application training in class X of SMAN 4 Binjai.

Keywords: canva training, increasing innovation, graphic design

PENDAHULUAN

Menurut Sistem Pendidikan Nasional, (Nomor 20 Tahun 2003) Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam era digital yang semakin berkembang, pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Salah satu aspek yang mengalami perkembangan pesat adalah desain grafis, yang kini dapat diakses dan dipelajari oleh siswa melalui berbagai aplikasi berbasis digital. Salah satu aplikasi yang banyak digunakan adalah Canva, sebuah platform desain grafis yang memungkinkan penggunaanya untuk membuat berbagai jenis desain dengan mudah dan cepat.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan penggunaan aplikasi Canva kepada siswa kelas X di SMAN 4 Binjai. Melalui pelatihan ini, diharapkan siswa dapat mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam bidang desain grafis serta meningkatkan keterampilan digital mereka Menurut Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat Universitas Indonesia pengabdian kepada masyarakat atau kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah kegiatan yang mencakup upaya-upaya peningkatan kualitas sumber

daya manusia antara lain dalam hal perluasan wawasan, pengetahuan maupun peningkatan keterampilan yang dilakukan oleh civitas akademika sebagai perwujudan dharma bakti serta wujud kepedulian untuk berperan aktif meningkatkan kesejahteraan dan memberdayakan masyarakat luas terlebih bagi masyarakat ekonomi lemah (Ryan Tobing, 2022). Canva dapat digunakan dalam beberapa versi yaitu web, iPhone, dan android. Ada beberapa kelebihan canva seperti memiliki beragam desain grafis yang menarik, bermanfaat untuk mengasah kreativitas, lebih menghemat waktu dalam desain, praktis, memiliki kualitas gambar dengan resolusi yang baik, dapat mendukung kolaborasi, bisa mendesain dengan PC atau Android, dan hasil dapat diunduh dalam bentuk jpg dan pdf (Suharyanto et al., 2022).

Dalam pelaksanaan pelatihan ini, digunakan metode pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) yang mengintegrasikan teori dan praktik secara langsung. Siswa tidak hanya diberikan pemahaman mengenai fitur dan fungsi Canva, tetapi juga diberi kesempatan untuk mengaplikasikan pengetahuannya dalam pembuatan desain grafis yang kreatif. Sebagai bentuk evaluasi, diadakan perlombaan desain poster untuk mengukur hasil pembelajaran yang telah dicapai. Pada dasarnya, setiap orang dilahirkan di dunia dengan memiliki potensi kreatif, kreativitas dapat diidentifikasi dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat (Pertiwi, 2017).

METODE PELAKSANAAN PKM

Pada pelaksanaan kegiatan ini metode yang digunakan adalah pelatihan aplikasi Canva menggunakan metode pembelajaran project based learning yang mengintegrasikan secara langsung pelatihan Canva dari pengenalan Canva hingga evaluasi dan pelaksanaan perlombaan poster pada kelas X SMAN 4 Binjai. Dengan tahapan pelaksanaan kegiatan sebagai berikut:

1. Observasi Awal

Sebelum pelaksanaan pelatihan Canva, dilakukan observasi awal untuk mengidentifikasi tingkat keperluan sekolah dan tingkat pemahaman siswa terhadap aplikasi Canva observasi ini dengan melakukan wawancara singkat terhadap guru dan siswa di sekolah SMAN 4 Binjai.

2. Teori Pengenalan Pelatihan Canva

Pada pelaksanaan ini siswa diajari pengenalan mengenai fitur-fitur sejarah Canva kemudian siswa akan mencatat hasil yang mereka dengarkan dari pengenalan aplikasi Canva, pengenalan ini menggunakan infocus pada setiap kelas X di SMAN 4 Binjai



Gambar 1.1 Pelaksanaan Teori Pengenalan Canva

3. Praktik Langsung Penggunaan Fitur-Fitur Canva

Setelah pengenalan secara teori aplikasi Canva maka selanjutnya adalah kegiatan praktik langsung penggunaan aplikasi Canva. Pelatihan penggunaan aplikasi Canva mengajari siswa dan siswi kelas X dalam memilih template Canva, melatih penggunaan Drag-and-Drop Canva, melatih elemen desain Canva menyediakan berbagai elemen desain, seperti bentuk, ikon, gambar, dan font, pelatihan warna dan gradien, pelatihan ekspor desain Canva, dan pelatihan ilustrasi Canva.



Gambar 1.2 Praktik Langsung Penggunaan Fitur-Fitur Canva

4. Diskusi Dan Evaluasi Penggunaan Aplikasi Canva

Setelah penerapan praktik langsung tentang aplikasi Canva maka terakhir dilaksanakan diskusi kelemahan yang kurang di pahami oleh siswa kelas X SMAN 4 Binjai kemudian dilakukan evaluasi. Evaluasi dan lomba karya poster setelah pelatihan penggunaan aplikasi Canva kami melakukan evaluasi dengan memberikan kesempatan setiap peserta didik kelas X SMAN 4 Binjai membuat 1 poster pendidikan berupa menghimbau dan himbauan dalam dunia akademik atau pendidikan dan di kumpulkan di grup kelas masing-masing untuk dipilih satu hasil yang terbaik menurut musyawarah kelas yang akan di lombakan.



Gambar 1.3 Diskusi Dan Evaluasi Penggunaan Canva

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil Pelatihan Aplikasi Canva di SMAN 4 Binjai maka ada beberapa yang menjadi hasil pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat di kelas X SMAN 4 Binjai adalah sebagai berikut:

1. siswa kelas X SMAN 4 Binjai mampu membuat desain grafisnya di aplikasi Canva poster tentang himbauan atau ajakan di dunia pendidikan

2. siswa kelas X SMAN 4 Binjai mengerti dan mampu memahami penggunaan fitur-fitur aplikasi Canva
3. siswa kelas X SMAN 4 Binjai mampu mengimplementasikan hasil penggunaan fitur-fitur aplikasi Canva pada pembelajaran mereka

Sedangkan adapun pembahasan pada kegiatan Pelatihan Aplikasi Canva di SMAN 4 Binjai yaitu :

1. juara 1 poster tentang himbauan dan ajakan yang dibuat dari aplikasi Canva di raih oleh kelas X-7 dengan hasil poster pada gambar dibawah ini



Gambar 2.1 Hasil Poster Kelas X-7

2. juara 2 poster tentang himbauan dan ajakan yang dibuat dari aplikasi Canva di raih oleh kelas X-3 dengan hasil poster pada gambar dibawah ini



Gambar 2.2 Hasil Poster Kelas X-3

- juara 3 poster tentang himbuan dan ajakan yang dibuat dari aplikasi Canva di raih oleh kelas X-2 dengan hasil poster pada gambar dibawah ini



Gambar 2.3 Hasil Poster Kelas X-2

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari kegiatan yang dilakukan maka ada beberapa kesimpulan yang bisa diberikan adalah sebagai berikut:

- pengetahuan serta wawasan kelas X SMAN 4 binjai dari pelatihan canva menghasilkan peningkatan inovasi siswa pada desain grafis

2. wawasan peserta didik pada kelas X SMAN 4 Binjai terhadap implementasi Canva serta pelatihan yang diikuti menambah kesadaran dalam penggunaan Canva perlu dilakukan sebagai dasar mereka dalam pembelajaran seperti contoh membuat tugas PPT dari Canva serta poster dan lain sebagainya
3. Kegiatan atau program Mahasiswa PKM diterima dengan baik oleh sekolah dan, Masyarakat sekitar juga mau membantu untuk kelancaran pelaksanaan program-program yang dibuat oleh Mahasiswa PKM.

Adapun yang menjadi saran dari kegiatan yang dilaksanakan adalah sekolah bisa membuat perlombaan karya desain grafis dari aplikasi Canva untuk mengembangkan inovasi desain grafis siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Pertiwi, C. (2017). Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui Model Project Based Learning Menggunakan Media Flip Chart dalam Pembelajaran IPS. *Universitas Pendidikan Indonesia*, 11. http://repository.upi.edu/24835/5/S_IPS_1200287_Chapter2.pdf
- Ryan Tobing. (2022). Pengenalan Metode Belajar Hybrid Dan Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Panti Melalui Kegiatan Belajar Menyenangkan. *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains Dan Teknologi*, 1(2), 114–120. <https://doi.org/10.55123/abdikan.v1i2.236>
- Suharyanto, E., Trisianto, C., & Persada, G. N. (2022). Cara Desain Poster Promosi Dari Aplikasi “Canva” Pada Smp Pgri 1 Ciputat. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 2(2), 171–177. <https://doi.org/10.53769/jai.v2i2.218>
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 6 (2003).