

Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Digital Siswa SMP Islam Yapikum

**Muhammad Reyhan Fardedy^{1*}, Firda Meidina², Samirudin Annas Alfattah³,
Natalia Anggreani Br. Sormin⁴, Taufikurrohman⁵, Shinta Zulfa Zerlita⁶,
Syawalia Zahra⁷, Putri Adela Fadli⁸, Nabila Bilqis⁹, Hisbi Aziz¹⁰**

¹⁻¹⁰Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspipetek No. 46,
Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia

Email: ^{1*}ref2509@gmail.com, ²firdameiidina25@gmail.com, ³annas20160464@gmail.com,
⁴natasiregarr10@gmail.com, ⁵ktaufik498@gmail.com, ⁶shintazerlita1012@gmail.com,
⁷syawaliazahra25@gmail.com, ⁸putriadelafadli@gmail.com, ⁹bilqisnabila13@gmail.com,
¹⁰hisbiaziz5@gmail.com

(* : coresponding author)

Abstrak—Di era digital saat ini, kemampuan menggunakan teknologi dan berkreasi secara digital menjadi keterampilan yang sangat penting bagi siswa dalam menghadapi tantangan pembelajaran modern. Namun, berdasarkan observasi awal di lapangan, masih banyak siswa yang belum memiliki keterampilan desain digital yang memadai dan cenderung kesulitan dalam mengekspresikan ide kreatif mereka secara visual. Program ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas digital siswa SMP Islam Yapikum melalui pemanfaatan aplikasi Canva sebagai solusi pembelajaran yang interaktif dan mudah digunakan. Melalui program ini, diharapkan siswa dapat mengembangkan potensi kreativitas digital mereka secara optimal serta mampu menghasilkan karya-karya visual yang berkualitas dan bermanfaat untuk menunjang kegiatan pembelajaran di era digital.

Kata Kunci: Kreativitas Digital, Canva, Desain Visual, Pembelajaran Interaktif, Teknologi Pendidikan

Abstract—In today's digital era, the ability to use technology and create digitally is a very important skill for students in facing the challenges of modern learning. However, based on initial observations in the field, there are still many students who do not have adequate digital design skills and tend to have difficulty expressing their creative ideas visually. This program aims to improve the digital creativity of students at SMP Islam Yapikum through the use of the Canva application as an interactive and easy-to-use learning solution. Through this program, it is hoped that students can develop their digital creativity potential optimally and be able to produce quality visual works that are useful for supporting learning activities in the digital era.

Keywords: Digital Creativity, Canva, Visual Design, Interactive Learning, Educational Technology

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang begitu pesat telah mengubah lanskap pendidikan secara signifikan. Siswa saat ini tumbuh dalam lingkungan yang kaya akan visual dan interaktif, menuntut adanya pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan kreatif. Salah satu tantangan yang dihadapi oleh pendidik adalah bagaimana merangsang kreativitas digital siswa, khususnya di tingkat SMP. Kreativitas digital merupakan keterampilan abad ke-21 yang sangat penting. Kemampuan untuk mengolah informasi, mengekspresikan ide, dan menghasilkan karya original melalui media digital menjadi bekal yang tak ternilai bagi generasi muda. Namun, tidak semua siswa memiliki kesempatan yang sama untuk mengembangkan keterampilan ini.

Kegiatan ini bertujuan untuk menggali potensi aplikasi Canva dalam meningkatkan kreativitas digital siswa SMP Islam Yapikum. Canva, sebagai platform desain grafis online yang intuitif dan mudah digunakan, menawarkan berbagai fitur menarik yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran yang kreatif. Dengan menyediakan beragam template, elemen desain, dan alat editing yang sederhana, Canva memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi ide-ide mereka dan menghasilkan karya visual yang menarik.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode yang kita gunakan dalam kegiatan PKM ini adalah experiential learning. Dalam metode ini, pembelajaran terjadi melalui pengalaman langsung, praktik, dan refleksi, sehingga peserta didik dapat mengembangkan pemahaman yang lebih dalam. Dalam kegiatan PKM ini, dibagi ke dalam dua tahapan utama yaitu:

2.1 Tahap Perencanaan

- Melakukan survei awal terhadap siswa SMP Islam Yapcum untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka tentang desain grafis dan penggunaan perangkat digital.
- Mengidentifikasi minat dan kebutuhan siswa terkait dengan pengembangan keterampilan desain.
- Koordinasi dengan pihak SMP Islam Yapcum untuk menentukan waktu dan tempat pelaksanaan
- Mempersiapkan materi presentasi yang mudah dipahami dan dilengkapi dengan contoh-contoh desain yang menarik.
- Menyiapkan perangkat laptop yang memadai untuk pelaksanaan pelatihan.
- Memastikan ketersediaan koneksi internet yang stabil di SMP Islam Yapcum.
- Mempersiapkan akun Canva untuk setiap peserta pelatihan.

2.2 Tahap Pelaksanaan

- Menyampaikan materi pelatihan secara interaktif dengan menggunakan metode ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung.
- Membimbing siswa dalam menggunakan fitur-fitur Canva secara efektif.
- Mengadakan sesi quiz untuk menguji pemahaman siswa
- Memberikan tugas praktik pembuatan poster menggunakan Canva
- Pengumuman hasil desain poster, dan pembagian hadiah

Metode ini dipilih karena memberikan kesempatan bagi siswa untuk tidak hanya mempelajari teori desain grafis, tetapi juga langsung mempraktikkannya dalam proyek nyata menggunakan Canva. Dengan pendekatan yang interaktif dan kolaboratif, siswa dapat saling belajar, berbagi ide, dan mengembangkan keterampilan desain mereka secara optimal.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan Canva di SMP Islam Yapcum bertujuan untuk meningkatkan kreativitas digital siswa. Melalui pelatihan singkat yang intensif, diharapkan siswa dapat memanfaatkan Canva sebagai alat untuk meningkatkan kreativitas dalam berbagai mata pelajaran, seperti membuat presentasi yang menarik, poster kampanye, atau infografis yang informatif. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar tentang desain, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi visual, dan pemecahan masalah.



Gambar 1. Anggota Kelompok

Kegiatan pelatihan Canva yang dilaksanakan di SMP Islam Yapcum berhasil mencapai tujuan utamanya dalam meningkatkan kreativitas digital siswa. Berdasarkan hasil evaluasi, Sebagian besar siswa menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi Canva yang disampaikan. Hal ini mengindikasikan bahwa materi yang disampaikan telah disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa dan metode penyampaian yang digunakan efektif. Penguasaan siswa terhadap fitur-fitur dasar Canva, seperti pemilihan template, penambahan elemen grafis, dan pengaturan tata letak, menunjukkan peningkatan yang signifikan. Selain itu siswa mampu mengimplementasikan

pengetahuan yang diperoleh dalam membuat berbagai desain, sebagai contohnya yaitu poster. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu menerapkannya dalam praktik. Hasil karya siswa yang dihasilkan menunjukkan variasi yang cukup tinggi, mencerminkan kreativitas dan gaya masing-masing siswa. Penerapan metode experiential learning terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Dengan melakukan praktik langsung, siswa lebih mudah memahami konsep dan memiliki pengalaman belajar yang lebih bermakna. Metode ini juga mendorong siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Keberhasilan kegiatan pelatihan Canva ini dipengaruhi oleh beberapa faktor. Pertama, pemilihan aplikasi Canva yang user-friendly dan kaya fitur telah memudahkan siswa untuk memulai proses desain. Metode pembelajaran experiential learning yang diterapkan juga sangat sesuai dengan karakteristik siswa SMP, sehingga mereka lebih antusias dan terlibat aktif dalam kegiatan. Selain itu, dukungan penuh dari guru dan fasilitator dalam membimbing dan memberikan umpan balik sangat penting dalam mendorong keberhasilan siswa. Meskipun demikian, masih ada beberapa tantangan yang perlu diperhatikan, seperti aksesibilitas teknologi yang belum merata. Ke depannya, pelatihan ini dapat dikembangkan lebih lanjut dengan memperkaya materi pembelajaran, misalnya dengan mengajarkan teknik desain yang lebih kompleks atau mengintegrasikan Canva ke dalam berbagai mata pelajaran.



Gambar 2. Penyampaian Materi

Kegiatan inti dari program pelatihan Canva ini adalah penyampaian materi yang dibawakan oleh tim pengabdian, yang dilanjutkan dengan praktik pembuatan poster menggunakan Canva untuk memperkuat pemahaman siswa. Pada tahap awal pelatihan, tim pengabdian memulai dengan memberikan pemahaman mendalam mengenai Canva. Materi yang disampaikan mencakup fitur-fitur dasar Canva, mulai dari pembuatan kanvas hingga penggunaan berbagai elemen desain seperti gambar, teks, dan bentuk. Selain itu, peserta juga diperkenalkan dengan berbagai template yang tersedia untuk mempercepat proses pembuatan desain. Tidak hanya itu, tim pengabdian juga memberikan tips dan trik untuk menghasilkan desain yang menarik dan profesional.



Gambar 3. Pembuatan Poster dan Pembagian Hadiah

Setelah peserta dibekali pengetahuan dasar Canva, saatnya mereka menyalurkan kreativitasnya secara langsung. Proses pembuatan poster ini dirancang bertahap, dimulai dengan kebebasan peserta memilih tema yang paling menarik bagi mereka. Setelah itu, peserta diajak untuk merancang konsep desain poster secara visual. Dengan bekal materi yang telah diperoleh, peserta kemudian mulai mewujudkan konsep tersebut di dalam aplikasi Canva. Selama proses pembuatan, tim pengabdian senantiasa siap memberikan bimbingan dan dukungan. Mulai dari membantu memilih kombinasi warna yang tepat, menyarankan tata letak yang menarik, hingga memberikan tips untuk meningkatkan kualitas desain secara keseluruhan. Dengan begitu, peserta dapat merasa lebih percaya diri dalam mengeksplorasi berbagai fitur Canva dan menghasilkan karya yang berkualitas. Tahap akhir dari praktik ini adalah presentasi hasil karya. Momen ini tidak hanya untuk memamerkan hasil akhir, tetapi juga sebagai ajang saling memberikan masukan dan apresiasi.



Gambar 4. Penyerahan Plakat



Gambar 5. Foto Bersama

4. KESIMPULAN

Kegiatan PKM pemanfaatan aplikasi Canva untuk meningkatkan kreativitas digital siswa SMP Islam Yapikum telah mencapai tujuannya. Melalui serangkaian kegiatan pembelajaran yang menarik dan interaktif, siswa berhasil meningkatkan pemahaman mereka tentang desain grafis dan mampu menghasilkan karya-karya kreatif menggunakan Canva. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa Canva merupakan alat yang efektif untuk mengembangkan kreativitas digital siswa serta meningkatkan motivasi belajar.

Pelaksanaan kegiatan PKM ini membuktikan bahwa pemanfaatan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran dapat memberikan dampak positif yang signifikan. Siswa tidak hanya memperoleh keterampilan desain grafis, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan kritis. Selain itu, kegiatan ini juga berhasil meningkatkan minat belajar siswa terhadap teknologi digital. Hasil yang dicapai menunjukkan bahwa Canva dapat menjadi sarana yang efektif untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan di era digital.



APPA : Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat
Volume 2, No. 6 April 2025
ISSN 3025-0889 (media online)
Hal 785-789

REFERENCES

- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF. *Indonesian Journal of Education and Humanity*.
- Mukhaimin, R., Imamudin, I., Sulistiyani, D. R., Mubarak, P., Ulina, C. Y., Purwanto, G., . . . Fauzi, M. R. (2025). PELATIHAN CANVA SEBAGAI STRATEGI MENINGKATKAN KREATIFITAS DI MTS HIDAYATURROHMAN. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*.
- Ruslan, A., Sugiono, Andi, Firlana, O., & Erlangga, G. (2023). APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SEJARAH DI ABAD 21. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*.
- Sumarno, M., Jamiah, Y., Fitriawan, D., Yani, A., & Hartoyo, A. (2023). EFEKTIVITAS PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERDASARKAN KURIKULUM MERDEKA PADA MATERI TRANSFORMASI KELAS VII. *Journal of Educational Review and Research*.