



Journal of Human And Education
Volume 5, No. 2, Tahun 2025, pp 223-228
E-ISSN 2776-5857, P-ISSN 2776-7876
Website: <https://jahe.or.id/index.php/jahe/index>

Pengembangan Kreativitas Dan Inovasi Melalui Pelatihan Canva Pada Pengabdian Kepada Masyarakat Di Kelas X SMA Negeri 4 Binjai

Dapot Tua Manullang¹, Episman Gea², Leonardo Fransiskus Sihotang³, Tiamar Panggabean⁴

Universtas HKBP Nommensen Medan
Email: dapot.manullang@uhn.ac.id

Abstrak

Pelatihan Canva ini bertujuan untuk membahas tentang bagaimana hasil pada pengembangan kreativitas dan inovasi pada pelatihan Canva di kelas X SMA Negeri 4 Binjai Canva adalah platform desain grafis berbasis online yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis materi visual, seperti poster, presentasi, infografis, dan lainnya. Yang bertujuan untuk menawarkan peserta didik untuk mengembangkan karya dan inovasi dalam desain grafis, dan mempermudah peserta didik dalam menyelesaikan tugas sekolahnya. Pelatihan ini menggunakan metode survei dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada peserta didik setelah melakukan pengajaran pelatihan Canva di kelas X SMA Negeri 4 Binjai untuk mengetahui keberhasilan pelatihan Canva dalam mengembangkan kreativitas dan inovasi siswa pada desain melalui aplikasi Canva. Dengan teknik pengambilan kesimpulan melalui rata-rata jawaban siswa kelas X SMAN 4 Binjai pada survei keberhasilan pelatihan Canva, hasil pelatihan ini memberikan tingkat keberhasilan Canva dalam pengembangan kreativitas dan inovasi peserta didik.

Kata kunci: *Pelatihan Kreativitas Dan Inovasi, Canva, SMAN 4 Binjai*

Abstract

This study aims to discuss how the results of the development of creativity and innovation through Canva training in class X of SMA Negeri 4 Binjai Canva is an online-based graphic design platform that allows users to create various types of visual materials, such as posters, presentations, infographics, and others. Which aims to offer students to develop work and innovation in graphic design, and make it easier for students to complete their school assignments. This study uses a survey method by giving a number of questions to students after conducting Canva training teaching in class X of SMA Negeri 4 Binjai to determine the success of Canva training in developing students' creativity and innovation in design through the Canva application. With the technique of drawing conclusions through the average answers of class X students of SMAN 4 Binjai on the Canva training success survey, the results of this study provide the level of success of Canva in developing students' creativity and innovation.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah memberikan dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Dalam era globalisasi dan digitalisasi, kemampuan untuk beradaptasi dengan teknologi bukan lagi sekadar keunggulan, tetapi telah menjadi kebutuhan utama. Perubahan ini tidak hanya memengaruhi cara belajar dan mengajar, tetapi juga menciptakan tuntutan baru bagi siswa untuk memiliki keterampilan abad ke-21, yaitu berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif. Pengembangan pendidikan adalah suatu keniscayaan yang harus terus menerus dilaksanakan seiring dengan berjalannya waktu, perubahan sosial, perubahan teknologi, budaya dan etika lokal, nasional dan perubahan global. 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 hal ini siswa dan siswi kelas X SMA Negeri 4 Binjai Siswa masih banyak yang belum mahir dan terbiasa serta masih ada yang belum bisa dalam menggunakan aplikasi Canva, padahal ini hal yang perlu diketahui siswa dan siswi disekolah untuk keperluan dalam menyelesaikan tugas-tugas disekolah seperti pembuatan PPT, poster, serta desain lainnya. Pelatihan aplikasi Canva ini perlu dilakukan ditingkat SMA karena Banyak aplikasi desain grafis profesional, seperti Adobe Photoshop atau CorelDRAW, yang memiliki tingkat kesulitan tinggi dan memerlukan pelatihan khusus. Dengan begitu perlu melakukan pelatihan Canva di kelas X SMA Negeri 4 Binjai untuk mengembangkan kreativitas serta inovasi yang dibangun sejak dini sehingga kami menduga melalui pelatihan ini Dengan mempelajari Canva, siswa dapat mulai membangun portofolio mereka sejak dini, sehingga memiliki nilai tambah saat melanjutkan pendidikan atau memasuki dunia kerja.

Menurut Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat Universitas Indonesia, pengabdian kepada Masyarakat merupakan kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Upaya ini mencakup perluasan wawasan, peningkatan pengetahuan, serta pengembangan keterampilan yang dilakukan oleh civitas akademika. Kegiatan ini menjadi bentuk pengabdian dan kepedulian dalam berkontribusi aktif untuk meningkatkan kesejahteraan serta memberdayakan Masyarakat, khususnya mereka yang berada dalam kondisi ekonomi lemah (Ryan Tobing,2022). Pada kegiatan tersebut mahasiswa akan turun kelapangan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan memperkenalkan sebuah aplikasi yang sudah familiar dan sudah diketahui oleh banyak orang yakni memperkenalkan aplikasi Canva. Canva didirikan pada 1 Januari 2012 oleh Melanie Perkins, yang sebelumnya telah mendirikan Fusion Books, sebuah penerbit buku terkenal di Australia. Dalam tahun pertamanya, Canva mengalami pertumbuhan pesat dengan mencapai 750.000 pengguna. Lima tahun kemudian, pada tahun 2017, Perusahaan mulai meraih keuntungan dan memiliki sekitar 200 karyawan yang bekerja di kantor mereka di Australia dan San Francisco. Salah satu sumber pendapatan utama berasal dari 294.000 pengguna premium. Pada tahun yang sama, Canva telah memiliki 10 juta pengguna di 169 negara (Supradaka,2022). Selain itu, status Mahasiswa yang dipegang oleh seseorang tentunya berbeda dengan status pelajar SD, SMP, dan SMA, bedanya terdapat pada tanggung jawab yang lebih besar dalam kontribusi kepada masyarakat melalui ilmu dan kemampuan yang dimilikinya selama mengenyam pendidikan tinggi. Canva adalah aplikasi desain grafis yang memungkinkan pengguna, terutama pemula, untuk membuat, merancang, dan mengedit desain secara online. Aplikasi ini mendukung berbagai jenis desain, seperti kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi. Canva tersedia dalam beberapa versi, termasuk web, iPhone, dan Android. Beberapa keunggulan Canva

meliputi mahasiswa akan dituntut untuk melatih kreativitas dan inovasi melalui pelatihan canva, kreativitas merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia, yaitu kebutuhan akan perwujudan diri atau aktualisasi diri dan merupakan kebutuhan paling tinggi bagi manusia. Pada koleksi desain grafis yang beragam dan menarik, membantu meningkatkan kreativitas, lebih efisien dalam pembuatan desain, praktis digunakan, menyediakan gambar dengan resolusi tinggi, mendukung kerja kolaboratif, serta memungkinkan desain dilakukan melalui PC atau Android. Selain itu, hasil desain dapat diunduh dalam format JPG dan PDF (Suharyanto et al,2022). Pada dasarnya, setiap orang dilahirkan di dunia dengan memiliki potensi kreatif, kreativitas dapat diidentifikasi dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat (Pertwi, 2017) sedangkan inovasi merupakan suatu perubahan baru yang akan mengarah pada perbaikan. Oleh karena itu, inovasi adalah dengan dikenalkan cara atau metode baru dari input sampai pada output maka akan menghasilkan perubahan yang nampak dengan suksesnya dalam bidang sosial maupun ekonomi (Margareta& Eka Liliani, 2023). dalam pelaksanaannya pengembangan kreativitas serta inovasi dilakukan pada pelatihan Canva yang bertujuan membentuk diri peserta didik pada persaingan abad 21 yang serba membutuhkan teknologi serta membantu para peserta didik dalam menyelesaikan tugas-tugas di sekolah. Canva secara umum dapat digunakan untuk kebutuhan grafis seperti pembuatan flyer, poster, kartu ucapan, sertifikat, presentasi, dan infografik dengan gambar dan template yang menarik (Purwati & Perdanawanti, 2019). dengan begitu melalui pelatihan Canva memberikan kemudahan bagi peserta didik di SMAN 4 Binjai dalam mengembangkan kreativitas dan inovasinya dalam pembelajaran.

METODE PELAKSANAAN

Pelatihan ini menggunakan teknik pengajaran eksperimen kepada siswa kelas X SMAN 4 Binjai dengan menggunakan metode pendekatan *problem based learning* (PBL) dimulai dari pengenalan teori Canva, praktik penggunaan Canva, presentasi hasil dan evaluasi pelatihan Canva. Yang bertujuan untuk menjelaskan penggunaan materi Canva kepada peserta didik. Lokasi pelatihan pada sekolah SMAN 4 Binjai dengan partisipan atau siswa kelas X-1 sampai X-8 pada SMAN 4 Binjai.

Data diperoleh melalui survei, yaitu salah satu metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mengumpulkan informasi mengenai peristiwa di masa lalu maupun saat ini. Metode ini bertujuan untuk memahami keyakinan, pendapat, serta perilaku individu, serta menganalisis hubungan antar variabel. Selain itu, metode survei juga digunakan untuk menguji hipotesis terkait aspek sosiologis dan psikologis dari sampel yang mewakili suatu populasi. Teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi, baik dalam bentuk wawancara maupun kuesioner, dengan tingkat pendalaman yang terbatas. Hasil penelitian dari metode ini umumnya dapat digeneralisasikan (Sugiyono,2018). Survei pertanyaan tentang keberhasilan pelatihan Canva pada kelas X SMAN 4 Binjai jawaban akan diolah berdasarkan jawaban peserta didik dengan teknik analisis data menggunakan presentase jawaban dari peserta didik menggunakan ditambahkan semua lalu dibagi dengan jumlah pertanyaan yang diberikan proses ini bertujuan untuk mengetahui keberhasilan pelatihan Canva pada kelas X SMAN 4 Binjai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) oleh Mahasiswa FKIP Universitas HKBP Nommensen Medan di SMA Negeri 4 Binjai. Kegiatan ini berlangsung dari 10 februari hingga 28 februari 2025, dengan fokus utama pada pelatihan penggunaan Canva untuk meningkatkan kreativitas Siswa di kelas X. Berikut adalah hasil dalam penerapan aplikasi **CANVA** yang dilaksanakan oleh Mahasiswa PKM di Kelas 10 SMA Negeri 4 Binjai:

Berdasarkan hasil kuesioner yang diisi oleh 100 responden, dapat disimpulkan bahwa pelatihan Canva dalam pembelajaran mendapatkan respons yang sangat positif dengan penjelasan sebagai berikut :

No	Pernyataan	Jumlah Responden	Rata-Rata Presentase Jawaban
1.	Saya Merasa Mudah Memahami Cara Menggunakan CANVA	100	80%
2.	Aplikasi CANVA Membantu Saya dalam Membuat Desain yang Menarik	100	86%
3.	Fitur- fitur di CANVA sangat mendukung dalam Pembuatan Materi Pembelajaran	100	90%
4.	Penggunaan CANVA Membuat Proses Pembelajaran Lebih Menyenangkan	100	79%
5.	Dengan CANVA Saya Lebih Kreatif dalam Mengerjakan tugas Desain	100	80%
6.	Mahasiswa PKM Memberikan Bimbingan yang Jelas dan Mudah dipahami	100	90%
7.	Saya Merasa Lebih Percaya Diri dalam Menggunakan CANVA Setelah Pelatihan	100	70%
8.	CANVA lebih Mudah digunakan dibandingkan Aplikasi Desain Lainnya	100	83%
9.	Saya akan Terus Menggunakan CANVA dalam Kegiatan Pembelajaran di Masa Depan	100	78%
10.	Secara Keseluruhan, Saya puas dengan Penerapan CANVA dalam Pembelajaran	100	93%

1. Pemahaman dan Kemudahan Penggunaan: Sebanyak **80%** responden merasa mudah memahami cara menggunakan Canva, dan **83%** menyatakan bahwa Canva lebih mudah digunakan dibandingkan aplikasi desain lainnya.
2. Manfaat dalam Pembelajaran: **86%** responden menganggap canva membantu mereka dalam membuat desain yang menarik, sementara **79%** merasa proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dengan penggunaan canva
3. Dukungan fitur dan Kreativitas: **90%** responden menilai fitur-fitur canva sangat mendukung dalam pembuatan materi pembelajaran, dan **80%** merasa lebih kreatif dalam mengerjakan tugas desain.
4. Bimbingan dan Kepercayaan Diri: Bimbingan mahasiswa PkM dinilai jelas dan mudah dipahami oleh **90%** responden, dan **70%** merasa lebih percaya diri dalam menggunakan canva setelah pelatihan
5. Keberlanjutan dan Kepuasan: **78%** responden menyatakan akan terus menggunakan Canva dalam pembelajaran di masa depan, dan **93%** merasa puas dengan penerapan canva dalam pembelajaran.

Rata-rata Presentase Jawaban

Untuk mengetahui rata-rata keseluruhan, kita menghitung:

$$\frac{80+86+90+79+80+90+70+83+78+93}{10} = 84.9\%$$

Dengan Mengembangkan Kreativitas Dan Inovasi Melalui Pelatihan Canva Di Kelas X SMA Negeri 4 Binjai sebagai upaya mempersiapkan diri siswa dalam mengembangkan kreativitas hingga persiapan dalam menciptakan generasi muda yang mempunyai ide atau gagasan dalam bentuk desain yang bisa di ciptakan dalam aplikasi Canva dan serta mempersiapkan diri siswa dalam menyelesaikan tugas tugas sekolah yang berbentuk desain Dari data diatas tingkat presentase jawaban setiap responden/siswa kelas X SMAN 4 Binjai maka bisa kita Tarik Kesimpulan rata -rata nilai keberhasilan penerapan media Canva di kelas X SMAN 4 Binjai yakni dengan menarik Kesimpulan jumlah skor presentase jawaban resepon di kali dengan jumlah pertanyaan maka rata-rata keberhasilan di **84.9%**. hal ini sejalan dengan penelitian (Rahmatullah et al., 2020) Berdasarkan hasil penilaian ahli, desain media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva diperoleh skor 82,28 persen dengan kategori sangat layak. Hasil tanggapan siswa secara terbatas diperoleh skor 86.73 persen dengan kategori sangat layak. Dari hasil penilaian ahli maupun siswa, menunjukkan bahwa mediapembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva layak digunakan di sekolah uji coba. Hasil uji coba lapangan siklus pertama yaitu 67.13 persen dan siklus kedua yaitu 88 persen. Presentase hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva layak digunakan di sekolah uji coba. Hasil uji coba lapangan siklus pertama yaitu 67.13 persen dan siklus kedua yaitu 88 persen. Presentase hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan.

SIMPULAN

Pemahaman siswa-siswi kelas X SMAN 4 Binjai terhadap materi Canva serta pelatihan yang diikuti menambah wawasan dalam penggunaan Canva serta mampu menciptakan poster pendidikan melalui aplikasi Canva Sekolah SMAN 4 Binjai khususnya kelas X merasa terbantu dengan adanya pelaksanaan PKM karena adanya manfaat yang dirasakan oleh siswa dan siswi khususnya dalam pengembangan desain grafis siswa/siswi kelas X. Sebagai saran Sekolah juga memberikan lomba pada kegiatan ekstrakurikuler sekolah tentang pembuatan desain melalui Canva supaya siswa/siswi terbiasa dalam mengembangkan hasil karya serta ide dalam desain serta membiasakan siswa menghadapi zaman yang semakin canggih di teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Arip Mulyanto, Jemmy A. Pakaja, Moh. Miraj Mokolintad, & Sefirindiyani. (2024). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva Bagi Siswa Di SMP Negeri 2 Tomilito. *Devotion*, 3(2), 51–55.
- Margareta, & Eka Liliani. (2023). *Inovasi Kepala Madrasah Dalam Mewujudkan Sekolah Yang Efektif Di Madrasah Aliyah Ma'arif Udanawu Kabupaten Blitar*. 4–5.
- Masri Singarimbun, S. E. (2011). *Metode Penelitian Survei*. 119.
- 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
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- 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>

Supradaka. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis melejit dengan membukukan rekor Salah satu pemasukan terbesarnya datang dari pengguna premium yang berjumlah sebanyak. *Ikraith-Teknologi*, 6(74), 62–68.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, 6 (2003).