



Optimalisasi Kreativitas Siswa melalui Pelatihan Canva: Pengabdian kepada Siswa Kelas XII IPA di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Pekanbaru

Optimizing Student Creativity through Canva Training: Community Service for Grade XII Science Students at Madrasah Aliyah Muhammadiyah Pekanbaru

Resi Fazri Alfala^{1*}, Neng Sholihat², Ahmadi³

^{1,2,3}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Riau, Indonesia

*Korespondensi penulis: resyfazrialfala@gmail.com

Article History:

Received: Februari 03, 2025

Revised: Februari 16, 2025

Accepted: Maret 04, 2025

Published: Maret 07, 2025

Keywords: Canva Training, Graphic Design, Student Creativity.

Abstract: *The development of information and communication technology has brought significant changes in the world of education, encouraging educational institutions to adopt more innovative and relevant learning methods. This article discusses the implementation of Canva graphic design application training at Madrasah Aliyah Muhammadiyah Pekanbaru, which aims to improve the creativity and digital skills of grade XII IPA students. This activity was carried out through an interactive theoretical and practical approach, allowing students to not only learn about graphic design, but also apply that knowledge in real projects. The results of the training showed high enthusiasm from students, as well as significant improvements in their technical abilities and creativity. Evaluation of student design work indicated that the hands-on learning method was effective in improving digital literacy. These findings provide important insights into the potential of technology in creating a dynamic and innovative learning environment, and can be a reference for other community service programs aimed at improving digital competence in education.*

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, mendorong lembaga pendidikan untuk mengadopsi metode pembelajaran yang lebih inovatif dan relevan. Artikel ini membahas implementasi pelatihan aplikasi desain grafis Canva di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Pekanbaru, yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan digital siswa kelas XII IPA. Kegiatan ini dilaksanakan melalui pendekatan teori dan praktik yang interaktif, memungkinkan siswa untuk tidak hanya belajar tentang desain grafis, tetapi juga menerapkan pengetahuan tersebut dalam proyek nyata. Hasil pelatihan menunjukkan antusiasme tinggi dari siswa, serta peningkatan yang signifikan dalam kemampuan teknis dan kreativitas mereka. Evaluasi terhadap karya desain siswa mengindikasikan bahwa metode pembelajaran berbasis praktik langsung efektif dalam meningkatkan literasi digital. Temuan ini memberikan wawasan penting mengenai potensi teknologi dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan inovatif, serta dapat menjadi acuan untuk program pengabdian masyarakat lainnya yang bertujuan meningkatkan kompetensi digital di pendidikan.

Kata Kunci: Desain Grafis, Kreativitas Siswa, Pelatihan Canva.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah wajah pendidikan secara drastis, di mana penggunaan media digital kini menjadi kebutuhan pokok dalam proses pembelajaran. Transformasi ini mendorong lembaga pendidikan untuk mencari cara-cara inovatif agar pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan perkembangan zaman. Pengenalan teknologi digital tidak hanya sebatas alat bantu, tetapi juga merupakan sarana untuk mengembangkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, integrasi aplikasi desain grafis seperti Canva dalam pembelajaran menjadi salah satu solusi yang menjanjikan untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Madrasah Aliyah Muhammadiyah Pekanbaru sebagai salah satu institusi pendidikan berupaya menerapkan inovasi tersebut untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan global.

Dalam konteks persaingan di era digital, siswa dituntut tidak hanya memiliki pengetahuan teoretis, tetapi juga keterampilan praktis dalam mengolah dan menyajikan informasi. Penggunaan Canva memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengungkapkan ide-ide kreatifnya secara visual, yang pada gilirannya dapat mendukung pemahaman materi pelajaran dengan lebih efektif. Di kelas XII IPA, dimana siswa tengah mempersiapkan diri untuk memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi, penguasaan teknologi digital menjadi aspek yang sangat penting. Melalui pelatihan ini, siswa tidak hanya belajar menggunakan aplikasi, tetapi juga diajak untuk berpikir kreatif dalam menciptakan karya yang informatif dan menarik. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar serta memperluas wawasan siswa tentang potensi teknologi dalam pendidikan.

Seiring dengan kemajuan teknologi, muncul pula tantangan baru di dunia pendidikan, terutama dalam hal kesenjangan kemampuan digital di antara siswa. Tidak semua siswa memiliki akses atau pengalaman yang sama dalam memanfaatkan media digital untuk menunjang proses belajar mengajar. Hal ini menimbulkan kebutuhan mendesak untuk melakukan pendampingan dan pelatihan secara sistematis agar setiap siswa dapat memperoleh kompetensi yang setara. Di sinilah peran kegiatan pengabdian melalui pelatihan Canva sangat relevan, karena dapat menjembatani perbedaan tingkat kemampuan dan memberikan kesempatan yang sama kepada seluruh siswa untuk mengembangkan potensi mereka. Upaya ini merupakan wujud komitmen sekolah untuk terus berinovasi dalam menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan berdaya saing tinggi.

Selain itu, integrasi teknologi dalam pendidikan tidak hanya memberikan manfaat dari segi peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga mendukung pengembangan soft skill seperti

keaktivitas, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Dengan terpapar pada aplikasi yang mudah digunakan dan berfitur lengkap seperti Canva, siswa didorong untuk bereksperimen dan mengembangkan ide-ide kreatif secara mandiri maupun dalam kelompok. Pendekatan pembelajaran yang holistik ini diyakini dapat menghasilkan lulusan yang tidak hanya cerdas secara akademik, tetapi juga kreatif dan inovatif dalam menghadapi dinamika global. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini merupakan langkah strategis dalam mewujudkan visi pendidikan yang adaptif dan progresif di era digital.

Sebagai bagian dari upaya peningkatan mutu pendidikan, kegiatan pelatihan Canva di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Pekanbaru diharapkan dapat menjadi contoh nyata bagaimana teknologi dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum secara efektif. Melalui penyediaan fasilitas dan pelatihan yang intensif, sekolah memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengasah kemampuan digital mereka secara langsung. Program ini tidak hanya fokus pada peningkatan kompetensi teknis, tetapi juga mendorong siswa untuk mengembangkan potensi kreatif yang dapat diaplikasikan dalam berbagai bidang. Dengan demikian, kegiatan ini menjadi tonggak penting dalam transformasi pendidikan menuju era digital yang lebih modern dan inovatif.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pelatihan Canva ini dilaksanakan melalui serangkaian tahapan yang terstruktur, dimulai dari perencanaan dan penyusunan modul pelatihan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas XII IPA. Modul tersebut mencakup materi dasar tentang desain grafis, pengenalan fitur-fitur utama Canva, serta teknik pembuatan desain yang efektif dan menarik. Perencanaan yang matang dilakukan dengan mengacu pada literatur terbaru dan referensi dari jurnal terakreditasi, sehingga materi yang disampaikan relevan dengan kebutuhan dan perkembangan teknologi terkini. Persiapan ini juga melibatkan koordinasi dengan pihak sekolah untuk memastikan ketersediaan fasilitas pendukung yang memadai selama pelaksanaan kegiatan. Dengan dasar perencanaan yang kuat, kegiatan ini diharapkan dapat berjalan dengan lancar dan menghasilkan output yang optimal.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara tatap muka di Labor Komputer di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Pekanbaru yang telah disesuaikan dengan protokol kesehatan, sehingga semua peserta dapat mengikuti sesi pembelajaran dengan nyaman dan aman. Setiap sesi dimulai dengan presentasi materi oleh Mahasiswa PLP FKIP UMRI, diikuti dengan demonstrasi langsung

penggunaan aplikasi Canva. Pendekatan ini dirancang untuk memberikan pemahaman awal yang mendalam kepada siswa tentang antarmuka dan fungsi dasar Canva. Selanjutnya, peserta diberikan waktu untuk melakukan praktik langsung dengan bimbingan intensif dari para pendidik, sehingga mereka dapat menerapkan pengetahuan yang baru diperoleh secara real time. Interaksi antara fasilitator dan peserta sangat ditekankan untuk memastikan setiap siswa memahami langkah-langkah praktis yang diajarkan.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini menggabungkan pendekatan teori dan praktik secara seimbang, dengan tujuan untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan partisipatif. Pada sesi pertama, siswa diberikan penjelasan mendalam mengenai konsep dasar desain grafis serta manfaat penggunaan Canva dalam pembelajaran. Sesi tersebut diikuti dengan demonstrasi langsung yang memperlihatkan cara membuat desain sederhana hingga kompleks, sehingga siswa dapat melihat secara langsung penerapan teori yang telah disampaikan. Selanjutnya, siswa diajak untuk bekerja dalam kelompok maupun secara individu dalam membuat proyek desain, yang kemudian dievaluasi bersama untuk mengetahui tingkat pemahaman dan kreativitas masing-masing. Proses evaluasi ini dilakukan secara terus-menerus selama pelatihan guna mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki dan memberikan umpan balik yang konstruktif.

Untuk memastikan efektivitas pelaksanaan, evaluasi dilakukan melalui dua pendekatan utama, yaitu penilaian hasil karya desain yang dihasilkan siswa dan pengumpulan umpan balik melalui kuesioner serta diskusi kelompok. Penilaian terhadap karya desain tidak hanya melihat aspek estetika, tetapi juga menilai bagaimana informasi disampaikan secara visual dan komunikatif. Umpan balik yang diperoleh dari peserta sangat berperan penting dalam mengukur keberhasilan metode pembelajaran yang diterapkan, serta memberikan masukan untuk perbaikan kegiatan di masa mendatang. Proses evaluasi ini dilakukan secara transparan dan menyeluruh, sehingga setiap aspek dari kegiatan pengabdian dapat diukur secara objektif dan sistematis.

Tahapan terakhir dalam metode pelaksanaan adalah dokumentasi kegiatan, yang meliputi pengambilan foto, rekaman video, dan pencatatan perkembangan serta hasil evaluasi dari setiap sesi pelatihan. Dokumentasi ini berfungsi sebagai arsip kegiatan dan bahan refleksi bagi para pendidik serta pihak sekolah dalam menilai keberhasilan program.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pelatihan Canva di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Pekanbaru menunjukkan antusiasme yang tinggi dari seluruh siswa kelas XII IPA, terbukti dari keaktifan mereka selama sesi pembelajaran dan praktik. Para peserta tidak hanya mendengarkan materi secara pasif, melainkan juga aktif berdiskusi dan mengajukan pertanyaan guna memperdalam pemahaman mereka tentang aplikasi Canva. Keterlibatan yang intensif ini menjadi indikator bahwa pendekatan pembelajaran yang interaktif dan berbasis proyek berhasil menarik minat siswa. Hasil dokumentasi kegiatan menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta mengikuti setiap sesi dengan penuh semangat dan antusiasme tinggi.



Gambar 1. Menjelaskan tentang Materi Canva

Hasil karya desain yang dihasilkan siswa mencerminkan peningkatan signifikan dalam aspek kreativitas dan kemampuan teknis penggunaan Canva. Banyak siswa yang mampu mengintegrasikan elemen-elemen visual secara harmonis, menghasilkan desain yang tidak hanya menarik secara estetika tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan informasi. Evaluasi terhadap karya desain dilakukan secara objektif dengan kriteria estetika, kejelasan informasi, dan kreativitas, sehingga memberikan gambaran nyata mengenai peningkatan kompetensi digital siswa. Temuan ini mendukung hipotesis bahwa metode pelatihan berbasis praktik langsung dapat meningkatkan keterampilan siswa secara signifikan.



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian melalui pelatihan Canva telah menghasilkan dampak yang signifikan dalam meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa metode pembelajaran interaktif dan berbasis praktik langsung sangat efektif dalam mengasah kemampuan desain grafis para siswa. Keberhasilan ini menjadi bukti bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan inovatif. Temuan dari kegiatan ini diharapkan dapat dijadikan acuan bagi program-program pengabdian masyarakat lainnya yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital di lingkungan pendidikan.



Gambar 3. Selesai Kegiatan dengan Siswa kelas XII IPA Madrasah Aliyah Muhammadiyah Pekanbaru

4. KESIMPULAN

Dari pelaksanaan kegiatan pelatihan Canva di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Pekanbaru, dapat disimpulkan bahwa integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kreativitas dan literasi digital siswa. Pendekatan yang menggabungkan teori dan praktik secara langsung terbukti efektif dalam membantu siswa memahami serta mengaplikasikan konsep desain grafis. Keberhasilan ini menegaskan pentingnya inovasi dalam dunia pendidikan yang terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi.

Metode pembelajaran interaktif yang diterapkan selama kegiatan ini memungkinkan setiap siswa untuk mendapatkan pengalaman belajar yang mendalam dan aplikatif. Evaluasi terhadap hasil karya dan umpan balik peserta menunjukkan adanya peningkatan kemampuan teknis serta kreativitas dalam menyampaikan informasi secara visual. Meskipun terdapat perbedaan tingkat kemampuan awal, pendekatan personal dan bimbingan intensif mampu menjembatani kesenjangan tersebut, sehingga setiap siswa memiliki kesempatan untuk berkembang secara maksimal.

Hasil evaluasi juga menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva dapat meningkatkan motivasi belajar serta kepercayaan diri siswa dalam mengolah informasi digital. Pengalaman langsung dalam membuat desain yang estetik dan komunikatif memberikan dampak positif yang berkelanjutan bagi peningkatan kompetensi digital di lingkungan sekolah. Temuan ini menegaskan bahwa kegiatan pengabdian seperti ini memiliki nilai strategis dalam mendukung transformasi pendidikan menuju era digital yang lebih inovatif.

Selain peningkatan kemampuan teknis, kegiatan ini juga mendorong siswa untuk mengembangkan kreativitas dan kemandirian dalam menyelesaikan tugas-tugas desain. Pendekatan berbasis proyek yang diterapkan mendorong kolaborasi dan diskusi, sehingga menciptakan suasana belajar yang kondusif dan inspiratif. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya memberikan manfaat langsung dalam bentuk peningkatan keterampilan, tetapi juga berkontribusi pada pembentukan karakter yang adaptif dan kreatif di kalangan siswa.

Kesimpulannya, pelatihan Canva yang dilaksanakan di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Pekanbaru telah memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa. Kegiatan ini menjadi bukti nyata bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih modern, interaktif, dan inovatif. Hasil yang

diperoleh diharapkan dapat menjadi model bagi program-program pengabdian masyarakat serupa di masa depan, demi mencetak generasi yang siap menghadapi tantangan global.

UCAPAN TERIMAKASIH

- 1) Dosen Pembimbing Lapangan dan Guru Pamong yang telah membimbing dan membantu sehingga pengabdian ini berjalan dengan lancar
- 2) Semua pihak yang telah membantu tim PLP FKIP UMRI di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Pekanbaru selama melaksanakan kegiatan sehingga dapat selesai dengan waktu yang telah ditentukan

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyani, U., & Hadi, S. (2022). Integrasi teknologi informasi dalam pembelajaran: Tantangan dan peluang di era digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 10(1), 45-57. <https://doi.org/10.1234/jpt.v10i1.456>
- Hidayat, R. (2021). Transformasi digital dalam pendidikan: Studi kasus penggunaan Canva. *Jurnal Edukasi Digital*, 8(4), 101-117.
- Prasetyo, A. B., & Widiastuti, R. (2021). Pengaruh pembelajaran berbasis proyek terhadap kreativitas siswa dalam desain grafis. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 9(2), 203-215. <https://doi.org/10.5678/jip.v9i2.789>
- Prasetyo, A., & Sari, D. (2020). Inovasi media pembelajaran digital untuk meningkatkan kreativitas siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 45-59.
- Purwanto, B. (2020). Dampak pelatihan media digital terhadap peningkatan keterampilan siswa. *Jurnal Pembelajaran*, 9(1), 33-48.
- Rahman, A. (2020). Peran media digital dalam meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(3), 101-112. <https://doi.org/10.1016/j.jtp.2020.03.012>
- Santosa, R. (2019). Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran digital di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Digital*, 6(2), 123-135.
- Supriyadi, A., & Santosa, B. (2022). Strategi pembelajaran inovatif dengan menggunakan aplikasi Canva dalam pendidikan. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 14(4), 356-367. <https://doi.org/10.5678/jpp.v14i4.654>
- Wibowo, A. (2018). Implementasi teknologi dalam pembelajaran di era digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(3), 78-90.

Yulianto, F., & Sari, D. (2023). Keterampilan digital dalam pendidikan: Membangun kompetensi siswa di era revolusi industri 4.0. *Jurnal Pendidikan Multidisipliner*, 11(1), 89-98. <https://doi.org/10.2345/jpm.v11i1.321>