

## PKM Pengenalan Aplikasi *Canva* Bagi Siswa SMA Negeri 1 Arso

<sup>1</sup>Patmawati Hasan,<sup>2</sup> Rahmat H. Kiswanto,<sup>3</sup> Fenny Girik Allo,<sup>4</sup> Gertrudis V. Kahar

Universitas Sepuluh Nopember Papua

Email: <sup>1</sup>patmawatihasan@gmail.com, <sup>2</sup>kissonetwo74@gmail.com, <sup>3</sup>girikallo@gmail.com, <sup>4</sup>vebrivekakahar12@gmail.com

---

### ABSTRAK

SMA Negeri 1 Arso yang beralamatkan di Swakarsa, Asiaman, Kec. Arso, Kabupaten Keerom, Papua merupakan salah satu lembaga pendidikan yang memiliki komitmen terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. PKM ini bertujuan untuk mengenalkan serta memberikan pelatihan kepada siswa SMA Negeri 1 Arso dalam menggunakan aplikasi Canva. Canva ialah sebuah software grafis yang mudah digunakan dan dilengkapi dengan sejumlah fitur untuk membantu pelajar dalam menciptakan berbagai jenis rancangan seperti poster, kartu ucapan, dan presentasi. Metode yang digunakan jenis pelatihan yaitu yaitu One-Day Training (ODT), terbukti efektif dalam memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar kepada siswa dalam waktu singkat. PKM pengenalan aplikasi Canva dilanjutkan dengan mendemokan langsung kepada siswa pembuatan desain CV Riwayat Hidup yang dapat di modifikasi serta memanfaatkan template yang sudah tersedia di Aplikasi Canva. Sebelum memulai pelatihan, mayoritas siswa tidak memiliki pengetahuan tentang Canva. Namun, setelah mengikuti pelatihan tersebut, mereka berhasil membuat desain grafis sederhana dengan kemampuan sendiri. Setelah dilakukan evaluasi, ditemukan bahwa sebanyak 85% siswa merasa sangat puas dengan pelatihan ini, sementara 15% siswa mengaku puas. Hal ini menunjukkan tingkat keberhasilan dan kelancaran dalam proses pelaksanaan PKM.

**Kata kunci :** PKM, Aplikasi\_Canva, Pelatihan

### ABSTRACT

*SMA Negeri 1 Arso, located in Swakarsa, Asiaman, Arso District, Keerom Regency, Papua, is one of the educational institutions that is committed to improving the quality of learning. This PKM aims to introduce and provide training to students of SMA Negeri 1 Arso in using the Canva application. Canva is a graphic software that is easy to use and equipped with a number of features to help students create various types of designs such as posters, greeting cards, and presentations. The method used in the type of training is One-Day Training (ODT), which has proven to be effective in providing basic knowledge and skills to students in a short time. The PKM introduction to the Canva application was continued by demonstrating directly to students the creation of CV designs that can be modified and utilizing templates that are already available in the Canva Application. Before starting the training, the majority of students had no knowledge of Canva. However, after taking the training, they managed to create simple graphic designs with their own abilities. After an evaluation, it was found that 85% of students were very satisfied with this training, while 15% of students said they were satisfied. This shows the level of success and smoothness in the PKM implementation process.*

**Key words:** PKM, Canva\_Application, Training

**PENDAHULUAN**

Dalam zaman digital ini, penguasaan teknologi informasi dan komunikasi atau sering disingkat dengan TIK merupakan salah satu kompetensi yang wajib dikuasai siswa. Salah satu aplikasi yang sangat bermanfaat dalam dunia pendidikan adalah *Canva*, yang merupakan sebuah platform desain grafis yang menyediakan fitur-fitur untuk membuat berbagai jenis desain dengan mudah dan intuitif (Purwadi and Lestari, 2024). *Canva* memiliki berbagai template dan alat desain yang dapat digunakan untuk membuat presentasi, poster, infografis, dan lain sebagainya. Penguasaan aplikasi ini dapat membantu siswa dalam menyajikan tugas dan proyek mereka lebih kreatif dan menarik. Salah satu keunggulan *Canva* dalam pembuatan desain grafis yaitu konten desain poster, presentasi, CV Resume Riwayat Hidup dan konten visul lainnya (Sholeh et al., 2020)

SMA Negeri 1 Arso yang beralamatkan di Swakarsa, Asiaman, Kec. Arso, Kabupaten Keerom, Papua merupakan salah satu lembaga pendidikan yang memiliki komitmen terhadap peningkatan kualitas pembelajaran dengan media pembelajaran dapat dikembangkan berbasis aplikasi *Canva* yang dapat di unduh pada teknologi komputer ataupun Handphone (Ichsan Mahardika et al., 2021), maka penguasaan siswa SMA Negeri 1 Arso terhadap *Canva* merupakan hal yang penting pada bidang Pendidikan (Wulandari and Mudinillah, 2022). Dengan template yang sudah tersedia di *Canva*, siswa dapat memanfaatkan dalam pembelajaran seperti pembuatan Poster, CV, Materi Persentase, dsb (Chamidah, 2022). Hal ini karena *Canva* merupakan aplikasi yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar, membuat siswa dapat lebih kreatif dalam menyajikan informasi, serta meningkatkan ketrampilan siswa dalam menguasai desain grafis yang merupakan bagian dari literasi digital (Nahuda et al., 2023; Sinaga et al., 2023).

Kemajuan peradaban suatu bangsa sangat bergantung pada penguasaan literasi dalam segala aspek kehidupan. Kemampuan membaca hanyalah salah satu bagian dari konsep literasi. Literasi digital mencakup penguasaan ide, tidak menekan tombol atau proses berpikir kritis ketika berhadapan dengan media digital daripada kompetensi teknis sebagai keterampilan inti dalam literasi digital, serta menekankan evaluasi kritis terhadap apa yang ditemukan melalui media digital daripada keterampilan teknis yang diperlukan dalam mengakses media digital. Kemampuan belajar bagaimana diperlukan untuk literasi digital (Sinaga et al., 2023)

Tujuan dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah memperkenalkan salah satu Aplikasi desain grafis yaitu *Canva* kepada siswa agar dapat meningkatkan pengetahuan dan ketrampilan desain grafis serta dapat memanfaatkan *Canva* dalam pendidikan dan kehidupan sehari-hari. Berikut ini analisis Situasi yang dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Analisis Situasi

| No | Bidang             | Permasalahan   | Solusi  |
|----|--------------------|--|---|
| 1. | Penguasaan TIK     | Kurangnya pengetahuan dan ketrampilan siswa dalam penggunaan aplikasi <i>Canva</i> . | Memberikan pengenalan dan pelatihan dasar tentang aplikasi <i>Canva</i> |
| 2. | Perangkat Alat     | Tidak adanya komputer di sekolah   | Mengunduh dan Mempraktekan dengan menggunakan Hp Siswa masing-masing    |
| 3. | Pemahaman Aplikasi | Siswa belum mengenal aplikasi <i>Canva</i>   | Memperkenalkan dan memulai  |

|    |          |  |   |
|----|----------|--|---|
|    |          |  | pelatihan <i>Canva</i>                                |
| 4. | Evaluasi | Kurangnya evaluasi pada pengenalan aplikasi <i>Canva</i> | Melakukan evaluasi berkala dan memberikan umpan balik |

**RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan pendahuluan dan analisis situasi yang di lakukan oleh TIM PKM pada pelaksanaan PKM pengenalan aplikasi *Canva* bagi siswa SMA Negeri 1 Arso, berikut ini beberapa persoalan dan kebutuhan pokok yang terkait dengan siswa sudah diidentifikasi dalam bentuk rumusan masalah yaitu:

1. Permasalahan Kurangnya pengetahuan dan ketrampilan siswa dalam penggunaan aplikasi *Canva*.
2. Kurangnya Pemahaman tentang manfaat dari aplikasi *Canva* dalam Pendidikan.

Mengidentifikasi dan merumuskan masalah-masalah ini, kegiatan pengenalan *Canva* dapat dirancang secara lebih efektif dan tepat sasaran, sehingga dapat memenuhi kebutuhan pokok siswa siswa SMA Negeri 1 Arso dan mencapai target kegiatan yang telah ditetapkan.

**METODE**

Pada PKM Pengenalan Aplikasi *Canva* pada SMA Negeri 1 Arso ini menggunakan jenis metode **Pelatihan**. Namun pelatihan ini dilakukan menggunakan One-Day Training (ODT) yaitu pelatihan singkat yang dilakukan dalam waktu satu hari dengan tujuan memberikan informasi, pengetahuan, ketrampilan dalam bidang pendidikan (Arianti et al., 2023).

Pelaksanaan PKM ini dilakukan pada tanggal 20 Februari 2024, pukul 09.00 hingga 12.00 di aula SMA Negeri 1 Arso yang di dampingi oleh 1 orang Guru. TIM PKM terdiri dari 4 dosen dan 1 Mahasiswa USN PAPUA. Tahapan pelatihan dilakukan melalui metode ceramah,

demonstrasi dan evaluasi dalam bentuk kuesioner. Berikut ini penjelasan detail tahapan PKM Pengenalan Aplikasi *Canva* pada SMA Negeri 1 Arso pada Tabel 2.

Tabel 2. Tahapan PKM Pengenalan Aplikasi *Canva*

| No | Tahapan Pelatihan          | Bentuk Kegiatan   |
|----|----------------------------|---|
| 1  | Persiapan PKM              | Melakukan pertemuan untuk berkoordinasi dengan pihak SMA Negeri 1 Arso pada tanggal 16 Februari 2024 dari Jam 13.00-15.00 WIT |
| 2  | Pendaftaran                | Siswa melakukan pendaftaran dengan menandatangani daftar hadir.   |
| 3  | Pembukaan Kegiatan         | Ketua TIM PKM memberikan kata samabutan dan memperkenalkan Anggota TIM  |
| 4  | Persentase Materi          | TIM PKM mempresetasikan pengenalan aplikasi CANVA serta manfaatnya.   |
| 5  | Mendemonstrasikan Aplikasi | Masing-masing siswa di dampingi oleh TIM untuk melakukan unduhan aplikasi <i>Canva</i> di Handphone                           |
| 6  | Evaluasi                   | Setelah kegiatan selesai, masing-masing siswa diminta untuk mengisi kuesioner untuk mengevaluasi keberhasilan PKM,            |

## PEMBAHASAN

PKM Pengenalan Aplikasi *Canva* pada SMA Negeri 1 Arso dilaksanakan dalam waktu satu hari dengan tahapan-tahapan yang terstruktur. Ada tiga langkah utama yang menjadi pembahasan yaitu persiapan PKM, pelaksanaan PKM, dan evaluasi.

### Persiapan PKM

Untuk tahap persiapan, TIM PKM melakukan pertemuan untuk berkoordinasi dengan pihak SMA Negeri 1 Arso pada tanggal 16 Februari 2024 agar mendapatkan informasi terkait pelaksanaan pelatihan. Hal ini mencakup analisis situasi, permasalahan dan penentuan solusi yang sesuai.

Wawancara dengan salah satu guru SMA Negeri 1 Arso yang bertanggung jawab pada pelaksanaan PKM di sekolah, serta studi pustaka untuk menelusuri data dan informasi yang relevan. Serta persiapan materi-materi yang berkaitan dengan PKM pengenalan aplikasi *Canva*.

### Pelaksanaan PKM

Pada tahap pelaksanaan yang diadakan pada tanggal 20 Februari 2024, pukul 09.00 hingga 12.00 di aula SMA Negeri 1 Arso melibatkan 30 siswa sebagai peserta. Pelaksanaan ini dibuka dengan siswa yang di dampingi guru untuk melakukan pendaftaran dan menandatangani daftar hadir yang dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Pendaftaran

Kemudian masuk ke tahap pembukaan kegiatan yaitu Ketua TIM PKM memberikan kata sambutan dan memperkenalkan Anggota TIM yang dapat dilihat pada Gambar 2 dan Gambar 3.



Gambar 2. TIM PKM bersama Guru



Gambar 3. Perkenalan TIM PKM

Selanjutnya TIM PKM mempresetasikan pengenalan aplikasi *CANVA* serta manfaatnya. Materi yang disampaikan dimulai dari cara mengunduh aplikasi *Canva*, memilih template, menambahkan teks, hingga melakukan ekspor hasil desain grafis. Persentase materi dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Persentase Materi

PKM pengenalan aplikasi *Canva* dilanjutkan dengan mendemokan langsung kepada siswa pembuatan desain CV Riwayat Hidup yang dapat di modifikasi serta memanfaatkan template yang sudah tersedia di Aplikasi *Canva*. Pelatihan ini dapat dilihat pada Gambar 5 dan Gambar 6.



Gambar 5. Pelatihan CV Riwayat Hidup

Pada gambar 5 dijelaskan langsung kepada siswa pada pembuatan CV Riwayat Hidup melalui aplikasi *Canva*.

Gambar 6. Pelatihan *Canva* menggunakan Handphone

Pada gambar 6, salah satu dosen menjelaskan pelatihan *Canva* menggunakan masing-masing handphone mahasiswa yang telah terinstal aplikasi *Canva*.

Setelah rangkaian tahapan telah dilaksanakan, TIM PKM berfoto bersama dengan para siswa dan guru pada Gambar 7.



Gambar 7. Foto bersama TIM PKM dan Siswa

Pada tahap pelaksanaan PKM ditemukan beberapa siswa yang belum optimal di karenakan perlatan yang digunakan kurang menunjang seperti tidak memiliki handphone. Namun untuk keseluruhan pengenalan aplikasi *Canva* dapat diterima dengan baik karena pelatihan dilakukan langsung dengan mempraktekkan proses desain CV Riwayat Hidup. PKM yang dilakukan oleh TIM PKM Universitas Sepuluh Nopember Papua didukung juga oleh Kepala Sekolah SMA Negeri 1 Arso seperti disediakannya aula sebagai tempat pelatihan, listrik, dll.

### Evaluasi

Setelah PKM pengenalan aplikasi *Canva* telah selesai di laksanakan, dilakukan evaluasi untuk mengukur tingkat keberhasilan kegiatan ini. Para siswa diberikan kuisisioner mengenai kepuasan dengan pelatihan yang diikuti. Berdasarkan hasil kuisisioner, 85% siswa sangat puas dan 15% merasa puas dengan pelatihan yang diberikan. Melihat antusias dan ketertarikan siswa-siswa selama pelatihan, TIM PKM berencana memberikan pelatihan lanjutan dengan desain grafis yang lebih beragam agar siswa memiliki ketrampilan dan pengetahuan yang lebih luas mengenai desain grafis yaitu apliasi *Canva*

### SIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan PKM dengan tujuan memperkenalkan aplikasi *Canva* kepada siswa SMA Negeri 1 Arso telah berhasil dilaksanakan dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan. Kegiatan ini berhasil meningkatkan pengetahuan dan

keterampilan siswa dalam menggunakan aplikasi Canva. Penggunaan metode pelatihan yang digunakan, yaitu One-Day Training (ODT), terbukti efektif dalam memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar kepada siswa dalam waktu singkat. Hasil dari evaluasi PKM pengenalan aplikasi Canva menunjukkan bahwa 85% siswa sangat puas dan 15% puas dengan pelatihan yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan ini diterima dengan baik oleh siswa dan mereka merasa mendapatkan manfaat dari pelatihan ini.

### UCAPAN TERIMA KASIH

TIM PKM mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya terhadap SMA Negeri 1 Arso yang telah bersedia memberikan kami sebagai dosen untuk melakukan Pengabdian Kepada Masyarakat sebagai salah satu pemenuhan Tri Dharma Dosen serta menyediakan tempat dan segala kebutuhannya yang diperlukan selama pelatihan berlangsung.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arianti, J., Oktariani, M., Situmorang, P.L., 2023. Pelatihan dan Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis Produk Kewirausahaan pada SMA YPPK Yoanes XXIII Merauke. *Jurnal Inovasi Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat* 3, 435–440.
- Chamidah, S.N., 2022. Pemanfaatan Aplikasi Canva Dan Padlet Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Menulis Teks Caption 17, 74–94.
- Ichsan Mahardika, A., Wiranda, N., Pramita, M., 2021. Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring.
- Nahuda, Kunaenih, M. Yatin, M., Maulidya, Y., etc, 2023. Pelatihan Canva Sebagai Strategi Meningkatkan Kreatifitas Di Sma Negeri 1 Pare Kediri. *Pelatihan Canva Sebagai Strategi Meningkatkan Kreatifitas Di Sma Negeri 1 Pare Kediri* 06, 523–529.
- Purwadi, Lestari, P.V., 2024. Pelatihan Canva Oleh Mahasiswa Kampus Mengajar Menggunakan Akun Belajar Guna Meningkatkan Keterampilan Siswa Dalam Bidang Desain Di SMP PGRI 2 Somagede, *Community Engagement & Emergence Journal*.
- Sholeh, M., Rachmawati, R.Y., Susanti, E., 2020. Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk UKM. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* 430–436.
- Sinaga, S.J., Sirait, M.L., Hutabarat, M.R., Harefa, H.J., Purba, H., Simorangkir, Y.E., Matondang, S.B.M., 2023. Socialization of Canva Application Training to Improve Digital Literacy and Learning Creativity of Students at SMK Negeri 1 Pantai Labu.
- Wulandari, T., Mudinillah, A., 2022. Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2, 102–118.