



Community Service Activities: Express Your Imagination with Canva

Alexander.J.P Sibarani^{1*}, M Fakhur Hirzi², Sutrisno Arianto Pasaribu³, Niki Yulia Sari Siregar⁴, Jerisekiawan Halawa⁵

Universitas Mahkota Tricom Unggul, Indonesia

Corresponding Author: Alexander.J.P Sibarani alexander.jaya.ps@gmail.com

ARTICLE INFO

Keywords: Community Service, Canva, Digital Marketing

Received : 30, November

Revised : 14, December

Accepted: 28, December

©2024 Sibarani, Hirzi, Pasaribu, Siregar, Halawa: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRACT

This community service program was held at Mayjend Sutoyo Vocational High School Medan with the theme “Express Your Imagination with Canva”. This activity aims to improve students' skills in graphic design using Canva as a tool to support creativity and digital marketing capabilities. The training involved lectures, discussions, and hands-on practice, focused on grade XII students. The results of the activity showed a positive response from participants, as well as a significant improvement in design skills. The program is expected to have a long-term impact in preparing students to enter the workforce with relevant digital skills.

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM): *Express Your Imagination with Canva*

Alexander.J.P Sibarani^{1*}, M Fakhur Hirzi², Sutrisno Arianto Pasaribu³, Niki Yulia Sari Siregar⁴, Jerisekiawan Halawa⁵

Universitas Mahkota Tricom Unggul, Indonesia

Corresponding Author: Alexander.J.P Sibarani alexander.jaya.ps@gmail.com

ARTICLE INFO

Kata Kunci: Pengabdian Kepada Masyarakat, Canva, Pemasaran Digital

Received : 30, November

Revised : 14, December

Accepted: 28, December

©2024 Sibarani, Hirzi, Pasaribu, Siregar, Halawa: This is an open-access article distributed under the terms of the [Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



ABSTRAK

Program Pengabdian kepada Masyarakat ini dilaksanakan di SMK Mayjend Sutoyo Medan dengan tema "Express Your Imagination with Canva". Kegiatan ini bertujuan meningkatkan keterampilan siswa dalam desain grafis menggunakan Canva sebagai alat untuk mendukung kreativitas dan kemampuan pemasaran digital. Pelatihan melibatkan ceramah, diskusi, dan praktik langsung, difokuskan pada siswa kelas XII. Hasil kegiatan menunjukkan respons positif dari peserta, serta peningkatan kemampuan desain yang signifikan. Program ini diharapkan memberikan dampak jangka panjang dalam mempersiapkan siswa memasuki dunia kerja dengan keterampilan digital yang relevan.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat pesat membawa dampak besar terhadap pertumbuhan informasi, termasuk informasi ilmiah. Internet menjadi sarana utama yang dapat dimanfaatkan untuk memperluas wawasan dan pengetahuan, terutama dalam kegiatan belajar-mengajar. SMK Mayjend Sutoyo Medan, dengan 35 siswa kelas XII, sudah memiliki kemampuan dasar dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), seperti penggunaan komputer, aplikasi pengolah kata, angka, dan presentasi. Namun, masih terdapat tantangan berupa paparan konten negatif di internet, seperti pornografi dan kekerasan. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan untuk memanfaatkan internet secara positif dan produktif guna mendukung kreativitas siswa.

Program pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan internet dan aplikasi desain grafis, seperti Canva, serta mengembangkan kemampuan dalam membuat website. Pelatihan ini dilakukan melalui metode ceramah, diskusi, dan praktik langsung di laboratorium komputer, dilengkapi dengan modul sebagai panduan. Selain meningkatkan keterampilan teknis siswa, program ini juga mendorong kreativitas mereka dalam menciptakan peluang kerja melalui pemasaran digital.

Manfaat dari program ini diharapkan dapat dirasakan oleh siswa dalam mempersiapkan diri menuju jenjang pendidikan yang lebih tinggi atau memasuki dunia kerja dengan keterampilan yang relevan. Bagi pelaksana, program ini menjadi wadah untuk berkontribusi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan sosial masyarakat melalui pengejawantahan ilmu yang diperoleh dari lembaga pendidikan tinggi. Program ini juga diharapkan dapat terus dilanjutkan untuk memberikan dampak berkelanjutan bagi semua pihak yang terlibat.

PELAKSANAAN DAN METODE

Metode Pelaksanaan Kegiatan

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) di SMK Mayjend Sutoyo bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) siswa melalui penguasaan teknologi digital, khususnya dalam pemasaran digital menggunakan Canva. Metode pelaksanaan kegiatan disusun secara terstruktur agar mampu menjawab kebutuhan siswa terhadap perkembangan teknologi. Berikut adalah penjelasan lebih rinci mengenai metode pelaksanaan:

Penggunaan Media Internet

Penggunaan internet dipilih sebagai media utama dalam pelatihan ini, mengingat kemampuannya menyediakan informasi global yang dapat diakses dengan mudah oleh guru dan siswa. Media ini digunakan untuk mendukung peningkatan pemahaman dan keterampilan dalam pemasaran digital. Internet juga dimanfaatkan untuk memberikan panduan praktis dan memperluas wawasan peserta terkait konsep desain dan strategi pemasaran.

Waktu Pelaksanaan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan dalam format pertemuan langsung selama 4 jam, yang diadakan pada hari Rabu, pukul 08.00 hingga 12.00. Jadwal

ini dipilih dengan mempertimbangkan kesesuaian antara waktu sekolah dan aktivitas lain yang diikuti siswa di luar jam pelajaran. Dengan durasi singkat namun intensif, kegiatan dirancang agar tetap efektif dan memberikan dampak maksimal kepada peserta.

Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dirancang dalam dua tahap utama, yaitu pendampingan pembelajaran dan penyuluhan peningkatan SDM.

1. Pendampingan Pembelajaran

Pada tahap ini, siswa kelas XII SMK Mayjend Sutoyo diberikan pembelajaran berbasis konsep ilmiah yang relevan, seperti dasar-dasar pemasaran digital dan penggunaan Canva. Kegiatan ini melibatkan metode ceramah untuk memberikan pemahaman teori, dilanjutkan dengan diskusi kelompok untuk mengidentifikasi kendala, serta praktik langsung di laboratorium komputer. Dalam praktiknya, siswa diarahkan untuk membuat desain visual sederhana yang dapat diterapkan pada pemasaran produk, sehingga mereka dapat mempelajari teknik desain sekaligus memahami implementasinya dalam dunia digital.

2. Penyuluhan Pengembangan SDM

Tahap ini bertujuan meningkatkan kesadaran siswa akan pentingnya teknologi dalam membangun keterampilan yang relevan untuk masa depan. Materi penyuluhan disampaikan melalui metode ceramah dan demonstrasi. Metode ceramah digunakan untuk menyampaikan konsep-konsep mendasar terkait pemasaran digital dan peran teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Sementara itu, metode demonstrasi diterapkan untuk menunjukkan langsung bagaimana Canva dapat digunakan dalam membuat materi pemasaran yang efektif dan menarik. Penyuluhan ini juga mengikutsertakan instruktur dari dosen Universitas Mahkota Tricom Unggul yang bertindak sebagai fasilitator dalam memberikan arahan kepada siswa.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan

Partisipasi Mitra dan Harapan Keberlanjutan

Tim pelaksana PKM, bersama mitra dari Universitas Mahkota Tricom Unggul, berperan aktif dalam setiap tahapan kegiatan. Mitra turut mendampingi siswa dalam proses pembelajaran, memberikan masukan, serta memfasilitasi praktik langsung. Selain itu, mitra juga membantu siswa untuk memahami pentingnya pemasaran digital dalam meningkatkan kreativitas dan daya saing di masa depan.

Setelah program ini selesai, diharapkan kegiatan serupa dapat dilanjutkan secara berkala untuk memastikan keberlanjutan manfaat yang dirasakan oleh siswa dan masyarakat. Tim pelaksana akan melakukan evaluasi bulanan untuk memantau perkembangan keterampilan siswa, serta mengidentifikasi kendala atau tantangan yang mungkin muncul. Dengan pendekatan ini, kegiatan pengabdian diharapkan mampu memberikan dampak jangka panjang dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan kesadaran akan pentingnya teknologi digital dalam kehidupan modern.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keberhasilan program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di SMK Mayjend Sutoyo dinilai berdasarkan dua tolak ukur utama, yaitu respons peserta terhadap pelatihan dan peningkatan keterampilan mereka dalam menggunakan aplikasi desain grafis. Berikut adalah pembahasan detail mengenai hasil yang diperoleh:

1. *Respons Positif dari Peserta Pelatihan*

Selama pelatihan berlangsung, respons peserta diamati melalui interaksi langsung dan evaluasi menggunakan kuesioner. Kuesioner ini dirancang untuk menggali kesan, saran, kritik, dan masukan dari peserta terhadap materi pelatihan, metode yang digunakan, serta manfaat yang dirasakan. Berdasarkan hasil observasi, peserta memberikan respons positif terhadap kegiatan ini, terutama dalam hal metode pembelajaran yang interaktif dan aplikatif. Banyak peserta mengungkapkan bahwa pelatihan ini membantu mereka memahami konsep desain dan penerapannya dalam pemasaran digital.

Selain itu, suasana pelatihan yang kondusif dan dukungan dari instruktur mendorong peserta untuk lebih aktif bertanya dan berdiskusi. Beberapa peserta juga memberikan usulan agar durasi pelatihan ditambah atau diadakan pelatihan lanjutan untuk pendalaman materi. Hal ini menunjukkan antusiasme dan minat peserta terhadap program yang diberikan.

2. *Peningkatan Keterampilan Peserta setelah Pelatihan*

Peningkatan keterampilan peserta diamati melalui tugas-tugas praktik yang diberikan selama pelatihan. Peserta diminta untuk membuat desain sederhana menggunakan Canva, seperti poster, brosur, atau materi pemasaran lainnya. Dari hasil tugas yang dikumpulkan, sebagian besar peserta menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hal kreativitas, pemahaman tata letak, penggunaan warna, dan pemilihan elemen desain yang sesuai. Peserta yang sebelumnya kurang familiar dengan aplikasi Canva berhasil memanfaatkan fitur-fitur dasar untuk menghasilkan desain yang menarik. Instruktur juga memberikan umpan balik secara langsung untuk memperbaiki hasil desain peserta, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Peningkatan ini mencerminkan keberhasilan program dalam mencapai tujuan utama, yaitu meningkatkan keterampilan siswa dalam desain grafis yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja saat ini.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Secara keseluruhan, program ini berhasil meningkatkan respons positif peserta dan keterampilan mereka dalam desain grafis. Respons antusias dari peserta menunjukkan bahwa metode pelatihan yang diterapkan sudah tepat, sedangkan hasil tugas praktik menggambarkan bahwa pelatihan ini berhasil mencapai target yang diharapkan. Untuk keberlanjutan, disarankan agar program ini diadakan secara berkala dengan penambahan materi lanjutan guna memperdalam keterampilan siswa dalam pemasaran digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas kelancaran kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di SMK Mayjend Sutoyo dengan tema "Express Your Imagination with Canva". Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Mahkota Tricom Unggul atas dukungan dan pendanaannya, kepada Kepala Sekolah dan staf SMK Mayjend Sutoyo atas kerja samanya, serta kepada siswa-siswa yang berpartisipasi aktif selama pelatihan. Kami juga berterima kasih kepada seluruh tim pelaksana dan semua pihak yang telah membantu, baik secara langsung maupun tidak langsung. Semoga program ini memberikan manfaat besar bagi peningkatan keterampilan digital siswa dan menjadi langkah awal bagi pengembangan lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Bayu, D. J. (2020). Jumlah Pengguna Internet di Indonesia Capai 196,7 Juta. Retrieved January 5, 2021, from <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2020/11/11/jumlah-pengguna-internetdi-indonesia-capai-1967-juta>
- Caprara, G. V., & Zimbardo, P. G. (2004). Personalizing politics: A congruency model of political preference. *American Psychologist*. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.59.7.581>
- Diener, E. (2000). Subjective well-being: The science of happiness and a proposal for a national index. *American Psychologist*. <https://doi.org/10.1037/0003-066X.55.1.34>
- Haerani, S., Parmitasari, R. D. A., Aponno, E. H., & Aunalal, Z. I. (2019). Moderating effects of age on personality, driving behavior towards driving outcomes. *International Journal of Human Rights in Healthcare*. <https://doi.org/10.1108/IJHRH-08-2017-0040>
- Khairunnisak Nur Isnaini¹, dkk "PELATIHAN DESAIN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA" Volume 5, Nomor 1, Desember 2021. https://www.researchgate.net/publication/357847615_PELATIHAN_DESAIN_MENGGUNAKAN_APLIKASI_CANVA
- Lusardi, A., Mitchell, O. S., & Curto, V. (2010). Financial literacy among the young: Evidence and implications. *National Bureau of Economic Research*, 358–380. Retrieved from <https://www.nber.org/papers/w15352.pdf>
- Pusat Data dan Teknologi Informasi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2021). Profil MIM Rabak. Retrieved August 15, 2021, from <https://referensi.data.kemdikbud.go.id/tabs.php?npsn=60710545>
- Sabri, M. F., & MacDonald, M. (2010). Savings Behavior and Financial Problems among College Students: The Role of Financial Literacy in Malaysia | Sabri

| Cross-cultural Communication. *Crosscultural Communication*.
<https://doi.org/10.3968/j.ccc.1923670020100603.009>

Tiawan, Musawarman, Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020).
PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA
TINGKAT SMK DI SMKN 1 GUNUNG PUTRI BOGOR. *BERNAS: Jurnal
Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 476-4