

Dampak Penerapan Digitalisasi Penggunaan Aplikasi Canva di SMK Swasta Delisha Kecamatan Hamparan Perak

**Cut Try Utari¹, Rizky Maulidya Afifa², Sri Novida Sari³, Muhammad Riki Atsauri⁴,
Ardianto Pranata⁵**

Teknik Komputer dan Informatika, Politeknik Negeri Medan

Email : , ¹cuttryutari@polmed.ac.id , ²rizkymaulidya@polmed.ac.id, ³Srinovida@polmed.ac.id,

⁴riki@polmed.ac.id, ⁵ardiantoprana@polmed.ac.id

Abstrak

Digitalisasi menyebar hampir disetiap sektor masyarakat, tidak terkecuali di lingkungan sekolah. Sebagai salah satu sektor dasar pengembangan ilmu pengetahuan, lingkungan sekolah wajib memberikan pengetahuan terkait konsep digitalisasi dan teknologi informasi yang semakin berkembang. Tidak hanya sekedar definisi namun juga manfaat dan sarana pendukung yang melengkapi konsep digitalisasi. Salah satu aplikasi yang saat ini cukup digemari adalah aplikasi canva. Aplikasi ini cukup fleksibel dengan mengusung penggunaan berbasis web dan mobile yang dapat digunakan dimanapun dan kapanpun. Dengan memanfaatkan kondisi tersebut maka dilakukanlah sebuah aktivitas pengabdian kepada masyarakat dalam hal ini di lingkungan sekolah SMK Swasta Delisha di Kecamatan Hamparan Perak. Dimana pengabdian mencakup kegiatan sosialisasi, penerapan keilmuan hingga evaluasi dampak yang dihasilkan. Sosialisasi dilakukan dengan menyampaikan berbagai keilmuan terkait teknologi informasi, penggunaan canva hingga manfaat yang akan diperoleh. Penerapan langsung keilmuan melalui implementasi dibidang iklan dan promosi digital. Serta evaluasi yang dilakukan dengan memperhatikan tingkat penggunaan aplikasi yang telah diajarkan. Dan dari hasil evaluasi yang telah dilakukan, penggunaan canva yang cukup ringan bagi siswa, memberikan daya tarik dan manfaat pengetahuan yang sangat baik.

Kata kunci: teknologi, digitalisasi, Canva, sekolah, Delisha, pengabdian

Abstract

Digitalization has spread to almost every sector of society, including schools. As one of the fundamental sectors for the development of knowledge, schools are obliged to provide education related to the concept of digitalization and the increasingly advanced information technology. Not only the definitions but also the benefits and supporting facilities that complement the concept of digitalization should be provided. One application currently quite popular is Canva. This application is quite flexible, featuring web- and mobile-based usage that can be used anywhere and anytime. Taking advantage of this condition, a community service activity was carried out, in this case at SMK Swasta Delisha in Hamparan Perak Distric. Where community service includes activities such as socialization, the application of knowledge, and evaluation of the resulting impact. Socialization is carried out by conveying various knowledge related to information technology, the use of Canva, and the benefits to be gained. The direct application of knowledge is implemented in the field of advertising and digital promotion. Evaluation is conducted by observing the level of use of the applications that have been taught. From the evaluation results, the use of Canva, which is quite accessible for students, provides both appeal and significant educational benefits.

Keywords: technology, digitalization, Canva, school, Delisha, service

1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi (TI) didefinisikan dengan sejumlah definisi berbeda, beberapa di antaranya mencakup pembuatan, penerapan, dan penggunaan berbagai alat atau sistem untuk pembuatan, penyimpanan, modifikasi, dan penggunaan informasi dalam format berbeda (Zakiyabarsi et al., 2024). Adanya teknologi informasi memberikan kemudahan dalam kehidupan sehari-hari sehingga dapat mempermudah pekerjaan manusia seperti mengetik, menghitung, presentasi dan lainnya. Penggunaan

teknologi informasi memudahkan juga masyarakat dalam berkomunikasi, dimanapun dan kapanpun dengan koneksi internet meskipun jaraknya cukup jauh. Yang pada hakikatnya teknologi informasi telah menjadi bagian penting dalam perkembangan kehidupan modern (Setiawan et al., 2024). Teknologi informasi ini sudah banyak digunakan untuk memproses, mengelolah data, menganalisis data untuk menghasilkan data atau informasi yang relevan, cepat, jelas dan akurat (Ahadiyah, 2024). Menurut Raymond McLeod mengatakan bahwa informasi adalah bentuk baru data yang telah diolah kemudian memiliki makna yang baru sehingga dapat bermanfaat bagi penerima pada saat mengambil sebuah keputusan untuk sekarang dan masa yang akan datang (Surejo & Syahrizal, 2023). Konsep pengolahan data menjadi informasi atau data baru untuk kebutuhan di masa yang akan datang merupakan bagian utama dari proses digitalisasi informasi yang saat ini meluas di lingkungan masyarakat.

Menurut Brennen & Kreiss, Pengertian digitalisasi sendiri, yaitu peningkatan ketersediaan data digital yang dimungkinkan oleh kemajuan dalam menciptakan, mentransfer, menyimpan, dan menganalisis data digital, dimana berpotensi untuk “menstruktur, membentuk, dan memengaruhi dunia kontemporer”(L. Dan et al., 2022). Terutama di awal Era Industri 4.0 memicu adanya tren transformasi digital yang signifikan. Keberlanjutan perekonomian suatu negara menjadi penting dalam menghadapi tantangan di era globalisasi yang didorong oleh arus informasi yang cepat (Evangeulista et al., 2023). Studi sebelumnya menunjukkan bahwa teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam manajemen perkantoran. Menurut Wang & Chen (2021), otomatisasi tugas administratif melalui penggunaan perangkat lunak dan platform digital telah meningkatkan efisiensi operasional. Selain itu, Zhu et al. (2019) mengungkapkan bahwa penggunaan teknologi seperti *cloud computing* dan big data telah memungkinkan perusahaan untuk mengelola informasi lebih efektif dan mengambil keputusan lebih cepat (Nahuway et al., 2024). Tidak hanya sektor perkantoran, dunia pendidikan juga terpengaruh dengan adanya perkembangan digitalisasi di setiap sektor masyarakat. Digitalisasi, dalam dunia pendidikan, merupakan kemampuan untuk mentransformasikan semua aspek dan proses pendidikan ke dalam berbagai varian digital. Proses digitalisasi berdampak pada berbagai proses dalam pendidikan, terutama perubahan organisasi dan kepemimpinan transformasional. Digitalisasi dipandang sebagai salah satu solusi yang dibutuhkan untuk menjawab tantangan pendidikan masa depan (Ma'rufah, 2022). Bahkan digitalisasi di lingkungan pendidikan menjadi salah satu sorotan pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan di Indonesia. Digitalisasi dalam dunia pendidikan pada hakikatnya merupakan ikhtiyar pemerintah untuk menyeragamkan akses pendidikan serta mengurangi masalah ketimpangan digital dalam dunia pendidikan (D. Dan et al., 2022). Oleh karena adanya kondisi tersebut maka dalam konteks pendukung beberapa perguruan memfokuskan pengenalan perkembangan teknologi digital ke seluruh kalangan masyarakat. Hal ini lah yang juga dilakukan oleh Politeknik Negeri Medan khususnya untuk jurusan Teknologi Komputer dan Informatika. Dimana setiap aspek akademik bekerja sama dalam mengembangkan teknologi digital baik secara internal maupun eksternal. Dalam konteks internal kualitas pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan teknologi digital, mengembangkan dan mengimplementasikan secara angung. Sedangkan dalam konteks eksternal dilakukan melalui berbagai kegiatan salah satunya dalah program pengabdian kepada masyarakat.

Menurut Irawan, et al (2023). Pengabdian Kepada Masyarakat merupakan konsep yang mencakup berbagai upaya praktis oleh berbagai pihak, seperti perguruan tinggi, lembaga penelitian, dan masyarakat, untuk berkontribusi dan memberdayakan masyarakat dalam mengatasi masalah sosial, ekonomi, dan lingkungan. Kegiatan pengabdian masyarakat melibatkan penerapan pengetahuan, keterampilan, dan teknologi terkait di berbagai bidang untuk berdampak positif pada kehidupan masyarakat pada umumnya (Boari et al., 2024).

Pengabdian kepada masyarakat menurut Nuzuli et al. (2023) merupakan sebuah kegiatan yang dilaksanakan dengan tujuan untuk membantu kelompok atau masyarakat tertentu dalam aktivitas atau kegiatan tertentu dengan tanpa mengharapkan feedback atau imbalan dalam bentuk apa pun. Sedangkan menurut Putra et al (2022) Kegiatan pengabdian masyarakat juga merupakan salah satu tugas dari seorang dosen dalam mengimplementasikan ilmu yang telah dipelajari dengan harapan dapat memberikan manfaat kepada masyarakat. Konsep dari kegiatan pengabdian harus tepat sasaran dan diarahkan pada aktivitas yang secara langsung dapat memberikan dampak positif kepada masyarakat (Mia et al., 2023) Oleh karena itu dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat hendaknya ada ditetapkan tujuan minimal yang ingin dicapai, paling tidak standar minimalnya sudah ditentukan oleh pihak kampus (Emilia, 2022). Dari definisi-defenisi tersebut maka tim pelaksana yang beranggotakan civitas akademik jurusan Teknologi Komputer dan Informatika yang terdiri dari dosen dan mahasiswa

melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada pemanfaatan aplikasi canva guna pembuatan iklan. Kegiatan ini dilakukan di SMK Swasta Delisha Kecamatan Hamparan Perak. Canva menjadi salah satu aplikasi publik yang berbasis web dan mobile menjadi pilihan utama sebagai representasi teknologi digital yang dapat dimanfaatkan oleh berbagai pihak di berbagai sektor masyarakat.

Beberapa kegiatan baik penelitian dan pengabdian yang sebelumnya juga berfokus pada aplikasi canva ini diantaranya berjudul “Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD” (Wulandari et al., 2022). “Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif” (Kharissidqi et al., 2022) dan “Pelatihan Pemanfaatan Canva Dalam Mendesain Poster” (Informatics et al., 2022). Dimana secara umum menjelaskan bahwa canva merupakan aplikasi yang mudah untuk digunakan bahkan oleh pemula, memiliki beberapa template untuk mendukung kebutuhan desain grafis.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian yang dilakukan melalui beberapa tahapan utama yakni proses pembentukan tim, pengajuan kegiatan, kelengkapan administrasi, proses sosialisasi, penyusunan laporan, hingga proses evaluasi. Selain itu kegiatan juga menjabarkan lokasi dan waktu kegiatan dilakukan guna meningkatkan efisiensi dan efektifitas dampak dari kegiatan pengabdian yang dilaksanakan. Pada artikel ini dijabarkan hasil evaluasi dari kegiatan pengabdian yang sebelumnya telah dilakukan oleh tim pelaksana.

2.1. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian pada dasarnya dilakukan pada kurun waktu 1 tahun, dimana kegiatan utama awal merupakan sosialisasi dan semi workshop penggunaan aplikasi canva guna mendukung proses iklan dan promosi. Pada kegiatan pengabdian awal proses sosialisasi dilaksanakan pada bulan Mei tahun 2025, tepatnya pada tanggal 24 Mei 2025. Lokasi pelaksanaan berdasarkan hasil kesepakatan adalah sekolah SMK Delisha yang berlokasi di Kecamatan Hamparan Perak Kabupaten Deli Serdang. Sedangkan proses evaluasi dilakukan pada bulan agustus 2025 dengan melihat hasil karya dan respon dari para peserta yang sebelumnya telah mengikuti kegiatan sosialisasi.

2.2. Tahapan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi dan workshop yang dilakukan meliputi beberapa tahapan kegiatan utama yang meliputi proses pembentukan kelompok dan administrasi hingga proses penyusunan laporan. Sedangkan tahapan evaluasi dilakukan setelah proses awal pengumpulan data hingga penarikan kesimpulan.

Tabel 1. Penjadwalan Kegiatan Pengabdian

No	Kegiatan	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus
		1 – 4	1 – 4	1 – 4	1 – 4	1 – 4	1 – 4
1	Pembentukan tim						
2	Penyusunan dan Pengajuan proposal kegiatan						
3	Perancangan dan persiapan bahan kegiatan						
4	Pelaksanaan sosialisasi dan Workshop						
5	Penyusunan laporan						
6	Pengumpulan Data Evaluasi						
7	Analisis Data						
8	Hasil Kesimpulan						

Dapat dilihat pada tabel di atas, bahwa kegiatan pengabdian dilakukan memiliki rentang waktu yang cukup panjang. Sehingga pada pembuatan artikel dipisahkan antara proses kegiatan dan hasil evaluasi. Kegiatan evaluasi yang dilakukan merupakan lanjutan kegiatan pengabdian guna melihat dampak yang dihasilkan dari pelaksanaan pengabdian yang dilakukan oleh tim pelaksana.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Kegiatan Sosialisasi

Kegiatan sosialisasi yang dilakukan oleh tim pelaksana secara luring di lokasi kegiatan yakni SMK Swasta Delisha Kec. Hamparan Perak. Tim pelaksana memberikan sosialisasi yang meliputi beberapa materi pembahasan, diantaranya;

- Pengenalan Teknologi Komputer dan Informatika
- Pengembangan Teknologi Digital
- Pengenalan Aplikasi Canva
- Manfaat dan Hasil Produk Canva
- Workshop dan Praktik Penggunaan Canva

Materi-materi tersebut merupakan pengembangan yang disusun oleh tim pelaksana sebagai bahan yang akan disampaikan kepada peserta. Dimana materi tersebut berkaitan dengan tema sosialisasi yang dilakukan oleh tim pelaksana dari Politeknik Negeri Medan.



Gambar 1. Persiapan Tim Pelaksana di Lokasi Pengabdian

Dapat dilihat pada gambar, dimana tim pelaksana mengusung pemanfaatan canva sebagai media promosi dan iklan. Sehingga materi yang disampaikan berfokus pada produksi desain grafis yang mengarah pada kebutuhan promosi dan iklan produk seperti Logo, Desain Cover, Halaman Web dan sebagainya.

Dalam kegiatan ini tim pelaksana menunjuk ibu Cut Try Utari S.T.,M.Kom sebagai narasumber dan narawicara yang menyampaikan materi-materi yang telah ditetapkan sebelumnya.



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan Sosialisasi

3.1. Proses Evaluasi

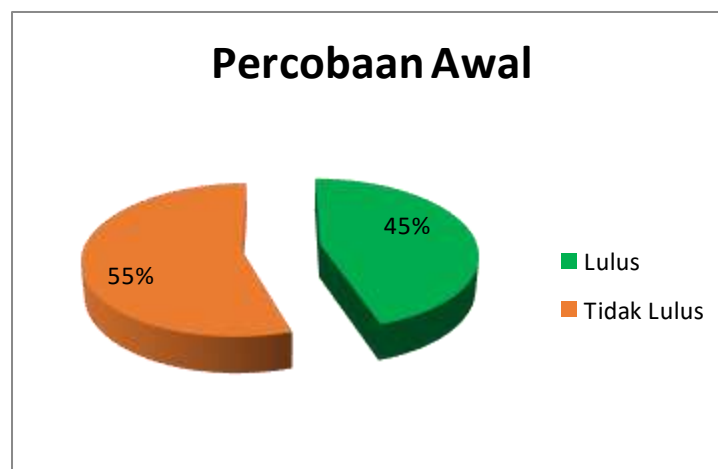
Dalam proses evaluasi yang dilakukan oleh tim pelaksana, peserta diminta untuk membuat desain grafis dengan memanfaatkan aplikasi canva. Dimana dalam pelaksanaan sosialisai terdapat 42 peserta yang mana nantinya jumlah ini menjadi data analisis yang dilakukan sebagai bahan evaluasi. Beberapa hasil desain sederhana yang telah dibuat oleh peserta kegiatan pengabdian dapat dilihat pada gambar dibawah ini;



Gambar 3. Hasil Desain Peserta Kegiatan

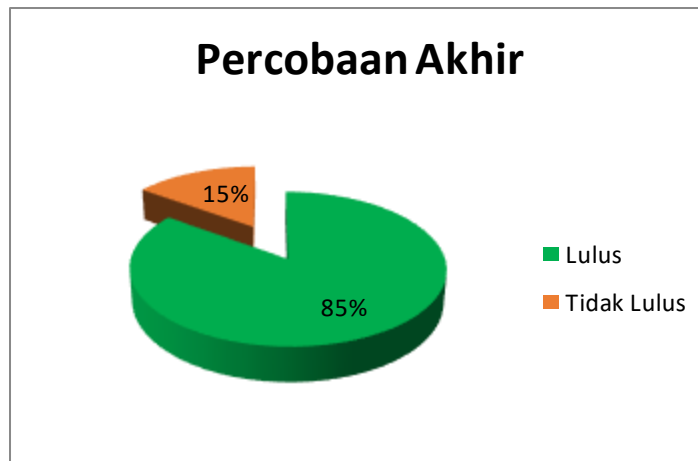
Selain melihat hasil desain, analisis dilakukan dengan membandingkan hasil pengetahuan peserta terkait materi pembahasan pada kegiatan sosialisasi. Dimana pada prosesnya peserta diberikan pertanyaan sebelum kegiatan dilaksanakan dan setelah kegiatan dilaksanakan. Hasil presentasi dari dua kondisi sebelum dan sesudah kemudian dibandingkan untuk melihat dampak yang dihasilkan dari kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan.

- Persentase yang diperoleh dari total 42 peserta yang memahami teknologi digital dan aplikasi canva sebelum pelaksanaan kegiatan, dapat dilihat pada grafik data sebagai berikut;



Gambar 4. Presentasi Nilai Percobaan Awal

- Persentase yang diperoleh dari total 42 peserta yang memahami teknologi digital dan aplikasi canva setelah pelaksanaan kegiatan, dapat dilihat pada grafik data sebagai berikut;



Gambar 5. Presentasi Nilai Percobaan Akhir

Dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan pemahaman dari hasil kegiatan yang telah dilakukan, meskipun tidak sedikit peserta yang sudah memahami materi pada percobaan awal, namun efektifitas pemahaman cukup baik pada pelaksanaan kegiatan yang dilakukan.

4. KESIMPULAN

Disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian yang dilakukan oleh tim pelaksana cukup memiliki dampak meskipun dilaksanakan dalam waktu yang cukup singkat. Kegiatan yang menjabarkan tentang teknologi digital dan canva cukup menarik dan memiliki dampak pada pemahaman yang dimiliki para peserta. Artinya proses digitalisasi yang dijabarkan oleh tim pelaksana memberikan peluang bagi siswa dalam mengkreasikan ide produk menjadi peluang bisnis di masa depan. Canva menjadi alternatif yang efektif dan efisien dari segi penggunaan dan manfaatnya khususnya di era modernisasi proses periklanan dan promosi produk. Hasil desain yang cukup interaktif dan peningkatan pemahaman yang cukup signifikan dari peserta membuktikan bahwa kegiatan pengabdian ini perlu dilakukan tanpa memandang tingkat keilmuan dari peserta kegiatan. Hal ini dikarenakan, meskipun sedikit setiap kegiatan positif menghasilkan dampak yang positif dan itu sangat berpengaruh bagi masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahadiyah, F. N. (2024). *Perkembangan Teknologi Infomasi Terhadap Peningkatan Bisnis Online*. 1(1), 41–49.
- Boari, Y., Ottow, U., Papua, G., Yuniwati, I., & Polytechnic, B. S. (2024). *Pengantar metodologi pengabdian masyarakat* (Issue March).
- Dan, D., Pendidikan, D., Sekolah, D. I., Digitalisasi, K., Pendidikan, D., & Digital, K. (2022). *DIGITALISASI DAN DISPARITAS PENDIDIKAN DI SEKOLAH DASAR*. 03(02).
- Dan, L., Penelitian, A., & Depan, M. (2022). *Peran Digitalisasi Terhadap Kewirausahaan Digital : Tinjauan Literatur dan Arah Penelitian Masa Depan*. 9(2), 828–837.
- Emilia, H. (2022). *BENTUK DAN SIFAT PENGABDIAN MASYARAKAT YANG DITERAPKAN OLEH PERGURUAN TINGGI*. 2(3), 122–130.
- Evangeulista, G., Agustin, A., Pramana, G., Putra, E., Pramesti, T., Madiistriyatno, H., Manajemen, M. M., Jakarta, U. P., Manajemen, D. M., & Jakarta, U. P. (2023). *Strategi umkm dalam menghadapi digitalisasi*. 16(1), 33–42.
- Informatics, F., Dedication, E., Wijaya, N., Irsyad, H., & Taqwiym, A. (2022). *Pelatihan Pemanfaatan Canva Dalam Mendesain Poster*. 2(1), 192–199.
- Kharissidqi, M. T., Firmansyah, V. W., Islam, U., Maulana, N., Ibrahim, M., Malang, K., & Timur, J. (2022). *APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF*. 2(4), 108–113.
- Ma'rufah, A. (2022). *IMPLEMENTASI PENDIDIKAN KARAKTER DALAM DIGITALISASI PENDIDIKAN Afni*. 3(1), 17–29.
- Mia, R., Lumbantoruan, L., & Napitupulu, E. E. (2023). *Pengabdian Masyarakat Bertajuk Satu Langkah Kecil untuk Semangat Berbagi*. 155–164.
- Nahuway, V. F., Administrasi, J., Politeknik, N., & Ambon, N. (2024). *Manajemen Perkantoran*

- Modern Di Era Digitalisasi : Suatu Tinjauan Literatur*. 3(1), 303–315.
- Setiawan, H. S., Natsir, F., Aslamiah, S., Anisah, S., Yudhistira, F., Susanti, L., & Sulistyohati, A. (2024). *Pengantar Teknologi Informasi* (A. Surachman (ed.)). Eureka Media Aksara.
- Surejo, S., & Syahrizal, M. (2023). *Pengantar Teknologi Informasi* (Sarwadi (ed.)). Graha Mitra Edukasi.
- Wulandari, T., Mudinillah, A., Islam, A., Batusangkar, N., Tinggi, S., & Islam, A. (2022). *Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI / SD*. 2(1), 102–118.
- Zakiyabarsi, F., Muchtar, M., Sembilanbelas, U., Kolaka, N., & Kuntarto, G. P. (2024). *Buku ajar pengantar teknologi informasi* (Efitra (ed.); Issue March). Sonpedia Publishing Indonesia.