

PENELITIAN ASLI

SMART LEARNING: TRANSFORMASI PEMBELAJARAN SISWA MELALUI MEDIA DIGITAL CANVA DI SMK HASANUDDIN MEDAN

Rianto Sitanggang¹, Lius Luaha¹, Etty Desinawati Hura², Eli Maslina Telaumbanua³, Rahman Lindu Tetonic Zega⁴

¹*Fakultas Sain dan Teknologi Informasi, Universitas Sari Mutiara Indonesia*

^{2,3,4}*Mahasiswa Sistem Informasi, Fakultas Sain dan Teknologi Informasi, Universitas Sari Mutiara Indonesia*

Info Artikel

Riwayat Artikel:
Diterima: 26 Desember 2025
Direvisi: 04 Januari 2026
Diterima: 18 Januari 2026
Diterbitkan: 04 Februari 2026

Kata kunci: media; smart learning; canva; interaktif.

Penulis Korespondensi: Lius Luaha
Email: liusluaha@gmail.com

Abstrak

Latar belakang : Perkembangan teknologi digital menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran, khususnya di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang berorientasi pada kesiapan kerja lulusan. Namun, proses pembelajaran di SMK Hasanuddin Medan masih didominasi metode konvensional dan pemanfaatan media digital yang belum optimal, sehingga berdampak pada rendahnya minat belajar dan kreativitas siswa.

Tujuan: Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk mentransformasikan pembelajaran melalui penerapan konsep *smart learning* dengan memanfaatkan media digital Canva.
Metode: pelaksanaan meliputi tahap persiapan, pelatihan, pendampingan, serta evaluasi yang dilakukan melalui ceramah, praktik langsung, dan diskusi.

Hasil : kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan guru serta siswa dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran. Selain itu, kreativitas, keaktifan, dan minat belajar siswa mengalami peningkatan, serta proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif.
Kesimpulan : Dengan demikian, pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran digital terbukti mampu meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran di SMK Hasanuddin Medan serta mendukung implementasi pembelajaran.

Jurnal Abdimas Mutiara
e-ISSN: 2722-7758
Vol. 7, No. 1, Februari, 2026 (P192-197)

Homepage: <https://e-journal.sari-mutiara.ac.id/index.php/7>

DOI: <https://doi.org/10.51544/jam.v7i1.6834>

How To Cite: Sitanggang, R., Lius Luaha, Etty Desinawati Hura, Eli Maslina Telaumbanua, & Rahman Lindu Tetonic Zega. (2026). SMART LEARNING: TRANSFORMASI PEMBELAJARAN SISWA MELALUI MEDIA DIGITAL CANVA DI SMK HASANUDDIN MEDAN. *Jurnal Abdimas Mutiara*, 7(1), 192–197.



1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Era pembelajaran abad ke-21 menuntut adanya inovasi dalam proses belajar mengajar yang tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga mendorong keaktifan, kreativitas, dan kemandirian peserta didik. (Arsyad, 2019; Kemendikbud, 2020) Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai lembaga pendidikan yang menyiapkan lulusan siap kerja perlu mengadaptasi pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan dunia industri.

Namun, pada kenyataannya masih banyak proses pembelajaran di SMK Hasanuddin Medan yang bersifat konvensional, kurang memanfaatkan media digital secara optimal. Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar siswa, keterbatasan kreativitas, serta kurang maksimalnya pemahaman materi. Selain itu, sebagian guru dan siswa belum sepenuhnya memiliki keterampilan dalam memanfaatkan platform digital sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menarik.

Canva merupakan salah satu platform desain digital yang mudah digunakan dan memiliki berbagai fitur pendukung pembelajaran, seperti pembuatan presentasi, infografis, poster, video pembelajaran, dan media visual lainnya. Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran di SMK Hasanuddin Medan diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, mendorong kreativitas siswa, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan efektif. (Susanti & Prabowo, 2021; Rahmawati & Putri, 2022)

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dirancang dengan judul "*Smart Learning: Transformasi Pembelajaran Siswa melalui Media Digital Canva di SMK Hasanuddin Medan*" sebagai upaya untuk mendukung transformasi digital pembelajaran dan meningkatkan kompetensi siswa serta guru dalam memanfaatkan media digital.

2. Metode

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh mitra, maka solusi yang ditawarkan melalui kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah sebagai berikut:

2.1 Penerapan Konsep Smart Learning

Pengenalan konsep *smart learning* sebagai pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan proses belajar yang interaktif, kolaboratif, dan berpusat pada siswa.

2.2 Pelatihan Penggunaan Media Digital Canva

Memberikan pelatihan praktis kepada guru dan siswa SMK Hasanuddin Medan tentang penggunaan Canva, meliputi:

- Pengenalan fitur-fitur Canva

- Pembuatan presentasi pembelajaran
- Pembuatan infografis dan poster edukatif
- Pengembangan media visual kreatif untuk tugas dan proyek pembelajaran

2.3 Pendampingan dalam Implementasi Pembelajaran

Melakukan pendampingan kepada guru dan siswa dalam mengimplementasikan Canva sebagai media pembelajaran di kelas, sehingga peserta tidak hanya memahami teori tetapi juga mampu menerapkannya secara langsung.

2.4 Evaluasi dan Umpan Balik

Melaksanakan evaluasi terhadap hasil pelatihan dan implementasi penggunaan Canva, serta memberikan umpan balik untuk perbaikan dan pengembangan pembelajaran digital ke depannya.

3. Hasil

Hasil Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan judul *Smart Learning: Transformasi Pembelajaran Siswa melalui Media Digital Canva di SMK Hasanuddin Medan* telah dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang direncanakan. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan guru serta siswa dalam memanfaatkan media digital Canva sebagai sarana pembelajaran.

Secara umum, hasil kegiatan dapat diuraikan sebagai berikut:

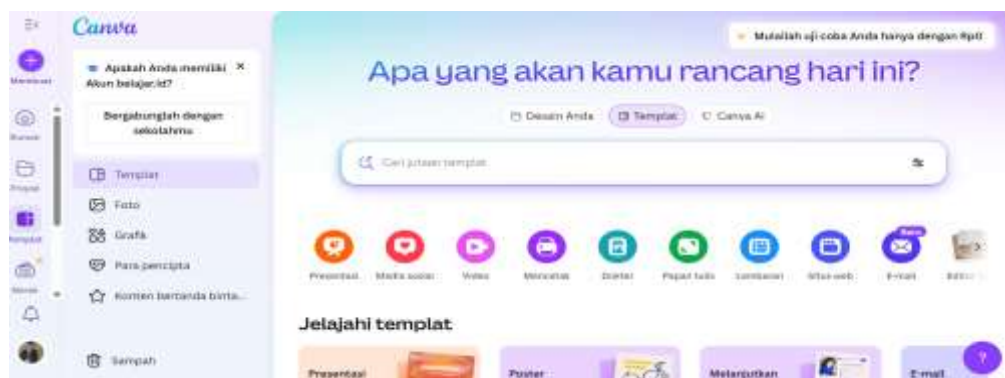
1. Siswa memahami konsep pembelajaran menggunakan canva
2. Peserta mengoperasikan Canva untuk membuat media pembelajaran.
3. Tingkat kreativitas siswa dalam menyajikan tugas dan materi pelajaran.
4. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik terhadap pada siswa.

Cara Menggunakan Canva sebagai Media Pembelajaran

Berikut adalah langkah-langkah penggunaan Canva yang diterapkan dalam kegiatan pengabdian masyarakat:

1. Membuat Akun dan Login Canva

Pengguna membuka laman resmi Canva melalui <https://www.canva.com>, kemudian melakukan pendaftaran menggunakan email, akun Google, atau akun belajar.id. Setelah berhasil, pengguna melakukan login ke dalam dashboard Canva.



Gambar 4.1 Tampilan halaman login Canva

2. Memilih Jenis Desain

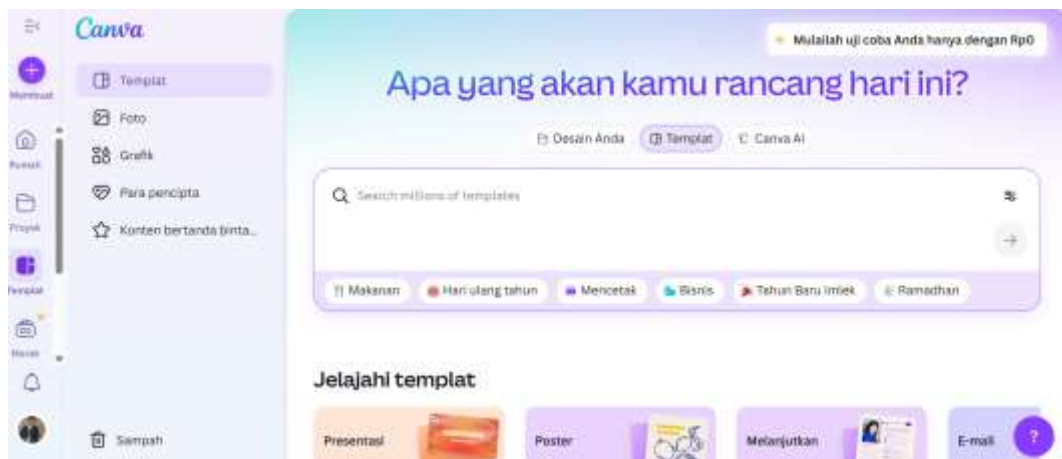
Pada halaman utama Canva, pengguna memilih jenis desain yang diinginkan, seperti *Presentasi*, *Poster*, *Infografis*, atau *Video*. Untuk pembelajaran di SMK Hasanuddin Medan, desain presentasi dan menjadi pilihan utama.



Gambar 4.2 Tampilan pilihan jenis desain di Canva

3. Memilih Template

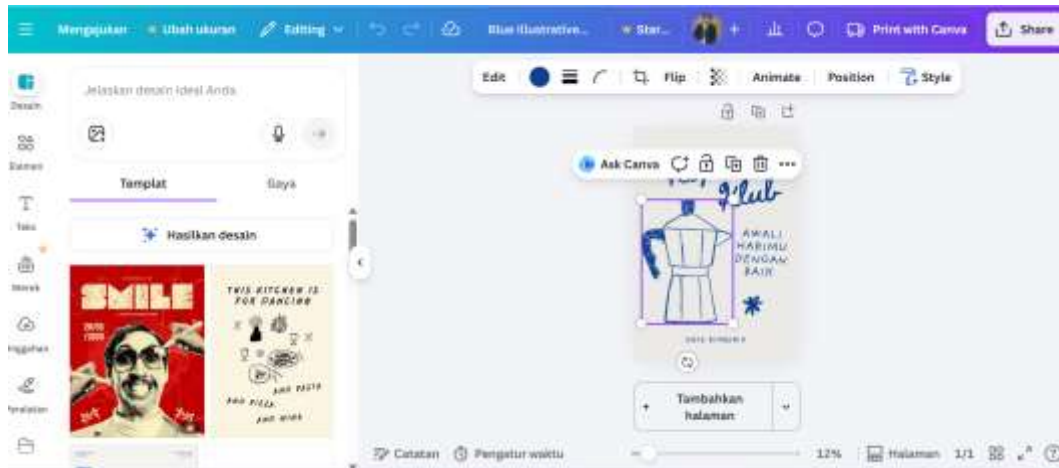
Canva menyediakan berbagai template siap pakai. Pengguna dapat memilih template sesuai dengan tema pembelajaran, kemudian menyesuaikan teks dan warna.



Gambar 4.3 Contoh template presentasi pembelajaran di Canva

4. Mengedit Konten Pembelajaran

Pada tahap ini, pengguna menambahkan materi pelajaran berupa teks, gambar, ikon, grafik, atau video. Fitur *drag and drop* memudahkan siswa dalam mengatur tampilan media pembelajaran.



Gambar 4.4 Proses pengeditan materi pembelajaran menggunakan Canva

5. Menyimpan dan Membagikan Media Pembelajaran

Setelah desain selesai, pengguna dapat menyimpan hasil karya dalam berbagai format (PDF, PPT, PNG, atau MP4) dan membagikannya melalui tautan atau platform pembelajaran digital.



Gambar 4.5 Opsi unduh dan berbagi hasil desain Canva

4. Pembahasan

Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran terbukti mampu meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam proses belajar. Media visual yang menarik membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Selain itu, kegiatan ini mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan kolaboratif. Bagi guru, Canva menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang mudah digunakan tanpa memerlukan kemampuan desain grafis tingkat lanjut. Hasil kegiatan ini sejalan dengan konsep pembelajaran abad yang menekankan literasi digital, kreativitas, dan pemanfaatan teknologi.

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat, dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan konsep melalui media digital Canva dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK Hasanuddin Medan
2. Guru dan siswa mampu memanfaatkan Canva untuk membuat media pembelajaran yang kreatif dan interaktif.
3. Penggunaan Canva berdampak positif terhadap minat belajar, kreativitas, dan keaktifan siswa.
4. Kegiatan pengabdian ini memberikan kontribusi nyata dalam mendukung pembelajaran di SMK Hasanuddin Medan.

6. Saran

Adapun saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Sekolah diharapkan dapat terus mengembangkan pembelajaran berbasis digital secara berkelanjutan.
2. Guru disarankan untuk memanfaatkan Canva dan media digital lainnya secara rutin dalam proses pembelajaran.
3. Perlu adanya pelatihan lanjutan untuk pengembangan media pembelajaran digital yang lebih variatif.
4. Kegiatan pengabdian serupa dapat diperluas ke sekolah lain agar manfaatnya semakin luas.

7. Referensi

- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Kemendikbud. (2020). *Panduan Pembelajaran Abad 21*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mulyasa, E. (2021). *Menjadi Guru Profesional di Era Digital*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rahmawati, I., & Putri, D. A. (2022). Pemanfaatan Media Digital dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 19(2), 115–123.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2018). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Susanti, E., & Prabowo, H. (2021). Implementasi Canva sebagai Media Pembelajaran Inovatif di Sekolah Menengah. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 45–52.