

Implementasi *Art Souvenir* Berbasis Desain Kreatif pada Aplikasi Canva Menggunakan Smartphone untuk Mendukung *Entrepreneurship* Murid SMA Negeri 5 Luwu

Sulaiman¹, Iin Dwi Aristy Putri², M Zulham³, Marlina Bakri⁴,
Adelia Putri Santoso⁵, Muhammad Hasby⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Cokroaminoto Palopo, Indonesia

Penulis Korespondensi:

Sulaiman

Sulaimanjalil486@gmail.com

Abstrak:

Perkembangan teknologi digital membuka peluang baru dalam pengembangan kreativitas dan jiwa kewirausahaan peserta didik. Salah satu media yang mudah diakses adalah aplikasi Canva yang dapat digunakan melalui smartphone untuk menghasilkan berbagai produk desain kreatif pada siswa SMA Negeri 5 Luwu. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dari hasil produk kreatifitas siswa. Tahapan implementasi meliputi pelatihan desain digital, perancangan produk souvenir, produksi, hingga simulasi pemasaran digital, observasi keterampilan, dan tes entrepreneurship dengan jumlah 25 siswa. Nilai rata-rata pretest sebesar 100% meningkat (kategori tinggi). Melalui implementasi canva menggunakan smartphone memberikan kemudahan akses, meningkatkan kreativitas visual, serta menghasilkan produk souvenir yang memiliki nilai ekonomis. Dengan demikian, implementasi art souvenir berbasis desain kreatif menggunakan canva efektif mendukung pembelajaran entrepreneurship siswa SMA Negeri 5 Luwu.

Kata kunci : *Art Souvenir, Canva, Smartphone, Desain Kreatif, Entrepreneurship.*

Pendahuluan

Pendidikan adalah suatu proses pembelajaran pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan sekumpulan manusia yang diwariskan dari satu generasi kegenerasi selanjutnya melalui pengajaran, pelatihan dan penelitian (Mahmudi, 2025:13). Salah satu nya pembelajaran seni, yang mana seni hanya dapat terjadi dalam suasana perasaan sekarang yang santai, bahkan didalam suasana kegembiraan mencipta karya seni (Sumardjo, 2000:73). Seni desain Komunikasi Visual adalah ilmu dengan mempelajari teknik komunikasi yang kreatif lewat visual (gambar, font, warna) untuk menyampaikan

Pesan/gagasan (Firdaus Azwar, 2021). Seni visual dapat terjadi dalam makna dan simbol rasa di dalam penciptaan visual karya baru. Karya desain *art* ini merupakan sebagian dasar eksplorasi garapan ide dalam proses pembuatan *souvenir* mulai dari sketsa, komposisi, tipografi, kombinasi warna serta menemukan khas desain (Rahman, 2025:15). Desain Transformasi digital pada era revolusi industri 4.0 dan *Society* 5.0 mengubah paradigma pembelajaran menjadi lebih kreatif, inovatif, dan berbasis teknologi. Sekolah tidak hanya berperan menghasilkan lulusan yang baik, tetapi juga dengan karakter kreatif, serta berjiwa wirausaha. Salah satu kompetensi abad ke-21 yang perlu dikembangkan adalah kreativitas digital melalui pemanfaatan aplikasi desain grafis. Canva merupakan aplikasi yang mudah digunakan melalui smartphone sehingga

dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran kreatif tanpa memerlukan perangkat komputer dengan spesifikasi tinggi. Berbagai studi menunjukkan bahwa canva efektif meningkatkan kreativitas, keterampilan desain, dan motivasi belajar siswa

Konsep ini sebenarnya juga dikenal dengan desain komunikasi visual DKV pada dasarnya adalah penyampaian pesan efektif melalui media visual, dengan menggabungkan unsur seni dan ilmu komunikasi, memanfaatkan elemen seperti warna, huruf, dan tata letak untuk mencapai tujuan persuasif, informatif, atau estetis, dengan teori pendukungnya mencakup semiotika (ilmu tanda), Psikologi Persepsi (Gestalt), dan prinsip-prinsip desain dasar (keseimbangan, kontras, ritme).

Hal ini menjadi penambahan pengetahuan yang bisa menunjang kemampuan sumber daya manusia sesuai dengan tujuan pengabdian kepada Masyarakat yaitu mewujudkan kesejahteraan melalui peningkatan kualitas kreatifitas siswa dengan berbasis teknologi (Dharsono, 2007: 76). Namun, terdapat beberapa permasalahan yang sering ditemui dalam kreatifitas siswa. Salah satu tantangan utama adalah rendahnya motivasi siswa terhadap mata pelajaran seni.

Rendahnya motivasi siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, antara lain termasuk persepsi mereka terhadap kesulitan materi menuai tanpa menggunakan teknologi, kurangnya relevansi dengan kehidupan generasi gen Z saat ini, dan penggunaan metode pengajaran monoton dan kurang menarik. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang kreatif berbasis teknologi agar siswa dapat lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran seni serta meningkatkan *entrepreneurship* siswa SMA Negeri 5 Luwu Sulawesi Selatan.

Maka penting Kegiatan PKM yang dinamis kreatif bertujuan untuk meningkatkan kreatifitas yang menyenangkan sehingga meningkatkan kemampuan eksplorasi. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan pembelajaran seni yang menyenangkan dan mudah untuk dipahami serta diingat khususnya dalam kemampuan kreatifitas serta memberikan kontribusi positif untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi sekolah mitra dalam proses pembelajaran seni. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berupa pelatihan dan pembinaan melalui ceramah, praktek atau eksplorasi desain berbasis teknologi dan hasil.

Berdasarkan analisis situasi diatas, kendala utama yang dihadapi sebagian besar siswa adalah karena kebanyakan siswa yang menganggap seni itu sulit mengeksplorasi ide kreatif yang ada disekitar lingkungan dan membuat karya seni selalu dengan cara manual. Sehingga menjadi hal yang menghambat siswa untuk belajar. Berdasarkan indikator permasalahan yang dihadapi siswa khususnya siswa SMA kelas XII akan lulus sekolah, maka dirumuskanlah sebuah solusi sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat dengan tema Pelatihan Pembuatan *Art Souvernir* Berbasis Desain Kreatif pada Aplikasi Canva Menggunakan *Smartphone*.

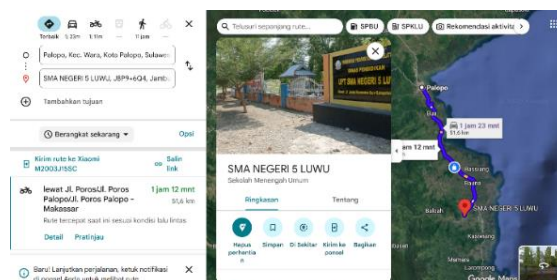
Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan Kreatifitas siswa dalam memahami konsep eksplorasi ide kreatif melalui aplikasi canva, agar mengoptimalkan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran seni, menciptakan pengalaman belajar praktik langsung yang sesuai dengan karakteristik siswa generasi gen Z yang belajar melalui teknologi, mengurangi kesan bahwa pelajaran kreatifitas seni merupakan mata pelajaran yang menarik. Aktivitas belajar yang dikemas dalam bentuk praktik untuk mengasah kemampuan pada siswa.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa permasalahan siswa dalam pembelajaran seni untuk meningkatkan kreatifitas pemahaman materi, pendekatan pembelajaran kurang praktik sesuai dengan karakteristik belajar mereka generasi gen Z. Oleh karena itu, diperlukan solusi pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur

kesenangan, aktivitas fisik, dan eksplorasi ide. Pelatihan tersebut hadir sebagai pendekatan yang relevan untuk menjawab kebutuhan dengan menghadirkan pembelajaran seni yang berbasis praktik yang aktif, interaktif, dan kontekstual serta kreatif sesuai dengan karakteristik siswa.

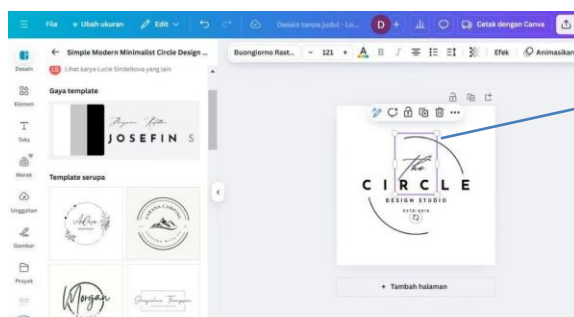
Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMA Negeri 5 Luwu Utara Provinsi Sulawesi Selatan. Waktu pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini selama 1 bulan yaitu pada bulan Februari 2026.



Gambar 1. Jarak ke Lokasi Pelaksanaan Kegiatan PKM

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan selama 1 (satu) bulan yang terbagi dalam beberapa tahap yaitu: (1) Tahap perencanaan merupakan tahap awal yang bertujuan untuk menyiapkan seluruh kebutuhan kegiatan. Pada tahap ini ditetapkan tujuan pembuatan *art souvenir* untuk meningkat kreatifitas siswa dan berjiwa Entrepreneurship, sasaran kegiatan siswa kelas XII, materi desain yang akan dibuat berupa *souvenir* logo dan gantungan kunci, jadwal pelaksanaan Senin, 09 Februari 2026, serta perangkat yang digunakan yaitu *smartphone* dan aplikasi Canva.



Perencanaan Desain Logo dengan menggunakan aplikasi canva.

Gambar: Langkah kerja canva, 2026

Selain itu, dilakukan identifikasi kebutuhan peserta, penyusunan langkah-langkah pembelajaran seni budaya di sekolah, penentuan metode pendampingan, dan penyediaan contoh-contoh desain *art souvenir* yang akan dijadikan referensi dalam proses pelaksanaan. Secara teoritis, kegiatan pengabdian atau pelatihan yang dilaksanakan mengikuti alur metodologi pelaksanaan program yang sistematis diantaranya:

Perencanaan (*Planning*), Pelaksanaan (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Berikut adalah penjelasan teoritis mengenai tahapan-tahapan tersebut (Newby, 1996).

1. Tahap Perencanaan (*Planning Stage*)

Secara teoritis, tahap perencanaan adalah fondasi dari keberhasilan suatu program. Perencanaan yang matang berfungsi untuk meminimalkan risiko kegagalan dan memastikan efisiensi sumber daya. Penetapan Lokasi (SMAN 5 Luwu): Dalam teori

sosiologi pendidikan dan pengabdian masyarakat, pemilihan lokasi yang spesifik (sekolah) menunjukkan adanya target sasaran yang jelas (*khalayak sasaran*). Sekolah dipilih karena merupakan institusi formal tempat berkumpulnya kelompok usia produktif (siswa) yang siap menerima inovasi teknologi.

Metode Ceramah dan Praktek/Eksplorasi: Secara teoretis, kombinasi ini menerapkan Teori Belajar Andragogi (atau pedagogi kontekstual untuk siswa) dan metode *Blended Learning*. *Ceramah* berfungsi sebagai transfer pengetahuan (*knowledge transfer*) untuk memberikan landasan kognitif. *Praktek/Eksplorasi* didasarkan pada Teori Konstruktivisme (khususnya pandangan Jean Piaget dan John Dewey tentang *learning by doing*). Siswa tidak hanya pasif mendengar, tetapi aktif membangun pemahaman mereka sendiri melalui pengalaman langsung (Knowles, 1970:25).

2. Tahap Pelaksanaan (*Implementation Stage*)

Pembuktian operasional apa direncanakan. Secara teoritis, tahap ini berfokus pada proses transformasi dari input (pengetahuan awal siswa) menjadi output (keterampilan baru).

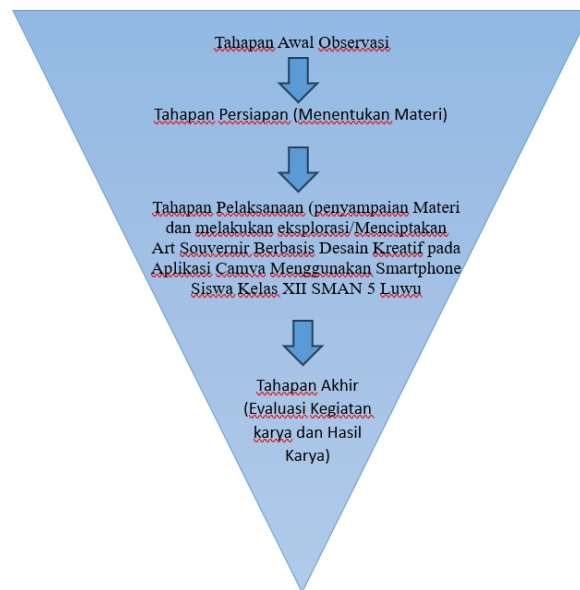
- A. Penjelasan Materi *Souvenir Art*: Ini merupakan proses penanaman konsep estetika dan nilai komersial dari sebuah karya.
- B. Pemanfaatan *Smartphone* dan Aplikasi Canva: Secara teoritis, hal ini mengacu pada Teori Adopsi Teknologi (seperti *Technology Acceptance Model* atau TAM) dan konsep *Digital Literacy* (Literasi Digital). Penggunaan *smartphone* yang dikombinasikan dengan Canva mempermudah aksesibilitas teknologi (pembelajaran berbasis seluler atau *mobile learning*). Hal ini membuktikan bahwa teknologi modern dapat menyederhanakan proses desain yang dulunya rumit (menggunakan PC/software berat) menjadi lebih praktis dan inklusif bagi pemula.

3. Tahap Evaluasi Hasil (*Evaluation Stage*)

Evaluasi bukan sekadar akhir dari sebuah program, melainkan alat ukur keberhasilan. Secara teoritis, evaluasi yang Anda lakukan termasuk dalam jenis Evaluasi Sumatif pada saat akhir kegiatan untuk menilai produk akhir dan efektivitas pelatihan secara keseluruhan. Pendekatan Evaluasi Karya berbasis Canva: Evaluasi ini didasarkan pada Taksonomi Bloom (Ranah Psikomotorik dan Afektif). Penilaian difokuskan pada sejauh mana siswa mampu *menciptakan* (level kognitif tertinggi: *Creating*) sebuah karya *art souvenir*. Kriteria penilaian teoritisnya biasanya meliputi:

- A. Aspek Teknis: Kemahiran menggunakan fitur-fitur Canva di *smartphone*.
- B. Aspek Estetika: Komposisi warna, tata letak (*layout*), dan kreativitas desain.
- C. Aspek Fungsional: Kesesuaian hasil desain dengan konsep
- D. *souvenir* yang bernilai jual.

Kesimpulan Teoritis: Secara keseluruhan, siklus kegiatan ini menerapkan konsep PDCA (*Plan-Do-Check-Act*) dalam skala mikro. Tahap perencanaan adalah *Plan*, penjelasan materi dan praktik adalah *Do*, dan pemberian evaluasi karya menggunakan canva adalah proses *Check* mengukur penyerapan ilmu (*learning outcomes*) peserta di SMAN 5 Luwu.



Gambar 2. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan PKM

Indikator dalam program PKM ini, adalah: 1) siswa mampu memahami dan menyelesaikan proyek karya *Souvenir Art*, 2) siswa mampu mengerjakan teknik dengan cepat dan tepat, dan benar. 3) Meningkatnya kemampuan siswa dalam eksplorasi serta mengaplikasikan ide dalam kehidupan bermasyarakat. Evaluasi untuk mengukur ketercapaian indikator keberhasilan, yaitu: 1) Diadakannya dalam proses secara langsung untuk mengeksplorasi karya *Souvenir Art* pada masing kelompok.

Menjalankan proses eksplorasi sebagai berikut : Alat dan Bahan, mesin bor mini portable, kertas *Shrink A4*, kertas *DTY Shrinky*, Resin, Sarung tangan, ring gantungan, mini heat gun hot, agar tahap eksplorasi dapat dilakukan dengan benar untuk mendapatkan hasil *Souvenir Art* gantungan kunci yang berkualitas (Hadjar, 2022: 20).

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan PKM (pengabdian kepada masyarakat) yang dilaksanakan selama 3 hari ini berlangsung dengan lancar. Pemilihan pemateri disesuaikan dengan bidang keahlian dosen dengan pemahaman terhadap bahan alat serta proses eksplorasi yang disampaikan. Pemahaman eksplorasi bahan membuat siswa mampu memahami proyek tersebut. Ditandai dengan antusiasnya para siswa selama kegiatan pelatihan dalam mengerjakan teknik dengan mengaplikasikan dengan metode pembelajaran kooperatif atau berkelompok (Sulaiman, 2024: 40).

Pembelajaran Kooperatif Adalah melatih siswa untuk saling bekerjasama antar teman sekelompoknya yang diharapkan dapat mendorong munculnya pemahaman pembelajaran serta meningkatkan kreatifitas berpikir maka siswa mampu saling berinteraksi dengan orang yang sekitarnya dan dapat menghargai perbedaan yang ada. Jadi konsep kooperatif mengutamakan kolaborasi atau saling kerjasama antar individual yang dilakukan siswa SMAN 5 Luwu (Suprijono, 2010: 16).



Gambar 3. Penyampaian Materi tentang *Art Souvenir* Berbasis Desain Kreatif pada Aplikasi Canva Menggunakan *Smartphone* Oleh Tim Pelaksana PKM di Kelas

Tim pelaksana menyampaikan arahan dimana siswa kelas XII SMAN 5 Luwu dibagi menjadi beberapa kelompok masing-masing. Kegiatan ini berlangsung secara atraktif dan membuat para peserta bersemangat. Penyampaian materi tentang bahan dan alat yang digunakan untuk meningkatkan kreatifitas, kreatifitas Adalah sebagai kemampuan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang berbeda dari yang telah ada (Amanullah, 2020: 26). Maka sangat penting pelatihan ini dilakukan sekaligus memberikan gambaran umum dalam kegiatan praktek mata Pelajaran Seni Budaya dalam kelas. Pembelajaran seni budaya merupakan kegiatan yang dirancang untuk mengenalkan siswa pada keanekaragaman budaya dan seni dari berbagai daerah baik secara lokal maupun global (Sudarti, 2020: 20).



Gambar 4. Peserta Melakukan Proses dan Hasil *Art Souvenir* Berbasis Desain Kreatif

Kegiatan PKM (pengabdian kepada masyarakat) diakhiri dengan pemberian hasil karya tersebut kepada kelompok berupa gantungan kunci dan sekaligus foto bersama dengan tim pelaksana.



Gambar 5. Foto Bersama tim pelaksana PKM dan Siswa/i

Peserta PKM terdiri dari perwakilan siswa kelas XII di SMAN 5 Luwu, yaitu berjumlah 25 siswa. Berikut penjelasan singkat mengenai hasil dari evaluasi yang telah dilaksanakan. Target dari kegiatan ini adalah siswa/i kelas XII SMAN 5 Luwu. Jumlah siswa yang mengikuti kegiatan ini sebanyak 25 orang. Dipilihnya siswa kelas XII sebab agar mereka dapat mempersiapkan diri ketika mereka melanjutkan ke perguruan tinggi dan juga setelah terjun ke dunia kerja. Dari kegiatan ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi sekolah mitra dalam proses pembelajaran seni budaya. Adapun luaran dari kegiatan ini adalah dapat menghasilkan karya yang kreatif, menambah pengalaman baru, pengetahuan, prestasi dalam hal akademik sehingga menumbuhkan rasa percaya diri bagi para siswa. Hasil tabel komponen dibawah ini sebagai berikut:

No	Komponen Keberhasilan Pelaksanaan Kegiatan	Jumlah Peserta	Perhitungan	Hasil
1	Ketercapaian jumlah siswa yang hadir Kegiatan	25	$(25:25) \times 100$	100%
2	Ketercapaian tujuan PKM	25	$(25:25) \times 100$	100%
3	Ketercapaian keterampilan yang telah Terlaksana	25	$(25:25) \times 100$	100%
4	Kemampuan siswa praktek dan pengenalan bahan, alat dan Teknik Art Souvernir Berbasis Desain Kreatif pada Aplikasi Canva Menggunakan <i>Smartphone</i>	25	$(25:25) \times 100$	100%

Tabel 1. Komponen keberhasilan Sumber (Sugiyono, 2025)

Rumus Persentase

$$\% = \frac{n}{N} \times 100$$

$$\% = \frac{25}{25} \times 100 = 100\%$$

Sehingga persentase keberhasilan pada setiap komponen adalah 100%.

Keterangan:

% = Persentase Keberhasilan

n = Jumlah peserta memenuhi indikator

N = Jumlah Keseluruhan Peserta

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan kegiatan dapat disimpulkan bahwa siswa mampu memahami dan menyelesaikan proyek seni budaya dan keterampilan dengan cepat dan tepat; dan meningkatnya kemampuan siswa dalam eksplorasi ide dalam kehidupan bermasyarakat. Selanjutnya, berdasarkan kesimpulan tersebut dapat memberikan beberapa saran, antara lain sekolah diharapkan lebih memperhatikan pelajaran seni budaya dalam penyusunan jadwal di sekolah. Selain itu, guru diharapkan membiasakan peserta didik untuk eksploasi atau praktek dan siswa diharapkan mampu kerjasama agar tercapai proyek yang baik. Oleh karena itu, bagi pelaksana pengabdian lain diharapkan melaksanakan kegiatan serupa dengan materi yang mendalam dan waktu yang cukup lama, hal ini merupakan proses pembelajaran mendalam.

Ucapan Terimakasih

Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kami sampaikan kepada Perguruan

Tinggi Universitas Cokroaminoto Palopo yang telah memberikan sponsor, sehingga kegiatan pelatihan ini bisa terlaksana. Terima kasih juga kami sampaikan kepada Kepala Sekolah, guru, dan siswa kelas XII SMAN 5 Luwu sebagai mitra dalam penyelenggaraan PKM ini, sehingga kegiatan dapat berjalan dengan lancar tanpa kurang suatu apapun.

Referensi

- Amanullah, J., & Utami, D. (2020). Peningkatan Keterampilan Menggambar Ilustrasi Melalui Pembelajaran Kontekstual pada Kelas V SD Negeri II Balepanjang Jatipurno. *Al Hikmah: Journal of Education*, 1(2), 125-140.
- Dharsono, S. K. (2015). *Estetika Nusantara*. Surakarta: ISI Press.
- Ersyad, F. F. (2021). *Semiotika Komunikasi dalam Perspektif Charles Pierce*. Medan: CV. Mitra Cendikia Media.
- Hadjar, dkk. (2022). *Pendidikan Seni Sekolah Dasar*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Knowles, M. S. (1970). *The Modern Practice of Adult Education: Andragogy versus Pedagogy*. New York: Association Press.
- Mahmudi, dkk. (2025). *Dasar-Dasar Pendidikan*. Padang: Azzia Karya Bersama.
- Newby, dkk. (1996). *Instructional Technology for Teaching and Learning: Designing Instruction, Integrating Computers, and Using Media*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Rahman, dkk. (2025). *Estetika dan Filsafat Seni*. Agam: Yayasan Tri Edukasi Ilmiah.
- Rahmi, N. T., & Sulaiman, S. (2024). Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa melalui Pendekatan Kontekstual pada Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas V SDN 236 Beringin Kabupaten Luwu Utara. *Jurnal Dieksis ID*, 4(2), 89-100.
- Suprijono, A. (2010). *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: BPFE.
- Salam, S. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Makassar: UNM.
- Sudarti, D. O. (2020). Mengembangkan Kreativitas Aptitude Anak dengan Strategi Habitiasi dalam Keluarga. *Jurnal Al-Azhar Indonesia Seri Humaniora*, 5(3), 117-127.
- Sugiyono. (2025). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.