JOURNAL OF HUMAN AND EDUCATION

E-ISSN: 2776-5857 | P-ISSN: 2776-7876
Website: https://jahe.or.id/index.php/jahe
Vol. 6, No. 6 (2026)

Pelatihan Aplikasi Canva Sebagai Upaya Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Dalam Membuat Desain Media Pembelajaran Dan Media Promosi Di SMA Negeri 1 Tanjung Bunga

Reinaldis Masi[1*], Thomas Delasantos Keban[2], Maria Magdalena A. Kean[3], Maria Fatima Naradimu[4], Gabriela Yosefa S. Koten[5]

[1,2,3,4,5] Program Studi Pendidikan Ekonomi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Institut Keguruan dan Teknologi Larantuka, Indonesia

**Email Korespondensi: reinaldismasi@gmail.com*

ABSTRAK

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) bertujuan untuk memberikan pemahaman, pengetahuan dan keterampilan kepada para siswa dalam memanfaatkan aplikasi canva untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat desain media pembelajaran dan media promosi di SMA Negeri 1 Tanjung Bunga. Canva merupakan sebuah aplikasi berbasis online yang menyediakan berbagai desain yang menarik yang berupa template, fitur-fitur untuk membantu para siswa dalam membuat berbagai desain seperti materi persentasi, poster, dan kartu ucapan. Metode yang digunakan dalam kegiatan PKM ini adalah metode pelatihan yang diawali dengan ceramah, praktik mengoperasikan aplikasi canva, dan diakhiri sesi tanya jawab. Kegiatan PKM ini dilaksanakan selama 1 (satu) hari bertempat di ruang kelas SMA Negeri 1 Tanjung Bunga yang dihadiri oleh para siswa sebanyak 35 orang. Hasil dari kegiatan PKM ini adalah para siswa dapat memahami dan dapat mengoperasikan dengan baik aplikasi canva untuk meningkatkan kreativitas mereka dalam mebuat desain media pembelajaran dan media promosi di sekolah.

Kata Kunci: Pelatihan, Aplikasi Canva, Kreativitas, Media Pembelajaran, dan Media Promosi

ABSTRACT

Service (PKM) activity aims to provide students at SMA Negeri 1 Tanjung Bunga with an understanding, knowledge, and skills in using the Canva application to enhance their creativity in designing learning materials and promotional media. Canva is an online-based application that provides a variety of engaging designs-including templates and various features-to help students create materials such as presentations, posters, and greeting cards. The method employed in this Community Service (PKM) activity is a training approach that begins with a lecture, followed by hands-on practice in using the Canva application, and concludes with a Q&A sessio. This PKM activity was held for one (1) day in a classroom at SMA Negeri 1 Tanjung Bunga and was attended by 35 students. The outcome of this community service activity (PKM) is that students are now able to understand and effectively operate the Canva application, thereby enhancing their creativity in designing learning materials and promotional media for use at school.

Keywords: *Training, Canva Application, Creativity, Learnig Media, and Promotional Media*

PENDAHULUAN

Di era digital yang berkembang pesat saat ini, penguasaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menjadi salah satu keterampilan dasar yang wajib dimiliki oleh generasi muda. Pendidikan modern tidak hanya berfokus pada penguasaan teori di dalam kelas, tetapi juga pada kemampuan siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan ke dalam bentuk karya yang kreatif, inovatif, dan aplikatif. Perkembangan teknologi digital di era modern menuntut dunia pendidikan untuk terus beradaptasi. Saat ini para siswa tidak hanya dituntut aktif secara akademik, tetapi juga harus memiliki keterampilan literasi visual dan kreativitas digital.

Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) merupakan salah satu kompetensi yang harus dikuasai oleh para guru maupun siswa. Teknologi digital juga merupakan bagian yang integral dalam kehidupan sehari-hari di era modern ini, termasuk dalam dunia pendidikan. Tidak hanya guru yang dituntut untuk menguasai teknologi namun para siswa juga dituntut untuk menguasai teknologi yang kian berkembang. Inovasi dalam pembelajaran tidak hanya tentang memperkenalkan alat atau teknologi baru, tetapi juga tentang bagaimana memanfaatkannya untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan hasil belajar siswa, UNESCO (2021). Kemampuan menggunakan dan menyajikan informasi secara visual yang menarik sangat berguna, baik untuk mendukung proses belajar mengajar maupun untuk kebutuhan promosi bagi para siswa.

Salah satu aplikasi yang lagi trend dikalangan masyarakat saat ini dan memberikan manfaat yang sangat penting dalam mendukung perkembangan pendidikan saat ini adalah aplikasi canva. Purwadi & Lestari, (2024) canva merupakan sebuah platform desain grafis yang menyediakan fitur-fitur yang dapat membantu untuk membuat berbagai jenis desain yang lebih mudah dan intuiti. Triningsih, (2021) mengatakan bahwa media canva membantu guru serta peserta didik belajar tentang teknologi, kreativitas, keterampilan serta keunggulan lainnya karena desain yang dibuat dengannya dapat meningkatkan keterlibatan dan minat siswa dalam kegiatan belajar dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar. Monoarfa, (2021) media canva dapat digunakan untuk membuat video pembelajaran yang dapat menarik suatu perhatian peserta didik. Canva merupakan suatu program desain digital yang dapat digunakan untuk membuat presentasi, poster, resume, pamflet, brosur, spanduk, infografis, grafik, penanda buku, serta bulletin. Penguasaan aplikasi ini dapat membantu siswa dalam menyajikan tugas (sengai media pembelajaran) dan media promosi yang lebih kreatif dan menarik. Aplikasi ini akan memberikan kemudahan bagi guru maupun siswa dalam mendukung kegiatan belajar dan mengajar.

Canva selain dapat dimanfaatkan untuk memdesain media pembelajaran, juga dapat dan digunakan untuk media promosi. Media pembelajaran merupakan alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran (Azhar, 2020). Selian itu, menurut Nurfadhillah, dkk 2021), media pembelajaran merupakan alat yang dapat mendorong proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran akan tercapai secara efektif dan efisien. Media pembelajaran dapat memberikan pengaruh yang positif bagi seorang guru mupun siswa salah satu adalah sebagai sarana pendukung pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan aktif dan interaktif. Media pembelajaran juga membuat siswa tidak cepat bosan

dan lebih fokus saat belajar, selain itu juga membantu siswa memahami materi yang sulit melalui bentuk yang lebih nyata atau visual. Aplikasi canva dapat digunakan oleh siswa sebagi media promosi dan melatih siswa dalam pembuatan materi pembelajaran maupun dapat digunakan siswa untuk mempromosikan bisnis atau proyek di depan kelas.

SMA Negeri 1 Tanjung Bunga merupakan salah satu lembaga pendidikan yang memiliki komitmen terhadap peningkatkan kualitas pembelajaran di sekolahnya. Salah satu faktor penting dalam membantu meningkatkan kretaivitas siswa dalam mendukung proses pembelajaran adalah melalui penggunaan aplikasi canva. Penggunaan aplikasi canva dapat diunduh menggunakan komputer ataupun handphone. Di dalam aplikasi canva jugq telah tersedia berbagai template sehingga memudahkan siswa dalam membuat berbagai desain sesuai dengan model yang tersedia. Desain yang dapat dibuat antara lain materi persentasi, poster, dan media visual lainnya. Namun dalam pelaksanaan kegiatan ini terlihat sebagian besar siswa belum sepenuhnya mengenal aplikasi canva, dan penggunaan aplikasi canva dikalangan siswa masih sangat kurang serta kurangnya penguasaan siswa terhadap fitur-fitur lanjutan yang ada di dalam aplikasi canva. Kurangnya pengetahuan siswa dalam penggunaan aplikasi digital menjadi kendala utama, sehingga mengakibatkan siswa mengalami kesulitan dalam mengkspresikan ide-ide visual mereka secara maksimal. Dari permasalahan yang ditemukan ini maka diperlukan pendampingan secara mendalam khususnya bagi para siswa di SMA Negeri 1 Tanjung Bunga.

Berdasarkan kondisi di atas, maka tujuan dilaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini adalah untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam menuangkan ide abstrak ke dalam bantuk visual yang menarik, memfasislitasi siswa dalam pembuatan materi ajar seperti infografis, persentasi interaktif dan poster edukasi, serta membekali siswa dengan keterampilan wirusaha dan publikasi kegiatan sekolah melalui pamflet, brosur, dan konten media sosial sebagai bentuk media promosi bagi siswa. Seiring dengan perkembangan intregrasi teknologi dalam dunia pendidikan, diharapkan kegiatan PKM dapat dijadikan sebagai rujukan bagi guru, dan sekolah dalam merancang pembelajaran yang lebih inovatif, interaktif, dan disesuaikan dengan kebutuhan para siswa pada era digital ini.

METODE

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Tanjung Bunga dimulai dengan koordinasi dan pendekatan dengan pihak sekolah terutama membangun komunikasi dengan kepala sekolah. Sebelum pelaksanaan kegiatan ini, dosen dan mahasiswa sebagai panitia kegiatan ini telah mempersiapkan hal-hal yang diperlukan selama kegiatan terutama materi dan simulasi pengoperasian aplikasi canva yang akan dipaparkan kepada para siswa di sekolah. Kegiatan PKM ini menggunakan metode pelatihan yang diawali dengan penjelasan materi tentang aplikasi canva dan media konten sebagai bentuk media promosi yang dapat diterapkan oleh para siswa di sekolah. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan cara pendekatan edukatif melalui persentasi interaktif dilanjutkan dengan pelatihan mengenai aplikasi canva secara berkelompok. Kegiatan pelatihan ini dilakukan selama satu hari dengan tujuan memberikan informasi pengetahuan tentang aplikasi canva kepada para siswa. Adapun tahapan-tahapan kegiatan PKM di SMA Negeri 1 Tanjung Bunga:

Tabel 1. Tahapan Kegiatan PKM

No.	Tahapan Kegiatan	Bentuk Kegiatan

1	Koordinasi dan Persiapan PKM	Rapat persiapan pembentukan panitia, melakukan koordinasi atau perizinan dengan pihak SMA Negeri 1 Tanjung Bunga tentang kegiatan PKM
2	Pelaksanaan Kegiatan PKM	a. Para siswa melakukan pengisian daftar hadir. b. Ketua tim PKM memberikan kata sambutan dan mempekenalkan anggota tim. c. Tim pelaksana kegiatan PKM melakukan edukasi dan memaparkan materi tentang aplikasi canva dan media promosi (pengenalaan menu aplikasi canva, elemen, template) serta teori dasar desain grafis. d. Para siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok dan mendownload aplikasi canva pada *handpone*. e. Para siswa didampingi oleh tim untuk melakukan simulasi aplikasi canva melalui *handphone* masiing-masing, siswa mempraktikan langsung pembuatan media pembelajaran dan media promosi.
3	Penutup Kegiatan PKM	Melakukan sesi tanya jawab tentang keberhasilan kegiatan pelatihan aplikasi canva ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu tri dharma perguruan tinggi dan menjadi wadah penting bagi dosen maupun mahasiswa dalam mengimplementasikan teori dan praktik kepada masyarakat dalam mengatasi masalah yang dihadapi oleh masyarakat. Tujuan pelaksanaan kegiatan PKM ini adalah untuk berbagi ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni kepada masyarakat luas. Kegiatan-kegiatan ini dirancang untuk memberikan manfaat yang berarti bagi masyarakat khususnya bagi para siswa di SMA Negeri 1 tanjung Bunga dalam penggunaan aplikasi canva untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran dan juga sebagai media promosi bagi para siswa dalam kehidupan shari-hari.

Kegiatan pelatihan aplikasi canva pada siswa SMA Negeri 1 Tanjung Bunga dilaksanakan selama satu hari dengan mengikuti tahapan-tahapan yang telah ditetapkan. Ada tiga tahapan utama yang dilakukan dan menjadi pembahasan yaitu tahap koordinasi dan persiapan PKM, tahap pelaksanaan, dan tahp evaluasi.

1. Tahap Koordinasi dan Persiapan PKM

   Kegiatan ini diawali dengan melakukan pertemuan sekaligus membentuk tim kegiatan, selanjutnya tim melakukan koordinasi dengan pihak SMA Negeri 1 Tanjung Bunga membawa serta surat izin untuk melaksanakan kegiatan PKM. Koordiansi ini penting dilakukan agar tim dapat memperoleh informasi terkait dengan pelaksanaan kegiatan PKM. Hasil koordinasi yang dilakukan

oleh tim melalui wawancara dengan phak sekolah (kepala sekolah dan guru) berupa analisis situasi yang ada di lokasi, permasalahan dan juga penentuan solusi yang sesuai dengan kondisi yang terjadi di lokasi yang menjadi tempat kegiatan. Selain itu juga tim bersama pihak sekolah membuat kesepakatan untuk peserta yang akan mengikuti kegiatan ini, dan peserta yang terlibat adalah para siswa kelas X dan XI.

2. Tahap Pelaksanaan Kegiatan PKM

Pada tahap pelaksanaan kegiatan PKM ini melibatkan 35 siswa sebagai peserta. Kegiatan ini dibuka oleh salah satu guru yang mewakili sekolah dan ketua program studi pendidikan ekonomi. Pada kegiatan pembukaan ini dibuka oleh guru yang mewakili pihak sekolah dalam sambutannya menyampakan bahwa pihak sekolah sangat mendukung dan memberikan apresiasi yang baik kepada tim karena dengan kegiatan pelatihan ini sangat memberikan dampak dan manfaat yang baik bagi para siswa dalam mengenal salah satu aplikasi yaitu canva.



Gambar 1. Pembukaan Kegiatan PKM

Selanjutnya tim PKM memaparkan materi pengenalan aplikasi canva serta maaf dari aplikasi canva tersebut. Materi yang disampaikan dimulai dari pemahaman konsep tentang aplikasi canva, cara mengunduh aplikasi canva, pemilihan template, cara menambahkan teks pada template yang digunakan, hingga pada cara melakukan ekspor hasil desain yang telah dibuat. Pada sesi pemaparan materi ini, terlihat para siswa sangat antusias dalam mendengarkan penjelasan materi tentang aplikasi canva.



Gambar 2. Pemaparan Materi tentang Aplikasi Canva oleh Tim

Setelah pemaparan materi tentang aplikasi canva, tahap selanjutnya adalah mendemokan langsung aplikasi canva. Namun sebelum melakukan demo aplikasi, para peserta diwajibkan untuk mengunduh aplikasi canva pada *handphone* masing-masing dan dibagikan ke dalam beberapa kelompok. Para siswa sangat antusias mengunduh aplikasi tersebut. Tujuan dilakukan demonstrasi aplikasi ini agar para siswa dapat memahami cara mengoperasikan aplikasi canva untuk desain media pembelajaran maupun media promosi. Kegiatan demonstrasi ini berlangsung selama 120 menit mengingat sebagian besar siswa belum mengenal aplikasi ini. Pemateri menjelaskan dasar-dasar canva yang berfokus pada keterampilan teknis dalam mengoperasikan aplikasi canva. Hal pertama yang dilakukan adalah para siswa diajarkan cara membuat akun, kemudian memilih tamplate atau fitur-fitur yang tersedia, serta diajarkan cara mengedit teks dan elemen desain. Materi disampaikan seacar bertahap sehingga para siswa dapat memahami dan dapat mengikuti langkah-langkah dalam mendesain dengan mudah. Dalam mempraktikan penggunaan aplikasi canva para siswa langsung didampingi oleh tim PKM baik dosen maupun mahasiswa. Pada tahap ini terlihat bahwa siswa sangat antusias dan memiliki motivasi dan rasa ingin tahu yang tinggi dalam tentang penggunaan aplikasi ini. Namun dalam pelaksanaan kegiatan ini terdapat kendala bahwa ada beberapa siswa yang tidak memiliki data internet sehingga tim PKM mencari solusi terbaik agar siswa yang mengalami kendala dapat mengikuti kegiatan pelatihan ini.



Gambar 3. Demonstrasi dan Pendampingan Pengoperasian Aplikasi Canva

3. Penutup

Pada sesi terakhir sebagai penutup kegiatan pemateri membuka sesi tanya jawab dengan para siswa. Dalam sesi tanya jawab para siswa diberikan kesempatan untuk memberikan pandapat mereka mengenai hal positip yang diperoleh dari kegiatan pelatihan aplikasi canva ini dan para siswa juga diminta untuk menjelaskan masalah-masalah yang dihadapi dalam mengoperasikan aplikasi canva ini. Diskusi berlangsung dengan aktif yang dapat menciptakan suasana keakraban diantara para siswa

dan tim PKM. Secara keseluruhan kegiatan pelatihan ini berjalan dengan lancar dan sangat membantu siswa untuk dapat meningkatkan kreativitas mereka dalam membuat desain pembelajaran dan media promosi yang menarik dan menciptakan rasa percaya diri mereka dalam memanfaatkan teknologi khususnya penggunaan aplikasi canva.

SIMPULAN

Hasil dari kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa para peserta dalam hal ini para siswa SMA Negeri 1 Tanjung Bunga banyak memperoleh manfaat dari kegiatan pelatihan ini. Dengan dilaksanakan kegiatan ini dapat menambah pengetahuan dan keterampilan tentang pentingnya pemanfaatan aplikasi canva dalam meningkatkan kreativitas mereka. Para peserta terlihat memahami dengan baik terhadap materi tentang canva dan melalui hasil media dari aplikasi canva yang dihasilkan. Evaluasi terhadap produk dihasilkan dalam bentuk media pembelajaran dan media promosi yang dibuat oleh para siswa secara umum memberikan hasil yang positif walaupun beberapa peserta mengalami kendala teknis namun kendala yang dihadapi dapat diatasi sehingga kegiatan dapat berjalan dengan baik. Secara keseluruhan kegiatan pelatihan aplikasi canva ini memberikan dampak yang positif bagi para siswa SMA Negeri 1 Tanjung Bunga untuk meningkatkan kreativitas mereka dalam mendesain media pembelajaran dan media promosi di sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pelaksana kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) mengucapkan terima kasih kepada pihak SMA Negeri 1 Tanjung Bunga, khususnya kepala sekolah, guru, dan seluruh siswa yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi Canva. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kerja sama sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Diharapkan kegiatan ini dapat memberikan manfaat berkelanjutan dalam meningkatkan kreativitas, keterampilan digital, serta kemampuan siswa dalam memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dan promosi di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

Arsyad, A. (2020). Media Pembelajaran. Depok: PT RajaGrafindo Persada.

Aini, Y. I. (2019). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran.

Batubara, H. H. (2020). Media Pembelajaran Efektif. Semarang: Fatawa Publishing.

Dewi, S. R., & Haryanto, H. (2019). Pengembangan multimedia interaktif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan.

Handayani, F. (2020). Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran di era revolusi industri 4.0. Jurnal Pendidikan.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat. Jakarta: Kencana.

Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran Canva dalam meningkatkan kompetensi guru. Seminar Nasional Hasil Pengabdian, 1085–1092.

Mulyasa, E. (2021). Menjadi Guru Penggerak Merdeka Belajar. Jakarta: Bumi Aksara.

Munir. (2017). Pembelajaran Digital. Bandung: Alfabeta.

Nurfadhillah, S., dkk. (2021). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. PENSA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial, 3(2), 243–255.

Purwadi, P., & 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 and Emergence Journal (CEEJ), 5(1).

Tafonao, T. (2018). Peranan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan, 2(2), 103–114.

Triningsih, K. D. E. (2021). Penerapan aplikasi Canva untuk meningkatkan kemampuan menyajikan teks. Cendekia, 15(1), 128–144.

UNESCO. (2021). Learning Through Play in Early Childhood Education. Paris: UNESCO Publishing.

Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD. Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah, 2(1), 102–118.