
SOSIALISASI PENGGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SMAN 2 BATANG CENAKU

Suryadi¹⁾ Teddy Dike Effendy²⁾ Intan Rahmalia³⁾ Tara Hardika Putri⁴⁾ Hermanto⁵⁾ Raja Marwan Indra Saputra⁶⁾

¹⁾²⁾³⁾⁴⁾ Mahasiswa Prodi Manajemen, Institut Teknologi dan Bisnis Indragiri

⁵⁾⁶⁾ Dosen Prodi Manajemen, Institut Teknologi dan Bisnis Indragiri

Email: suryadiputra737@gmail.com¹⁾ teddydkfndy@gmail.com²⁾ intanrahmalia14@gmail.com³⁾ tarahardika141@gmail.com⁴⁾ Trismanto41@gmail.com⁵⁾ marwanitbind.id⁶⁾

Riwayat Artikel:

Dikirim: 22-09-2025

Direvisi: 23-09-2025

Diterima: 24-09-2025

Abstrak:

Kegiatan ini bertujuan untuk memperkenalkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang kreatif dan interaktif kepada siswa SMAN 2 Batang Cenaku. Sosialisasi dilakukan melalui pemberian materi singkat dan praktik langsung pembuatan desain menggunakan Canva dengan tema edukatif. Metode yang digunakan adalah observasi langsung terhadap proses kegiatan dan hasil karya siswa. Hasil menunjukkan bahwa siswa mampu memahami dasar penggunaan Canva dan menghasilkan desain visual yang menarik serta sesuai dengan tema yang ditentukan. Antusiasme peserta menunjukkan bahwa aplikasi Canva efektif dalam mendukung proses pembelajaran berbasis digital. Kegiatan ini menjadi langkah awal yang potensial dalam penerapan teknologi sederhana namun berdampak dalam dunia pendidikan, khususnya untuk meningkatkan kreativitas dan partisipasi siswa.

Abstract:

This activity aims to introduce Canva as a creative and interactive learning medium to students of SMAN 2 Batang Cenaku. The socialization was conducted through a brief presentation and hands-on practice in designing educational-themed posters using Canva. The method used was direct observation of the activity process and students' design outcomes. The results showed that students were able to understand the basic use of Canva and produce visually appealing designs that aligned with the given themes. The participants' enthusiasm indicated that Canva is effective in supporting digital-based learning. This activity serves as a promising starting point for integrating simple yet impactful technology into education, particularly in enhancing student creativity and engagement.

Kata Kunci:

Canva, Media Pembelajaran, Digital, Kreatif, Siswa

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa dampak yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di dunia pendidikan (Syahrir1 et al., 2023). Salah satu elemen penting dalam pendidikan modern adalah penggunaan teknologi untuk meningkatkan kualitas proses pembelajaran (Ichsan Mahardika et al., 2021). Pemanfaatan media digital, khususnya aplikasi desain grafis, dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam menyampaikan ide dan informasi (Adriani Kala'lembang et al., 2021).

Aplikasi Canva adalah salah satu alat desain grafis berbasis web yang telah digunakan secara luas untuk membuat berbagai materi visual seperti poster, infografis, presentasi, dan lainnya (Analicia & Yogica, 2021). Dengan antarmuka yang mudah digunakan dan berbagai template menarik, Canva memungkinkan pengguna, termasuk siswa, untuk mengembangkan keterampilan desain meskipun tanpa latar belakang desain profesional (Tiawan et al., 2020). Hal ini menjadikan Canva sebagai pilihan yang tepat untuk digunakan sebagai media pembelajaran yang tidak hanya membantu menyampaikan materi tetapi juga mengasah kreativitas siswa (Fitriani et al., 2022) (F. Rahmawati & Atmojo, 2021).

Di SMAN 2 Batang Cenaku, penggunaan aplikasi Canva diperkenalkan sebagai bagian dari upaya untuk memperkenalkan teknologi digital dalam pembelajaran (Resmini et al., 2021). Sosialisasi ini bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang cara menggunakan Canva sebagai media pembelajaran yang kreatif dan efektif (Umi et al., n.d.). Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterampilan desain siswa serta memotivasi mereka untuk lebih aktif dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan inovatif (Admelia et al., 2022) (L. Rahmawati et al., 2024).

Menurut (Sihombing et al., 2024) kegiatan sosialisasi ini, diharapkan para siswa dapat memanfaatkan aplikasi Canva dalam pembelajaran mereka, baik untuk membuat presentasi, poster, maupun media visual lainnya yang mendukung pemahaman mereka terhadap materi pelajaran (Miftahul Janah et al., n.d.). Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berfokus pada pemahaman tentang aplikasi Canva itu sendiri, tetapi juga pada pengembangan keterampilan digital siswa yang sangat relevan di era digital saat ini (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022) (Riza Yuli Rusdiana et al., 2021).

Metode Pelaksanaan

Kegiatan sosialisasi penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran di SMAN 2 Batang Cenaku dilaksanakan dengan pendekatan praktis dan interaktif. Adapun rincian metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Subjek Kegiatan

Kegiatan ini ditujukan untuk siswa kelas XI di SMAN 2 Batang Cenaku yang memiliki minat dalam bidang teknologi dan desain grafis. Peserta kegiatan berjumlah 20 yang mengikuti kegiatan secara langsung di ruang kelas XI A.



Gambar 1. Siswa Kelas XI A Mengikuti Kegiatan Sosialisasi

2. Waktu Pelaksanaan

Sosialisasi dilaksanakan pada 20 Februari 2025 dengan durasi 1 jam. Kegiatan dilaksanakan dalam satu pertemuan yang terdiri dari sesi teori dan praktik langsung.

3. Tahapan Pelaksanaan

❖ Persiapan

Fasilitator menyiapkan materi presentasi, perangkat pendukung (laptop dan proyektor), serta memastikan koneksi internet berjalan dengan baik. Siswa juga diarahkan membawa perangkat masing-masing seperti (Handphone).

❖ Penyampaian Materi

Materi disampaikan menggunakan presentasi yang menjelaskan pengenalan aplikasi Canva, fitur-fiturnya, serta manfaatnya dalam pembuatan media pembelajaran seperti poster, infografis, dan presentasi.



Gambar 2. Fasilitator Menyampaikan Materi Pengenalan Aplikasi Canva

❖ **Praktik Langsung**

Siswa diarahkan untuk langsung mengakses situs Canva dan mencoba membuat satu desain sederhana, misalnya poster bertema edukatif. Dalam sesi ini, fasilitator memberikan arahan teknis dan membantu siswa yang mengalami kendala saat menggunakan Canva.



Gambar 3. Siswa Melakukan Praktik Langsung Menggunakan Canva

❖ **Tanya Jawab dan Diskusi**

Setelah praktik, dilakukan sesi diskusi terbuka di mana siswa dapat menyampaikan pertanyaan dan berbagi pengalaman mereka selama mencoba menggunakan Canva. Sesi ini juga menjadi ajang pertukaran ide antar siswa terkait desain yang telah mereka buat.



Gambar 4. Sesi Tanya Jawab dan Diskusi Bersama Siswa

4. Teknik Pengumpulan Data

Data diperoleh melalui observasi langsung oleh fasilitator selama kegiatan berlangsung. Observasi dilakukan untuk menilai partisipasi aktif siswa, pemahaman mereka terhadap materi, serta kemampuan dalam mengoperasikan aplikasi Canva. Hasil observasi digunakan sebagai dasar untuk mengevaluasi keberhasilan kegiatan sosialisasi.

Hasil

Kegiatan sosialisasi penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang dilaksanakan di SMAN 2 Batang Cenaku berjalan dengan lancar dan memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan kreativitas siswa. Sebanyak 20 siswa kelas XI A mengikuti kegiatan ini dengan penuh antusias. Mereka menyimak pemaparan materi dengan baik dan secara aktif mengikuti sesi praktik pembuatan desain menggunakan Canva.

Melalui observasi langsung, terlihat bahwa siswa dapat memahami fungsi dasar dari Canva, seperti penggunaan template, penambahan elemen, pengaturan teks, serta pemilihan warna dan gambar. Selama sesi praktik, siswa diminta membuat poster edukatif dengan tema bebas namun tetap berkaitan dengan materi pelajaran sekolah.

Berikut beberapa contoh hasil desain siswa:



Gambar 5. Contoh Hasil Desain Poster Edukatif Karya Siswa

Hasil-hasil tersebut menunjukkan bahwa siswa mampu menuangkan gagasan mereka secara visual dan kreatif. Desain yang dibuat cukup beragam dari segi gaya, tata letak, dan pemilihan elemen. Beberapa siswa bahkan menunjukkan kemampuan eksplorasi fitur Canva seperti animasi, pengaturan grid, dan penggunaan ikon.



Gambar 6. Desain Terbaik Pilihan Fasilitator

Dari sisi pembelajaran, para siswa mengaku bahwa Canva membantu mereka lebih mudah menyusun materi pembelajaran secara visual dan menarik. Mereka merasa lebih percaya diri menyampaikan ide lewat media visual yang mereka buat sendiri.

Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam menggunakan teknologi digital untuk keperluan edukatif. Sosialisasi ini berhasil memperkenalkan Canva sebagai media yang tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga sangat mendukung proses pembelajaran kreatif dan mandiri di lingkungan sekolah.

Diskusi

Hasil dari kegiatan sosialisasi menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran memiliki potensi besar dalam mendukung proses belajar mengajar di lingkungan sekolah. Respon positif dari siswa selama kegiatan berlangsung menandakan bahwa pendekatan berbasis teknologi visual seperti ini sangat relevan dengan karakteristik generasi pelajar saat ini, yang cenderung lebih tertarik pada pembelajaran berbasis visual dan interaktif.



Gambar 7. Siswa Berdiskusi dan Mempresentasikan Hasil Desain

Melalui praktik langsung, siswa tidak hanya mengenal Canva sebagai aplikasi desain, tetapi juga memahami bagaimana menggunakannya untuk menyusun materi pembelajaran yang menarik. Ini sejalan dengan tujuan sosialisasi, yaitu memperkenalkan media pembelajaran alternatif yang dapat memicu kreativitas siswa sekaligus memperkuat pemahaman terhadap materi pelajaran. Aktivitas ini juga memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dibandingkan metode konvensional.

Dari sisi pedagogis, Canva memberikan peluang kepada siswa untuk lebih mandiri dan aktif dalam proses pembelajaran. Siswa dilatih untuk berpikir kritis dalam menyusun informasi, memilih elemen visual yang sesuai, serta mengomunikasikan pesan dengan efektif melalui media desain. Dengan demikian, kegiatan ini secara tidak langsung mengembangkan keterampilan abad 21, seperti kreativitas, komunikasi visual, dan literasi digital.

Namun, dalam pelaksanaannya, masih terdapat beberapa kendala seperti keterbatasan perangkat dan koneksi internet yang belum merata di semua siswa. Hal ini menjadi catatan penting bagi pihak sekolah maupun fasilitator untuk mempersiapkan dukungan infrastruktur yang memadai jika kegiatan serupa hendak dilanjutkan atau dikembangkan lebih lanjut di masa mendatang.

Kesimpulan

Kegiatan sosialisasi penggunaan aplikasi Canva di SMAN 2 Batang Cenaku berhasil memberikan pemahaman dasar kepada siswa mengenai pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Melalui praktik langsung, siswa mampu membuat desain poster edukatif dengan baik, menunjukkan minat dan antusiasme tinggi terhadap materi yang disampaikan. Meskipun terdapat beberapa kendala teknis seperti keterbatasan perangkat dan akses internet, kegiatan ini secara umum memberikan dampak positif dan dapat menjadi langkah awal dalam penerapan media pembelajaran berbasis digital di

lingkungan sekolah.

Diharapkan kegiatan semacam ini dapat terus dikembangkan dan diadopsi sebagai bagian dari metode pembelajaran berbasis digital di sekolah-sekolah lainnya.

Pengakuan/Acknowledgements

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah mendukung dan berkontribusi dalam pelaksanaan kegiatan sosialisasi penggunaan aplikasi Canva ini. Terima kasih kepada pihak SMAN 2 Batang Cenaku yang telah memberikan fasilitas dan kesempatan untuk melaksanakan kegiatan ini, serta kepada siswa kelas XI A yang telah berpartisipasi aktif dan menunjukkan antusiasme yang tinggi selama kegiatan berlangsung.

Terima kasih juga kepada fasilitator yang telah memberikan penjelasan secara jelas dan membantu siswa dalam mengoperasikan aplikasi Canva. Tanpa dukungan semua pihak, kegiatan ini tidak akan dapat terlaksana dengan baik.

Daftar Referensi

- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 177. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v5i2.1087>
- Adriani Kala'lembang, Lilis Widayanti, Widya Adharyanty Rahayu, Suastika Yulia Riska, & Yudistira Arya Sapoeira. (2021). *Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva*. 2, 91–102.
- Analicia, T., & Yogica, R. (2021). Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva pada Materi Sistem Gerak. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 260–266. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEU/index>
- Fitriani, F., Faisol, A., Wamiliana, W., Notiragayu, N., Chasanah, S. L., & Kurniasari, D. (2022). Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMK Di Bandar Lampung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN*, 3(3). <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v3i3.96>
- Ichsan Mahardika, A., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). *PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENARIK MENGGUNAKAN CANVA UNTUK OPTIMALISASI PEMBELAJARAN DARING* (Vol. 4, Issue 3).
- Miftahul Janah, F. N., Nuroso, H., & Isnuryantono, E. (n.d.). *Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Rahmawati, L., Ambulani, N., Desty Febrian, W., Widyatiningtyas, R., & Sukma Rita, R. (2024). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA DALAM PENYUSUNAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI. *Communnity Development Journal*, 5(1), 129–136.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, D. M. (2021). *PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBUATAN BAHAN AJAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS*. 4(2), 335–343. <https://doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- Riza Yuli Rusdiana, Widya Kristiyanti Putri, & Vega Kartika Sari. (2021). *Pelatihan*

-
- Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva bagi Guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso.* <https://doi.org/10.29303/jpmpi.v3i2.952>
- Sihombing, N., Halena, M., Sofiyah, K., & Islam Negri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, U. (2024). PENGGUNAAN APLIKASI CANVA DALAM MEDIA PEMBELAJARAN MATEMATIKA KHUSUSNYA DISEKOLAH SD/MI. *Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 4(1).
- Syahrir¹, A. P., Zahirah², S. P., & Salamah³, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, 732–742.
- 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), 476–480. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.417>
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Umi, T., Hayati, F., Sarjanawiyata, U., & Yogyakarta, T. (n.d.). *ANALISIS MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA DALAM PEMBELAJARAN BANGUN DATAR DI SEKOLAH DASAR.*