



# Optimalisasi Canva sebagai Media Kreatif untuk Siswa SMA

Alwin Fau<sup>1</sup>, Dedek Indra Gunawan Hts<sup>1</sup>, Rivalri Kristianto Hondro<sup>1,\*</sup>, Kusnadi<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Universitas Satya Terra Bhinneka, Medan, Indonesia

## Informasi Artikel

### Sejarah Artikel:

Submit: 19 Juni 2025  
 Revisi: 21 Juni 2025  
 Diterima: 25 Juni 2025  
 Diterbitkan: 30 Juni 2025

## Kata Kunci

Aplikasi, Optimasi, Canva, Media Kreatif, Siswa SMA

## Correspondence

E-mail: [rivalryhondro@gmail.com](mailto:rivalryhondro@gmail.com)\*

## A B S T R A K

Penggunaan media kreatif dalam proses pembelajaran merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan pemanfaatan Canva sebagai media kreatif di kalangan siswa SMA. Canva adalah sebuah platform desain grafis berbasis web yang mudah diakses dan memiliki beragam fitur yang dapat digunakan untuk membuat presentasi, poster, infografis, dan materi visual lainnya. Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, siswa diberikan pelatihan untuk menggunakan Canva dalam mendesain berbagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Kegiatan ini melibatkan pendampingan langsung, mulai dari pengenalan fitur Canva, praktik desain kreatif, hingga penerapan dalam proyek nyata. Hasil yang diharapkan adalah peningkatan kemampuan siswa dalam menggunakan Canva sebagai alat kreatif untuk mendukung pembelajaran dan pengembangan ide-ide inovatif. Penggunaan Canva diharapkan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis siswa, tetapi juga memotivasi mereka untuk berpikir kreatif dan mandiri dalam menyelesaikan tugas-tugas akademik maupun non-akademik. Kegiatan ini juga diharapkan dapat menjadi model pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi yang efektif dan relevan untuk diterapkan di lingkungan pendidikan lainnya.

### Abstract

*The use of creative media in the learning process is one way to improve students' creativity and understanding of the subject matter. This research aims to optimize the use of Canva as a creative media among high school students. Canva is a web-based graphic design platform that is easily accessible and has a variety of features that can be used to create presentations, posters, infographics, and other visual materials. Through this community service activity, students are given training to use Canva in designing various interesting and interactive learning media. This activity involves direct assistance, starting from the introduction of Canva features, creative design practices, to implementation in real projects. The expected outcome is an increase in students' ability to use Canva as a creative tool to support learning and the development of innovative ideas. The use of Canva is expected to not only improve students' technical skills, but also motivate them to think creatively and independently in completing academic and non-academic tasks. This activity is also expected to be an effective and relevant model of technology-based learning media development to be applied in other educational environments.*

This is an open access article under the CC-BY-SA license



## 1. Pendahuluan

Di era digital saat ini, perkembangan teknologi informasi telah memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Kemajuan teknologi memungkinkan siswa untuk mengakses berbagai sumber belajar yang inovatif dan interaktif. Namun, masih banyak institusi pendidikan, terutama di tingkat SMA, yang belum

sepenuhnya memanfaatkan potensi teknologi untuk mendukung pembelajaran secara optimal [1][2]. Salah satu tantangan yang dihadapi adalah rendahnya kemampuan siswa dalam menggunakan media kreatif berbasis teknologi, sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik [3][4].

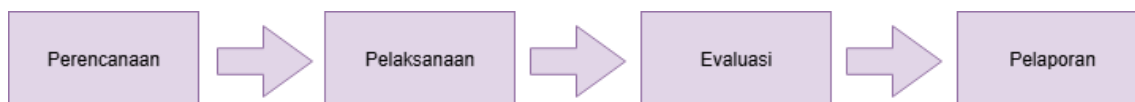
Canva adalah platform desain grafis berbasis web yang menawarkan berbagai kemudahan dalam menciptakan konten visual menarik[9][10]. Dengan antarmuka yang sederhana dan fitur yang beragam, Canva dapat menjadi alat yang efektif untuk membantu siswa membuat media pembelajaran yang kreatif, seperti poster, infografis, dan presentasi [5]. Sayangnya, pemanfaatan Canva di kalangan siswa SMA masih tergolong minim, baik karena kurangnya pengetahuan tentang aplikasi ini maupun kurangnya bimbingan dari tenaga pendidik dalam mengintegrasikan Canva ke dalam proses pembelajaran [6].

Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk memberikan pelatihan dan pendampingan kepada siswa dalam menggunakan Canva sebagai media kreatif yang dapat mendukung pembelajaran. Dengan membekali siswa keterampilan menggunakan Canva, mereka tidak hanya dapat menyelesaikan tugas dengan cara yang lebih menarik, tetapi juga mampu mengembangkan kreativitas, keterampilan desain, dan kemampuan berpikir kritis [7].

Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini difokuskan pada optimalisasi Canva sebagai media kreatif untuk siswa SMA. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam memanfaatkan teknologi guna mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan relevan dengan perkembangan zaman [8].

## 2. Metode Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan pada hari Rabu, 15 Januari 2025, dimulai pukul 09.00 WIB hingga selesai, bertempat di ruang laboratorium komputer SMA Parulian 2 Kota Medan. Berikut gambaran tahapan pelaksanaan kegiatan PkM yang dilakukan.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan

### 2.1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini, tim pelaksana merencanakan kegiatan pelatihan dengan terlebih dahulu melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk mengetahui kebutuhan dan kesiapan peserta. Kegiatan ini dirancang untuk memberikan pelatihan desain grafis dasar kepada siswa SMA dengan menggunakan aplikasi Canva. Perencanaan meliputi penyusunan jadwal pelatihan, pembagian materi ke dalam sesi-sesi yang sistematis, dan pemilihan metode penyampaian yang interaktif. Selain itu, dilakukan juga penyusunan modul pelatihan serta persiapan alat bantu seperti laptop, koneksi internet, dan proyektor. Jumlah peserta direncanakan sebanyak 30 orang siswa yang akan mengikuti pelatihan secara langsung di laboratorium komputer sekolah.

### 2.2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan direncanakan berlangsung pada hari Rabu, 15 Januari 2025, mulai pukul 09.00 WIB hingga selesai. Pelatihan akan dilaksanakan secara tatap muka dan bersifat praktis, dengan diawali pengenalan aplikasi Canva, dilanjutkan demonstrasi fitur-fitur utama, serta praktik langsung oleh peserta. Materi akan difokuskan pada cara membuat desain poster, infografik, dan presentasi digital yang sesuai untuk keperluan pembelajaran dan kegiatan sekolah. Setiap peserta akan diarahkan untuk membuat satu proyek desain sebagai bentuk aplikasi langsung dari materi yang diberikan. Tim pelaksana akan bertindak sebagai fasilitator dan pendamping dalam seluruh proses.

### 2.3. Tahap Evaluasi

Evaluasi direncanakan dilakukan pada akhir sesi pelatihan, guna menilai sejauh mana peserta memahami materi dan mampu mengaplikasikan keterampilan desain menggunakan Canva. Evaluasi akan dilakukan dengan dua cara: (1) penilaian terhadap hasil desain yang dibuat oleh masing-masing peserta, dan (2) pengisian kuesioner untuk mengukur tingkat pemahaman, kepuasan, dan saran peserta terhadap pelatihan. Hasil evaluasi ini akan dijadikan dasar untuk mengukur efektivitas kegiatan dan sebagai bahan perbaikan untuk kegiatan serupa di masa depan.

### 2.3. Tahap Pelaporan

Setelah kegiatan selesai, tim akan menyusun laporan lengkap yang memuat seluruh tahapan kegiatan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, hingga evaluasi. Laporan ini akan dilengkapi dengan dokumentasi kegiatan, daftar hadir, hasil karya peserta, serta hasil analisis kuesioner. Laporan akhir ini akan diserahkan kepada pihak sekolah sebagai bentuk pertanggungjawaban, serta dilaporkan kepada institusi penyelenggara sebagai bagian dari output formal kegiatan PKM. Selain itu, laporan juga akan digunakan sebagai referensi untuk replikasi kegiatan di sekolah lain.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1. Hasil

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema Optimalisasi Canva sebagai Media Kreatif untuk Siswa SMA Parulian 2 berlangsung dengan sukses dan memberikan dampak positif yang signifikan bagi para peserta. Kegiatan ini diikuti oleh 50 siswa yang antusias untuk belajar keterampilan desain grafis menggunakan platform Canva. Pelatihan dimulai dengan pengenalan dasar Canva, termasuk cara membuat akun, memilih template, serta memahami fitur-fitur utama seperti elemen desain, teks, dan animasi. Para siswa terlihat cepat memahami materi yang diberikan dan aktif mengikuti setiap instruksi yang dipandu oleh tim pengajar.

Transfer ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEKS) yang berhasil diimplementasikan pada mitra mencakup keterampilan teknis dalam penggunaan Canva, pemahaman prinsip desain grafis seperti keseimbangan visual dan tipografi, serta kemampuan menyusun konten visual yang efektif. Hasil karya siswa menunjukkan peningkatan kreativitas dan pemahaman yang baik terhadap materi yang diajarkan.

Setelah sesi pengenalan, siswa diajak untuk langsung mempraktikkan pembuatan desain poster sederhana dengan tema edukasi. Beragam ide kreatif muncul dalam karya mereka, mulai dari poster kampanye literasi hingga ajakan menjaga lingkungan sekolah. Suasana pelatihan semakin dinamis ketika siswa mulai saling bertukar ide dan berdiskusi tentang teknik desain yang lebih menarik. Beberapa siswa bahkan menunjukkan kreativitas yang luar biasa dengan memanfaatkan elemen desain animasi untuk membuat presentasi interaktif.

Selain pelatihan teknis, sesi motivasi juga diberikan untuk menanamkan pemahaman tentang pentingnya keterampilan desain grafis di era digital. Siswa diajak untuk berpikir kritis tentang bagaimana desain yang baik dapat digunakan dalam berbagai aspek, seperti mendukung pembelajaran, promosi acara sekolah, atau bahkan peluang usaha kecil. Antusiasme peserta semakin meningkat saat mereka diberikan tantangan membuat poster promosi acara sekolah yang nantinya akan digunakan secara resmi.

Sebagai penutup dari kegiatan Optimalisasi Canva sebagai Media Kreatif untuk Siswa SMA Parulian 2, sebuah kuis interaktif diselenggarakan untuk menguji pemahaman dan kreativitas para peserta. Kuis ini dirancang dalam format yang menyenangkan, meliputi pertanyaan seputar fitur Canva, prinsip desain yang baik, serta tantangan praktis dalam membuat desain sederhana dengan

waktu terbatas. Para siswa terbagi dalam beberapa kelompok dan dengan penuh semangat bersaing untuk menjadi yang terbaik.

Setelah kuis selesai, diumumkan pemenang yang mendapatkan penghargaan sebagai kelompok paling kreatif dan kelompok dengan pengetahuan teknis terbaik. Tidak hanya itu, seluruh peserta mendapatkan apresiasi atas partisipasi dan antusiasme mereka selama kegiatan berlangsung. Penutupan kegiatan diakhiri dengan pesan motivasi dari tim pengajar yang mendorong siswa untuk terus menggunakan Canva sebagai media kreatif dalam berbagai aspek, baik di sekolah maupun di kehidupan sehari-hari.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 85% siswa merasa puas dengan pelatihan yang diberikan. Mereka menyatakan mampu menggunakan Canva untuk membuat konten visual yang mendukung tugas akademis. Selain itu, sebanyak 45 karya siswa berhasil dikumpulkan sebagai bukti keterampilan yang telah mereka peroleh.

Pelatihan ini tidak hanya memberikan manfaat langsung dalam bentuk keterampilan teknis tetapi juga memotivasi siswa untuk terus berkreasi dengan alat desain grafis. Sesi diskusi menunjukkan antusiasme tinggi, dengan banyaknya pertanyaan yang diajukan terkait teknik desain dan penggunaan fitur Canva secara maksimal.

### 3.2. Pembahasan

Pelaksanaan terbagi menjadi beberapa kegiatan, yaitu:

#### 1. Bentuk Kegiatan

Bentuk kegiatan yang dilaksanakan dalam program Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah pelatihan interaktif berbasis praktik langsung, yang mengombinasikan metode ceramah, demonstrasi, dan praktik individu. Pelatihan difokuskan pada pengenalan dan pemanfaatan platform desain grafis Canva sebagai media kreatif untuk menunjang keterampilan visual siswa dalam membuat berbagai materi pembelajaran, presentasi, serta konten edukatif digital.

Kegiatan dimulai dengan pemaparan materi pengantar mengenai pentingnya desain visual dalam dunia pendidikan dan peran Canva sebagai alat bantu yang mudah diakses dan digunakan oleh pelajar. Setelah itu, peserta diajak secara langsung untuk membuat akun Canva, mengenal fitur-fitur dasar seperti pemilihan template, penyesuaian warna dan font, serta penggunaan elemen grafis.

Setelah sesi pengenalan, kegiatan dilanjutkan dengan praktik mandiri, di mana siswa diminta membuat sebuah proyek desain, seperti poster edukasi, kartu informasi, atau slide presentasi dengan tema bebas namun edukatif. Tim pelaksana memberikan pendampingan langsung, menjawab pertanyaan, dan memberikan tips selama proses desain berlangsung.

Sebagai penutup, dilakukan sesi presentasi hasil karya peserta, di mana beberapa siswa diberi kesempatan memamerkan hasil desain mereka dan menjelaskan ide kreatif di balik karyanya. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis siswa dalam menggunakan Canva, tetapi juga melatih kepercayaan diri mereka dalam menyampaikan ide secara visual.

#### 2. Tahapan Kegiatan

##### a. Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan, tim pelaksana PkM melakukan identifikasi kebutuhan di SMA Parulian 2 Kota Medan dengan berkoordinasi langsung dengan pihak sekolah. Hasil observasi menunjukkan bahwa banyak siswa belum maksimal memanfaatkan platform desain grafis digital seperti Canva untuk menunjang kreativitas dalam

membuat presentasi, poster, maupun media pembelajaran lainnya. Oleh karena itu, disusunlah modul pelatihan bertema “Optimalisasi Canva sebagai Media Kreatif untuk Siswa SMA” yang bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar dan lanjutan mengenai penggunaan Canva. Selain itu, dilakukan pula penyusunan jadwal, penentuan narasumber, dan persiapan perangkat teknis seperti laptop, proyektor, serta akun Canva yang akan digunakan peserta selama pelatihan.

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan pada hari Rabu, 15 Januari 2025, dimulai pukul 09.00 WIB hingga selesai, bertempat di ruang laboratorium komputer SMA Parulian 2 Kota Medan. Peserta kegiatan berjumlah 30 orang yang merupakan siswa dari kelas XI dan XII. Pelatihan diawali dengan sambutan dari kepala sekolah, dilanjutkan dengan pemaparan materi dasar Canva seperti pembuatan akun, pengenalan antarmuka, dan pemanfaatan template. Sesi berikutnya diisi dengan praktik langsung pembuatan poster edukatif dan presentasi interaktif menggunakan fitur-fitur lanjutan Canva. Selama kegiatan, peserta menunjukkan antusiasme tinggi dan aktif dalam bertanya maupun berdiskusi. Beberapa siswa bahkan mampu menghasilkan desain yang kreatif dan aplikatif dalam waktu singkat.

c. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan metode observasi langsung dan pengumpulan hasil karya peserta. Setiap siswa diminta untuk membuat satu proyek desain berbasis tema pendidikan, yang kemudian dinilai dari aspek kreativitas, pemanfaatan elemen desain, serta kesesuaian isi dengan tujuan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa lebih dari 85% peserta mampu mengoperasikan Canva secara mandiri dan menghasilkan karya yang layak dipublikasikan. Selain itu, peserta juga mengisi kuesioner untuk mengukur pemahaman materi dan kepuasan terhadap pelatihan. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 90% peserta merasa pelatihan sangat bermanfaat dan ingin mengikuti sesi lanjutan di masa mendatang.

d. Tahap Pelaporan

Setelah kegiatan selesai, tim pelaksana menyusun laporan kegiatan PkM secara sistematis, meliputi dokumentasi kegiatan, daftar hadir peserta, hasil evaluasi, serta rekomendasi untuk tindak lanjut. Laporan ini kemudian disampaikan kepada pihak sekolah sebagai bentuk akuntabilitas kegiatan, sekaligus sebagai bahan pertimbangan untuk program pelatihan berikutnya. Selain itu, laporan juga akan digunakan sebagai bagian dari luaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang akan dilaporkan kepada institusi.



**Gambar 2.** Pemaparan materi oleh narasumber dan foto bersama

#### 4. Kesimpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan tema "Optimalisasi Canva Sebagai Media Kreatif untuk Siswa SMA" telah memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan literasi digital dan kemampuan desain grafis siswa di SMA Parulian 2 Kota Medan. Melalui pelatihan ini, peserta memperoleh pengetahuan dan keterampilan praktis dalam menggunakan Canva sebagai media bantu untuk membuat poster, infografik, dan presentasi yang menarik serta relevan dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah. Antusiasme peserta selama pelaksanaan menunjukkan bahwa penggunaan teknologi kreatif seperti Canva sangat diminati dan dibutuhkan oleh siswa untuk mendukung aktivitas akademik mereka. Hasil evaluasi juga menunjukkan peningkatan pemahaman dan kemampuan siswa dalam mengaplikasikan fitur-fitur Canva secara mandiri. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memperkaya keterampilan digital siswa, tetapi juga mendukung pengembangan kreativitas dan kemandirian mereka dalam menghasilkan media pembelajaran yang inovatif. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal untuk kolaborasi berkelanjutan antara institusi pendidikan tinggi dan sekolah menengah dalam rangka memperluas pemanfaatan teknologi digital dalam dunia pendidikan.

#### Daftar Pustaka

- [1] A. Arsyad, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers, 2021.
- [2] S. P. Baker, *Designing for Learning: A Handbook for Educators*. New York: Routledge, 2019.
- [3] Canva, "Canva: Design Anything, Publish Anywhere," 2020. [Online]. Available: <https://www.canva.com>. [Accessed: Jan. 10, 2025].
- [4] S. Iskandar, *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) untuk Guru dan Siswa*. Jakarta: Kencana, 2017.
- [5] D. Kurniawan, "Penerapan Media Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Menengah Atas (SMA)," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 5, no. 2, pp. 35-42, 2018.
- [6] R. E. Mayer, *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press, 2009.
- [7] M. Prensky, "Digital Natives, Digital Immigrants," *On the Horizon*, vol. 9, no. 5, pp. 1-6, 2019.
- [8] W. Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana, 2018.
- [9] D. Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2019.
- [10] M. Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2022.