



Optimalisasi Pemanfaatan Canva dalam Meningkatkan Keterampilan Digital Siswa

Wali Ja'far Shudiq^{1*}, Desiyatul Husna¹, Subaidah¹, Musfiyatin Nabilah¹, Bambang¹, Holifatul Juhro¹

¹Universitas Nurul Jadid, Probolinggo, Indonesia

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Submit: 21 Desember 2024

Revisi: 28 Desember 2024

Diterima: 30 Desember 2024

Diterbitkan: 31 Desember 2024

Kata Kunci

Optimalisasi Canva, Keterampilan digital, Desain Grafis, Siswa

Correspondence

E-mail: bambang@unuja.ac.id*

A B S T R A K

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan mengoptimalkan pemanfaatan Canva sebagai platform desain grafis online untuk meningkatkan keterampilan digital siswa. Melalui pelatihan berbasis proyek, siswa belajar menciptakan berbagai konten visual, seperti poster, infografis, dan presentasi yang relevan untuk kebutuhan akademik dan profesional. Pelatihan ini menggunakan metode interaktif yang melibatkan pengajaran langsung, praktik lapangan, dan evaluasi hasil karya. Berdasarkan hasil evaluasi, siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan desain grafis, kreativitas, dan kepercayaan diri. Diskusi dengan pendidik juga mengungkapkan bahwa pelatihan ini meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi. Artikel ini menekankan pentingnya integrasi Canva dalam kurikulum sekolah untuk mendukung pengembangan keterampilan digital secara berkelanjutan.

Abstract

This research aims to explore and optimize the use of Canva as an online graphic design platform to improve students' digital skills. Through project-based training, students learn to create a variety of visual content, such as posters, infographics and presentations that are relevant for academic and professional needs. This training uses interactive methods involving direct teaching, field practice, and evaluation of work results. Based on the evaluation results, students showed significant improvements in graphic design skills, creativity, and self-confidence. Discussions with educators also revealed that this training increased student engagement in technology-based learning. This article emphasizes the importance of integrating Canva in the school curriculum to support the continuous development of digital skills.

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



1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mengubah secara signifikan cara manusia bekerja, belajar, dan berkomunikasi[1]. Di bidang pendidikan, keterampilan digital menjadi kebutuhan yang mendesak untuk mendukung proses pembelajaran dan mempersiapkan siswa menghadapi tantangan dunia kerja. Dengan berkembangnya revolusi industri 4.0, siswa tidak hanya dituntut untuk menjadi pengguna teknologi, tetapi juga mampu berkreasi melalui teknologi tersebut[2].

Salah satu platform yang dapat mendukung pengembangan keterampilan digital adalah Canva, sebuah aplikasi desain grafis berbasis daring yang menawarkan berbagai fitur untuk kebutuhan desain[3]. Canva menyediakan berbagai macam template dan alat bantu yang memudahkan pengguna untuk membuat desain visual, mulai dari presentasi, poster, infografis, hingga konten media sosial. Kemudahan penggunaan dan fleksibilitas yang ditawarkan Canva menjadikannya alat yang ideal untuk mendukung kreativitas siswa[4].

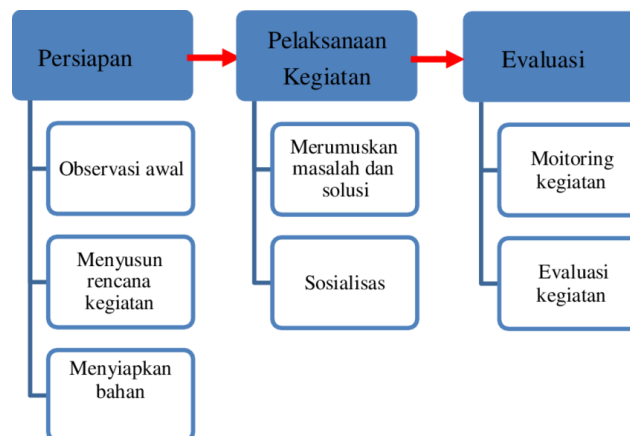
Namun, tidak semua siswa memiliki pemahaman dan keterampilan yang memadai dalam memanfaatkan platform ini[5]. Sebagian besar siswa masih terbatas pada penggunaan teknologi untuk kegiatan konsumtif seperti menonton video atau bersosial media, tanpa memanfaatkannya untuk kegiatan produktif seperti membuat konten kreatif[6]. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan literasi digital siswa melalui pelatihan khusus yang berfokus pada pemanfaatan Canva[7].

Pelatihan ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan aplikatif, sehingga siswa dapat memahami konsep dasar desain grafis sekaligus mengaplikasikannya dalam pembuatan konten visual. Selain itu, pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam menggunakan teknologi secara positif, baik untuk keperluan akademik maupun pengembangan diri di luar lingkungan sekolah[8].

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan memberikan edukasi dan pelatihan kepada siswa mengenai cara memanfaatkan Canva secara optimal, dengan harapan siswa dapat mengembangkan keterampilan digital yang relevan dengan kebutuhan zaman. Pendekatan berbasis proyek diterapkan dalam pelatihan ini, di mana siswa diajak untuk menghasilkan karya desain yang memiliki nilai praktis dan aplikatif.

2. Metode Pelaksanaan

Tahapan kegiatan pengabdian masyarakat Pada dasarnya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bisa dibagi dalam tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi seperti pada gambar berikut[9].



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

1. Pada tahap persiapan merupakan tahapan analisis terhadap permasalahan yang terjadi dan kebutuhan masyarakat khususnya pada siswa[10]. Tim Pengabdian Kepada Masyarakat melakukan pencarian data dan informasi dari sekolah yang ada di MTS Miftahul Ulum Kalikajar Paiton. Pada tahap persiapan, tim mengidentifikasi masalah dan mencari upaya untuk membantu mengatasi masalah yang muncul dan terjadi.
2. Sosialisasi dilakukan untuk mengenalkan program pelatihan kepada siswa, guru, dan pihak sekolah[11]. Tahap ini melibatkan diskusi interaktif yang menjelaskan pentingnya keterampilan digital, peran Canva dalam pendidikan, serta manfaat yang dapat diperoleh siswa dari pelatihan ini. Materi sosialisasi disampaikan melalui presentasi multimedia, contoh aplikasi praktis, dan sesi tanya jawab untuk memastikan pemahaman peserta.
 - a. Tahap 1 - Pengenalan Canva:

Siswa diajarkan cara membuat akun Canva, memahami antarmuka pengguna, serta memilih template yang sesuai dengan kebutuhan. Pendekatan hands-on digunakan untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa.

b. Tahap 2 - Desain Dasar:

Pelatihan ini fokus pada pembuatan desain sederhana seperti poster pendidikan atau infografis. Siswa diberi panduan langkah demi langkah untuk memilih elemen desain, mengatur tata letak, serta menyesuaikan warna dan teks agar desain terlihat profesional.

c. Tahap 3 - Proyek Mandiri:

Siswa diarahkan untuk mengembangkan proyek desain individu sesuai dengan tema tertentu, seperti "Kampanye Literasi Digital" atau "Peningkatan Kesadaran Lingkungan." Dalam tahap ini, siswa didampingi oleh fasilitator untuk memastikan bahwa hasil desain mereka memenuhi kriteria estetika dan fungsional.

3. Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas pelatihan dan kemajuan keterampilan siswa. Metode evaluasi meliputi:

a. Penilaian Karya Desain:

Karya siswa dinilai berdasarkan kreativitas, kejelasan pesan, dan penggunaan elemen desain yang tepat.

b. Survei Kepuasan:

Siswa diminta mengisi kuesioner untuk menilai pengalaman mereka selama pelatihan, termasuk aspek pembelajaran, fasilitas, dan manfaat yang dirasakan.

c. Refleksi Individu:

Setiap siswa diberi kesempatan untuk mempresentasikan karya mereka dan menjelaskan proses kreatif di balik desain tersebut.

Untuk memastikan keberlanjutan pembelajaran, siswa diberi akses ke materi pelatihan online serta forum diskusi yang memungkinkan mereka berbagi pengalaman dan bertanya terkait kendala yang dihadapi. Guru juga dilibatkan untuk memantau perkembangan siswa dalam menggunakan Canva di aktivitas akademik.

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan ini melibatkan 50 siswa dari tingkat sekolah menengah. Sebelum pelatihan, sebagian besar siswa mengaku kurang familiar dengan Canva dan keterampilan desain grafis. Sehingga diberikan materi dasar-dasar penggunaan canva oleh pemateri kepada semua siswa, dalam kegiatan tersebut mereka sangat antusias terhadap materi yang disampaikan.



Gambar 2. Penyampain materi penggunaan Canva

Setelah pelatihan, terdapat peningkatan signifikan pada kemampuan mereka dalam membuat desain kreatif dan menarik. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa:

1. 80% siswa merasa lebih percaya diri menggunakan Canva setelah pelatihan. Hal ini menunjukkan peningkatan motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam memanfaatkan teknologi untuk aktivitas produktif.
2. 70% siswa mampu menyelesaikan proyek desain mandiri dengan baik. Mereka menunjukkan kemampuan dalam mengintegrasikan elemen desain seperti tata letak, warna, dan tipografi untuk menciptakan karya yang estetik dan komunikatif.
3. 90% siswa menyatakan bahwa pelatihan ini relevan dengan kebutuhan akademik mereka. Beberapa siswa melaporkan bahwa keterampilan yang mereka peroleh bermanfaat dalam menyelesaikan tugas sekolah, seperti membuat presentasi visual atau poster edukasi.

Salah satu contoh karya siswa adalah poster tentang "Pentingnya Literasi Digital," yang memadukan elemen grafis menarik dengan informasi yang mudah dipahami. Selain itu, siswa juga menghasilkan infografis yang digunakan untuk mendukung kampanye kesadaran lingkungan di sekolah mereka. Karya-karya ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya belajar menggunakan Canva, tetapi juga mampu menerapkan keterampilan tersebut dalam konteks nyata.



Gambar 3. Praktikum dalam penggunaan Canva

Diskusi dengan guru menunjukkan bahwa penggunaan Canva memberikan nilai tambah dalam proses pembelajaran. Guru melaporkan bahwa siswa yang mengikuti pelatihan cenderung lebih antusias dalam mengerjakan tugas berbasis proyek dan mampu menghasilkan karya dengan kualitas yang lebih baik. Selain peningkatan keterampilan teknis, pelatihan ini juga memberikan dampak positif pada aspek non-teknis, seperti kemampuan bekerja mandiri, kreativitas, dan pemecahan masalah. Siswa dilatih untuk berpikir kritis dalam menentukan elemen desain yang sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan. Namun, terdapat beberapa kendala yang dihadapi, seperti keterbatasan akses internet bagi beberapa siswa dan kesulitan dalam memahami konsep desain grafis untuk pemula. Untuk mengatasi hal ini, fasilitator memberikan dukungan tambahan melalui sesi konsultasi individu dan penyediaan materi belajar *offline*.



Gambar 4. Diskusi dengan para peserta tentang pemanfaatan Canva

Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil meningkatkan keterampilan digital siswa dan memberikan dampak positif pada proses pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa Canva dapat menjadi alat yang efektif untuk mendukung pengembangan keterampilan digital di lingkungan sekolah.

4. Kesimpulan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai alat bantu pembelajaran secara signifikan meningkatkan keterampilan digital siswa. Melalui pelatihan berbasis proyek, siswa tidak hanya mengembangkan kemampuan teknis dalam desain grafis, tetapi juga meningkatkan kreativitas, kepercayaan diri, dan motivasi mereka dalam memanfaatkan teknologi secara produktif. Sebagian besar siswa mampu menyelesaikan proyek desain mandiri dengan kualitas baik, menunjukkan keberhasilan pendekatan yang digunakan. Namun, terdapat beberapa tantangan, seperti keterbatasan akses internet dan pemahaman awal siswa terhadap konsep desain grafis, yang memerlukan perhatian lebih dalam implementasi pelatihan serupa di masa depan. Untuk itu, diperlukan dukungan tambahan, seperti penyediaan materi belajar offline dan sesi pendampingan individual, untuk memastikan keberhasilan program bagi semua peserta. Menyelenggarakan pelatihan lanjutan dengan fokus pada proyek kolaboratif. Mengintegrasikan Canva ke dalam kurikulum sekolah sebagai alat bantu pembelajaran. Melibatkan guru dan tenaga pendidik untuk mendukung pembelajaran berbasis teknologi.

Ucapan Terimakasih

Syukur alhamdulillah atas terlaksananya kegiatan pendampingan kepada siswa MTs Miftahul Ulum dalam penulisan karya ilmiah. Terima kasih tak terhingga kepada Kepala Sekolah dan Dewan Guru di MTs Miftahul Ulum sudah memberikan waktu dan izin atas terselenggaranya Pengabdian Kepada Masyarakat. Tak lupa kami sampaikan terima kasih juga kepada LP3M Universitas Nurul Jadid yang mana telah memberi amanah kepada tim kami untuk melaksanakan kegiatan.

Daftar Pustaka

- [1] Rizanta, Gilang Alfinandika, and Meilan Arsanti. "Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran masa kini." *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. Vol. 2. No. 1. 2022.
- [2] Wulandari, Tri, and Adam Mudinillah. "Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran ipa mi/sd." *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah 2.1* (2022): 102-118.
- [3] Purba, Yusnita Adelina. "Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran matematika di smpn 1 na ix-x aek kota batu." *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika* 6.2 (2022): 1325-1334.
- [4] Alfian, Ari Nurul, et al. "Pemanfaatan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva." *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ* 5.1 (2022): 75-84.
- [5] Idawati, Idawati, et al. "Pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran sains jenjang SD." *Jurnal pendidikan dan konseling (JPDK)* 4.4 (2022): 745-752.
- [6] Pratama, Rifqi, et al. "Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran IPA di Madrasah Aliyah." *EduBiologia: Biological Science and Education Journal* 3.1 (2023): 40-46.
- [7] Mila, Nur, et al. "Efektivitas pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran daring." *Prosiding Penelitian Pendidikan dan Pengabdian 2021* 1.1 (2021): 181-188.
- [8] Sari, Raras Kartika, et al. "Pelatihan Canva sebagai Media Pembelajaran di SMA N 5 Metro." *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)* 4.2 (2023): 208-213.
- [9] Putra, Lovandri Dwanda. "Pemanfaatan canva for education sebagai media pembelajaran kreatif dan kolaboratif untuk pembelajaran jarak jauh." *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan* 7.1 (2022): 125-138.
- [10] Resmini, Setya, Intan Satriani, and M. Rafi. "Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa inggris." *Abdimas Siliwangi* 4.2 (2021): 335-343.

- [11] Jannah, Feryana N. Miftahul, et al. "Penggunaan aplikasi canva dalam media pembelajaran matematika di sekolah dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar* 11.1 (2023): 138-146.
- [12] Irkhamni, Indika, et al. "Pemanfaatan canva sebagai e-modul pembelajaran matematika terhadap minat belajar peserta didik." *Prosiding Konferensi Ilmiah Pendidikan 2* (2021): 127-134.
- [13] Kharissidqi, Mohammad Tegar, and Vicky Wahyu Firmansyah. "Aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang efektif." *Indonesian Journal Of Education and Humanity* 2.4 (2022): 108-113.
- [14] Kharissidqi, Mohammad Tegar, and Vicky Wahyu Firmansyah. "Aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang efektif." *Indonesian Journal Of Education and Humanity* 2.4 (2022): 108-113.
- [15] Zebua, Nofamataro. "Potensi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Praktis Guru dan Peserta Didik." *Educativo: Jurnal Pendidikan* 2.1 (2023): 229-234.