

Pelatihan Canva Dasar bagi Siswa SMP Muhammadiyah 1 Kalasan Yogyakarta

¹⁾Wildani Fauzi, ²⁾Faiqotur Riski, ³⁾Firda Maulida Prayetno, ⁴⁾Devi Linda Ayu Safitri, ⁵⁾Sumarsono

^{1,2,3,4,5)}Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Indonesia

Email Corresponding: 24206051001@student.uin-suka.ac.id

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Canva Pengabdian Masyarakat Literasi Digital Pendidikan	Perkembangan teknologi digital mendorong siswa SMP untuk memiliki kemampuan literasi digital, terutama dalam mengelola informasi visual. Salah satu media yang mendukung keterampilan tersebut adalah Canva, platform desain grafis berbasis daring. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa SMP Muhammadiyah 1 Kalasan melalui pelatihan dasar Canva. Metode yang diterapkan berupa pendekatan partisipatif dengan praktik langsung, mulai dari pengenalan Canva, pembuatan akun, praktik membuat poster bertema lingkungan sekolah, hingga presentasi hasil karya. Hasil kegiatan menunjukkan seluruh siswa mampu menghasilkan poster sederhana dengan kreativitas visual yang beragam. Peserta terlihat antusias dan cukup memahami penggunaan fitur dasar Canva, meskipun sebagian masih mengalami kesulitan dalam mengatur elemen desain. Selain itu, sesi presentasi membantu meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan ide di depan kelas. Secara umum, pelatihan ini berhasil meningkatkan kemampuan literasi digital, kreativitas visual, dan kepercayaan diri siswa serta berpotensi dikembangkan melalui pelatihan desain digital lanjutan.
Keywords: Canva Community Service Digital Literacy Educatio	ABSTRACT Advances in digital technology are driving junior high school students to develop digital literacy skills, particularly in managing visual information. One tool that supports these skills is Canva, an online graphic design platform. This community service activity aims to enhance the digital literacy and creativity of students at Muhammadiyah 1 Kalasan Junior High School through basic Canva training. The method employed was a participatory approach with hands-on practice, ranging from an introduction to Canva, account creation, creating posters with a school environment theme, to presenting the final works. The results of the activity showed that all students were able to produce simple posters with diverse visual creativity. Participants appeared enthusiastic and had a good grasp of Canva's basic features, although some still struggled with arranging design elements. Additionally, the presentation sessions helped boost students' confidence in conveying their ideas in front of the class. Overall, this training successfully improved students' digital literacy, visual creativity, and self-confidence and has the potential to be further developed through advanced digital design training.
This is an open access article under the CC-BY-SA license.	
	

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di era Revolusi Industri 4.0 telah memberikan pengaruh signifikan terhadap hampir seluruh aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Transformasi digital ini mendorong lembaga pendidikan untuk tidak hanya berfokus pada keterampilan literasi dasar, tetapi juga memperluas cakupan pembelajaran agar siswa memiliki kemampuan literasi digital, kreativitas, serta keterampilan komunikasi visual yang memadai. Literasi digital didefinisikan sebagai kemampuan untuk menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat, dan mengkomunikasikan informasi dengan memanfaatkan teknologi digital secara efektif dan etis (Bachtiar W et al. 2024). Dalam konteks pendidikan, literasi digital tidak lagi sekedar keterampilan tambahan, melainkan kebutuhan utama yang harus dikuasai siswa untuk menghadapi tantangan abad ke-21 (Zakir et al., 2025).

Pentingnya literasi digital semakin nyata seiring meningkatnya penggunaan perangkat teknologi dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya dituntut untuk mampu mengakses informasi, tetapi juga mengolah, menyajikan, dan menyampaikan informasi tersebut dalam bentuk yang menarik dan komunikatif. Hal ini berkaitan dengan perkembangan *visual literacy*, yaitu kemampuan memahami dan menciptakan pesan visual yang efektif untuk menyampaikan makna (Chourio-Acevedo et al., 2024). *Visual literacy* menjadi semakin penting karena komunikasi di era digital kini banyak didominasi oleh media berbasis gambar, infografis dan video. Dengan demikian, siswa perlu dibekali keterampilan dalam menggunakan perangkat dan aplikasi yang mendukung penciptaan media visual interaktif. Hal tersebut dapat ditunjang dengan memanfaatkan media pembelajaran yang berbasis visual. Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif (Suharsaputra, 2022).

Salah satu aplikasi desain grafis yang banyak digunakan dalam dunia pendidikan adalah Canva. Canva merupakan platform desain berbasis *cloud* yang menawarkan berbagai template, elemen visual, serta fitur kolaborasi yang mudah digunakan bahkan oleh pemula. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas siswa, membantu mereka mengekspresikan ide dengan lebih baik serta mendorong partisipasi aktif dalam kegiatan kelas (Praveen Kumar T D, 2025). Selain mendukung kreativitas, integrasi Canva juga dapat meningkatkan motivasi belajar. Misalnya, penelitian di sekolah menengah kejuruan menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran berbasis proyek membantu siswa memahami materi yang lebih baik dan meningkatkan keterampilan komunikasi visual mereka (Choiro Siregar et al., 2023). Canva juga mendukung pembelajaran kolaboratif, di mana siswa dapat bekerja dalam kelompok untuk merancang poster, presentasi, atau infografis yang relevan dengan tema tertentu. Adapun kelebihan dalam aplikasi Canva adalah memiliki beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, menghemat waktu dalam menyediakan pembelajaran, dan dalam mendesain, tidak harus memakai banyak tools tambahan (Wijaksono et al., 2023). (Amini & Pujiharti, 2021) juga menyatakan bahwa canva adalah media pembelajaran yang efisien, efektif, sederhana tetapi menarik, serta praktis dalam penggunaan, waktu dan hasil yang didapat. Canva membantu guru (pengajar) serta peserta didik (pembelajar) memudahkan dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya yang didapat karena mampu menarik perhatian dan minat dalam belajar dengan penyajian bahan ajar atau materi yang menarik (Junaedi, 2021). Artinya, dengan adanya media pembelajaran bukan semata sebagai pelengkap kegiatan belajar mengajar, tetapi berfungsi mempermudah penyampaian pengetahuan. Media pembelajaran akan mempermudah interaksi antara pengajar dengan peserta didik dan membantu proses belajar lebih optimal (Miftahul Jannah et al., 2023).

Oleh karena itu, upaya penguatan literasi digital di sekolah menengah pertama, termasuk pemanfaatan aplikasi Canva, memiliki relevansi strategis dalam mendukung pencapaian tujuan pendidikan nasional. Di Indonesia, banyak sekolah yang masih berfokus pada keterampilan dasar komputer seperti penguasaan *Microsoft Office*. Walaupun keterampilan ini penting, kebutuhan akan penguasaan aplikasi kreatif berbasis *cloud* seperti Canva semakin mendesak, mengingat trend pembelajaran modern yang menuntut kreativitas dan komunikasi visual. Dengan demikian, Canva dapat menjadi jembatan yang menghubungkan keterampilan dasar komputer dengan keterampilan kreatif digital yang lebih kompleks. Penggunaan media ini (canva) sangat efektif, baik digunakan secara luring maupun daring (Analicia & Yogica, 2021). Dengan memanfaatkan canva sebagai media belajar dapat meningkatkan inovasi serta kolaborasi siswa. Pembelajaran inovatif menuntut kreativitas guru dalam mengajar, dalam hal ini, guru dituntut untuk tidak monoton, artinya guru harus memunculkan inovasi baru dalam proses pembelajaran. Kreativitas (Riyadi, 2021). Pemilihan media pembelajaran yang tepat juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini tergantung pada kreativitas guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Restu Kurnia & Titin Sunaryati, 2023).

II. MASALAH

SMP Muhammadiyah 1 Kalasan sebagai salah satu institusi pendidikan di Yogyakarta, menyadari pentingnya dalam membekali siswa dengan keterampilan digital yang relevan dengan perkembangan zaman. Berdasarkan hasil diskusi awal dengan pihak sekolah, diketahui bahwa sebagian besar siswa masih terbatas

dalam menggunakan aplikasi desain, dan belum mengenal Canva secara mendalam. Namun, mereka menunjukkan antusiasme yang tinggi untuk belajar. Oleh sebab itu, kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang berfokus pada pelatihan dasar aplikasi Canva dirancang untuk menjawab kebutuhan tersebut. Dengan pelaksanaan kegiatan PKM ini, diharapkan siswa SMP Muhammadiyah 1 Kalasan dapat meningkatkan literasi digitalnya, memiliki keterampilan komunikasi visual yang lebih baik serta termotivasi untuk memanfaatkan teknologi dalam mendukung pembelajaran dan kehidupan sehari-hari. Program ini juga diharapkan menjadi langkah awal dalam membangun budaya pembelajaran kreatif berbasis teknologi di sekolah.

III. METODE

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan pelatihan dasar aplikasi Canva di SMP Muhammadiyah 1 Kalasan Yogyakarta dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan partisipatif dan pembelajaran berbasis praktik (*hand-on learning*). Metode ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik siswa SMP yang cenderung lebih mudah memahami materi melalui praktik langsung daripada penjelasan teoritis semata. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Survei Kebutuhan

Tim PKM melakukan diskusi awal dengan pihak sekolah untuk memetakan kondisi literasi digital siswa serta aplikasi yang sudah pernah mereka gunakan. Hasil survei menunjukkan bahwa sebagian besar siswa hanya terbiasa menggunakan *Microsoft Office* dan belum mengenal Canva secara mendalam.

2. Persiapan Kegiatan

- Menyusun rencana pelaksanaan pelatihan, termasuk penentuan tujuan, materi, dan alur kegiatan.
- Mempersiapkan fasilitas pendukung, seperti laboratorium komputer, proyektor, jaringan internet, serta akun Canva yang digunakan siswa.
- Menyusun modul pelatihan berisi panduan praktis pengguna Canva, mulai dari pembuatan akun hingga desain poster sederhana.

3. Pelaksanaan Pelatihan

- Pemaparan Materi: Tim PKM menyampaikan materi pengenalan Canva meliputi fungsi, manfaat, serta fitur utama yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran maupun aktivitas kreatif. Cinta
- Registrasi dan Login: siswa didampingi untuk membuat akun Canva dan login ke dalam aplikasi agar dapat melakukan praktik secara mandiri.
- Praktik Desain Poster: siswa diberikan tugas membuat poster bertema “Menjaga Lingkungan Sekolah”. Waktu pengerjaan sekitar 30 menit dengan dibimbing langsung dari tim PKM untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan teknis.
- Presentasi Hasil Karya: setelah praktik, beberapa siswa diminta secara sukarela mempresentasikan poster yang mereka buat di depan kelas. tahapan ini bertujuan untuk melatih keberanian siswa dalam menyampaikan ide serta menumbuhkan rasa percaya diri.

4. Evaluasi

- Observasi, untuk mengamati antusiasme dan partisipasi siswa selama kegiatan berlangsung.
- Analisis Hasil Karya: untuk menilai kreativitas, kesesuaian tema dan pemanfaatan fitur Canva dalam desain poster.
- Diskusi Refleksi, di mana siswa diberi kesempatan untuk menyampaikan pengalaman mereka menggunakan Canva serta tantangan yang dihadapi.

Metode partisipatif ini memungkinkan siswa terlibat aktif sejak awal hingga akhir kegiatan, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna. Dengan pendekatan berbasis praktik, siswa tidak hanya memahami teori penggunaan Canva, tetapi juga memperoleh pengalaman langsung dalam menghasilkan karya digital yang kreatif.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan dilaksanakan pada tanggal 9 Desember 2024 di Laboratorium Komputer SMP Muhammadiyah 1 Kalasan dengan jumlah peserta 25 siswa kelas VII dan VIII. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan presentasi materi yang berisi pengenalan mengenai aplikasi Canva, meliputi penjelasan fungsi, manfaat, serta berbagai fitur utama yang dapat dimanfaatkan dalam mendukung pembelajaran maupun aktivitas kreatif siswa.

Setelah pemaparan materi, tim PKM memberikan pendampingan pendaftaran dan login akun Canva, agar setiap siswa memiliki akses pribadi untuk melakukan praktik.

Pembahasan terhadap hasil pengabdian dan disajikan dalam bentuk uraian teoritik, baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Hasil tersebut kemudian perlu dibahas dan didiskusikan secara teoritik, sehingga tidak hanya memiliki kontribusi secara praktis tetapi juga pengembangan keilmuan.



Gambar 1. Praktek Penggunaan Canva



Gambar 2. Praktek Pembuatan Poster

Pada sesi praktik, siswa diberikan tugas untuk membuat poster dengan tema “Menjaga Lingkungan”. Waktu pengerjaan yang diberikan adalah sekitar 30 menit, di mana siswa bebas berkreasi menggunakan template, elemen grafis, maupun gambar yang tersedia di Canva. Selama proses berlangsung, tim PKM memberikan bimbingan langsung kepada siswa yang mengalami kesulitan, seperti dalam mengatur *layout*, mengedit teks atau menambahkan elemen desain.

Setelah waktu praktik berakhir, beberapa siswa secara sukarela diminta untuk maju ke depan kelas dan mempresentasikan hasil desain poster mereka. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan ide serta memberi kesempatan kepada siswa lain untuk belajar dari hasil karya temannya.



Gambar 3. Sesi Foto bersama Siswa

Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan literasi digital siswa, khususnya dalam kemampuan menggunakan aplikasi desain grafis berbasis *cloud*. Antusiasme siswa yang tinggi menggambarkan adanya motivasi belajar yang positif ketika diperkenalkan pada aplikasi yang interaktif dan ramah pengguna seperti Canva. Secara pedagogis, kegiatan ini sejalan dengan konsep pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*), di mana siswa tidak hanya mendengarkan materi, tetapi juga menghasilkan produk nyata berupa poster. Kegiatan praktik ini memberikan pengalaman langsung sehingga pemahaman siswa terhadap fitur Canva lebih mendalam dibandingkan pembelajaran yang bersifat teoritis semata. Keterampilan siswa dalam mengkombinasikan teks, gambar, dan warna menunjukkan adanya peningkatan kemampuan *visual literacy*, yaitu keterampilan membaca dan menciptakan pesan visual. Namun, kesulitan sebagian siswa dalam mengatur tata letak desain mengidentifikasi perlunya bimbingan lanjutan agar mereka dapat memahami prinsip dasar desain grafis.

Selain meningkatkan kreativitas, sesi presentasi poster juga berkontribusi pada penguatan *soft skills* siswa, seperti komunikasi, keberanian berbicara di depan umum, dan kepercayaan diri. Hal ini mendukung penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa integrasi Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam mengekspresikan ide kreatif. Dengan demikian kegiatan PKM ini tidak hanya berhasil memperkenalkan aplikasi Canva kepada siswa, tetapi juga memberikan dampak positif pada aspek kognitif (pengetahuan), afektif (motivasi dan sikap), serta psikomotorik (keterampilan desain dan presentasi).

V. KESIMPULAN

Kegiatan PKM dengan pelatihan dasar Canva di SMP Muhammadiyah 1 Kalasan telah berhasil memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa. Melalui tahapan pengenalan, praktik pembuatan poster, serta presentasi hasil karya, siswa mampu menguasai keterampilan dasar dalam menggunakan Canva. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa:

- Siswa mampu menghasilkan desain poster sederhana dengan tema menjaga lingkungan sekolah.
- Poster yang dibuat umumnya sesuai dengan tema dan menampilkan kreativitas visual yang beragam.
- Siswa mulai terbiasa memanfaatkan fitur-fitur dasar Canva, meskipun masih terdapat beberapa kesulitan teknis dalam pengaturan tata letak dan komposisi desain.
- Kegiatan presentasi hasil desain berhasil meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan ide kreatif di depan kelas.

Dengan demikian, kegiatan PKM ini tidak hanya meningkatkan literasi digital siswa, tetapi juga menumbuhkan kreativitas, kesadaran lingkungan, dan keberanian dalam berkomunikasi.

Saran kedepannya untuk peneliti atau pelatihan serupa dapat mengembangkan lebih lanjut dengan materi lanjutan, seperti desain infografis, presentasi interaktif, atau konten media sosial yang relevan dengan kebutuhan pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada civitas SMP Muhammadiyah 1 Kalasan yang telah memberikan kesempatan dan dukungan dalam kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada UIN Sunan Kalijaga yang mendukung secara akademis, serta kepada seluruh tim PKM yang telah bekerja sama dengan penuh dedikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Amini, S. K., & Pujiharti, Y. (2021). The Development of Canva as an Economic Learning Media at Tholabie Islamic Boarding School Malang. *Economics and Education Journal (Ecoducation)*, 3(2), 204–217. <https://doi.org/10.33503/ecoducation.v3i2.1384>
- Analicia, T., & Yogica, R. (2021). Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva pada Materi Sistem Gerak. *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2), 260. <https://doi.org/10.23887/jeu.v9i2.38604>
- Bachtiar, W., Priatna, W. B., Santoso, H., Wijaya, A. S., & Nugroho, D. R. (2024). The Importance of Digital Literacy in Enhancing the Quality of Education and Social Harmony. *International Journal of Multidisciplinary Research and Analysis*, 07(11), 5310–5317. <https://doi.org/10.47191/ijmra/v7-i11-43>
- Choiro Siregar, N., Haswati, D., Purbaningrum, K. A., Sukmawati, R., & Safitri, T. (2023). Innovative Learning Design Using Canva and Padlet for Teachers: Community Service (PKM). *International Journal of Multidisciplinary Research and Growth Evaluation*, 4(5), 379–384.

- Chourio-Acevedo, L., Köhler, J., Coscarelli, C., Gacitua, D., Proano-Ríos, V., & Gonzalez-Ibanez, R. (2024). Information literacy development and assessment at school level Information literacy development and assessment at school level: a systematic review of the literature. *Information Literacy Development and Assessment at School Level*, 1201610, 1–46.
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2), 80. <https://doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2.3000>
- Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Praveen Kumar T D. (2025). Integrating Canva in Art Education: A Digital Approach to Enhancing Creativity Among Student Teachers. *Journal of Information Systems Engineering and Management*, 10(48s), 1375–1380. <https://doi.org/10.52783/jisem.v10i48s.9917>
- Restu Kurnia, I., & Titin Sunaryati. (2023). Media Pembelajaran Video Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1357–1363. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579>
- Riyadi, D. (2021). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran interaktif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 4(2), 1–15.
- Suharsaputra, U. (2022). Kepemimpinan inovatif pendidikan. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113.
- Wijaksono, B. A., Parulian, D., & Fazrie, M. (2023). Pelatihan Peningkatan Kreativitas Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Canva Pada SMPN 102 Jakarta. *Kapas: Kumpulan Artikel Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 168–175. <https://doi.org/10.30998/ks.v1i3.1529>
- Zakir, S., Hoque, M. E., Susanto, P., Nisaa, V., Alam, M. K., Khatimah, H., & Mulyani, E. (2025). Digital literacy and academic performance: the mediating roles of digital informal learning, self-efficacy, and students' digital competence. *Frontiers in Education*, 10(June), 1–13. <https://doi.org/10.3389/educ.2025.1590274>.