



## **Pemanfaatan Teknologi Penggunaan Canva sebagai Sarana Media Pembelajaran Interaktif Di SMK Sinar Husni**

**Efani Desi<sup>1</sup> Siti Aliyah<sup>2</sup> Mas Ayoe Elhias<sup>3</sup> Risa Anggraini<sup>4</sup> Fithry Tahel<sup>5</sup> Erwin Ginting<sup>6</sup>**

Sistem Informasi, Universitas Potensi Utama<sup>1,2,3,4</sup>

Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Potensi Utama<sup>5</sup>

Informatika, Universitas Potensi Utama<sup>6</sup>

Corespondensi: [efanidesi88@gmail.com](mailto:efanidesi88@gmail.com)

### **ABSTRAK**

Di era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan menjadi sangat penting. Banyak siswa merasa kurang termotivasi ketika materi pembelajaran disampaikan secara konvensional. Oleh karena itu, penggunaan media interaktif seperti Canva diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa dan memperbaiki hasil belajar mereka. Canva memungkinkan siswa untuk membuat berbagai jenis materi visual seperti poster, presentasi, dan infografis. Dengan antarmuka yang intuitif dan banyak pilihan template, siswa dapat mengekspresikan ide-ide mereka secara kreatif dan menarik, yang membuat proses belajar lebih menyenangkan. Melalui penggunaan Canva, siswa belajar tentang elemen desain grafis, termasuk pemilihan warna, tata letak, dan tipografi. Ini tidak hanya meningkatkan kreativitas mereka tetapi juga memberikan keterampilan praktis yang relevan dengan tuntutan industri. Canva mendukung kolaborasi antara siswa dan guru. Siswa dapat bekerja dalam kelompok untuk mengembangkan proyek bersama, yang meningkatkan kemampuan kerja tim dan komunikasi mereka. Ini juga menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan dinamis. Canva dapat meningkatkan kreativitas siswa di SMK Sinar Husni melalui beberapa cara yang signifikan. Pemanfaatan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran di SMK Sinar Husni bertujuan untuk meningkatkan interaktivitas dan kreativitas siswa. Canva, sebagai platform desain grafis berbasis web, menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan guru dan siswa untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan efektif. Dengan demikian canva sangat memudahkan siswa di SMK Sinar Husni untuk melakukan aktifitas pembelajaran interaktif.

**Kata kunci:** *canva, media, pembelajaran, interaktif, siswa*

### **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mendorong dunia pendidikan untuk beradaptasi dan memanfaatkan alat-alat digital guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu aplikasi yang menonjol dalam konteks ini adalah Canva, sebuah platform desain grafis yang memungkinkan pengguna, termasuk pendidik dan siswa, untuk membuat konten visual yang menarik dan interaktif. Canva menyediakan berbagai fitur dan template yang mendukung pembuatan materi pembelajaran, seperti presentasi, poster, infografis, dan video. Dengan kemudahan penggunaan dan desain yang intuitif, Canva dapat membantu guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif. Bukan hanya guru, siswa juga dapat dengan mudah menggunakannya untuk berbagai aktifitas belajar yaitu dalam pengerjaan tugas dan persentasi dikelas. Hal ini

berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar siswa, karena mereka dapat terlibat lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Selama ini, siswa di SMK Sinar Husni dalam membuat tugas persentasi yang diberikan oleh guru-guru mata pelajaran hanya menggunakan Ms. Power Point yang disingkat dengan PPT. PPT dirancang khusus untuk membuat presentasi, PowerPoint lebih fokus pada penyampaian informasi dalam format slide yang terstruktur, sering digunakan dalam konteks bisnis dan pendidikan sehingga kreativitas dari siswa dalam membuat persentasi tugas yang diberikan gurunya menjadi terbatas dan tidak berkembang, sedangkan Canva merupakan platform desain grafis yang lebih luas, memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis konten visual seperti poster, infografis, dan media sosial, selain presentasi.

Penggunaan Canva juga memberikan kesempatan bagi guru dan siswa SMK Sinar Husni untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan desain mereka. Dengan akses ke berbagai template dan alat desain, siswa dapat mengekspresikan ide-ide mereka dengan cara yang lebih visual dan menarik, sehingga memperdalam pemahaman konsep yang diajarkan.

## METODOLOGI

Tahapan yang dilakukan sebelum dan sesudah kegiatan pengabdian kepada masyarakat berlangsung dengan menggunakan diagram flowchart yang ditunjukkan pada gambar 1 dibawah ini:



**Gambar 1. Diagram Analisa Rancangan dengan Floechart**

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dengan kegiatan Abdimas di SMK Sinar Husni, yaitu :

### 1. Identifikasi Kebutuhan

Pada tahapan ini penulis dan tim mengidentifikasi kebutuhan dari materi yang akan di sampaikan pada siswa/i SMK Sinar Husni , penulis menemukan permasalahan / kendala yang di hadapi siswa/i dalam mempersentasikan tugas yang diberikan guru mata pelajaran yang monoton.

### 2. Konsultasi

Penulis dan tim berdiskusi kepada pihak sekolah yaitu siswa/i, guru dan kepala sekolah untuk lebih memahami kebutuhan dan tujuan sekolah.

### 3. Perencanaan

Penulis dan tim memberikan proposal pada sekolah SMK Sinar Husni dan menyiapkan materi yang akan di berikan kepada siswa/i SMK Sinar Husni.

#### 4. Pelatihan

Kegiatan pelatihan menggunakan 2 metode yaitu langsung dan praktek dimana untuk penyampaian materi pelatihan penggunaan Canva dalam proses pembelajaran dokumen penyimpanan dan evaluasi. Meningkatkan keahlian yang dimiliki guru dalam menggabungkan pembelajaran siswa dengan IT.

#### 5. Penerapan

Pada tahapan ini siswa/i dapat menerapkan media pembelajaran interaktif penggunaan Canva dan siswa/i dapat mengetahui bagaimana cara membuat slide persentasi di Canva

#### 6. Laporan dan evaluasi

Pada tahapan ini penulis dan tim menulis laporan terhadap pelaksanaan Pemanfaatan Teknologi Penggunaan Canva sebagai Sarana Media Pembelajaran Interaktif Di SMK Sinar Husni

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diikuti seluruh siswa/i di SMK Sinar Husni, kegiatan abdimas ini diawali identifikasi kebutuhan. Kendala yang dialami para siswa/i yaitu kesulitan dalam membuat media pembelajaran secara interaktif untuk tugas yang diberikan oleh guru. Karena selama ini siswa/i dalam hal mempersentasikan hasil tugas yang diberikan hanya menggunakan Ms. Power Point (PPT) sehingga tampilan persentasi terlalu monoton dan kurang interaktif.

Adapun terkait materi yang diberikan terkait fitur-fitur yang terdapat di dalam Canva yaitu pendahuluan tentang penggunaan, cara pembuatan template, disain, menjalankan hasil disain dan cara penyimpanan. Proses pendampingan materi dan praktek dalam pelatihan bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan bagi siswa/i dalam pemanfaatan teknologi media pembelajaran dengan Canva. Berikut merupakan materi di dalam pelatihan terkait dengan Canva, yaitu:

#### 1. Pendahuluan tentang Canva

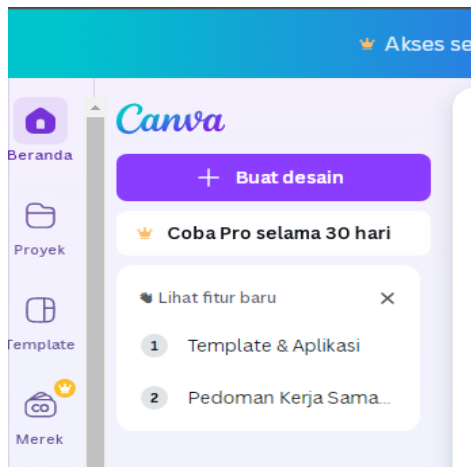
Canva adalah platform desain grafis online yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis konten visual, seperti poster, presentasi, infografis, dan banyak lagi. Diluncurkan pada tahun 2013, Canva telah berkembang pesat dan kini memiliki lebih dari 130 juta pengguna di lebih dari 190 negara. Canva juga merupakan platform desain grafis yang sangat populer, memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis materi visual, termasuk presentasi. Sehingga dalam memapilkan sebuah persentasi menjadi lebih menarik dan interaktif. Canva juga banyak digunakan sebagai media pembelajaran bagi guru, dosen serta siswa/i yang sangat mudah digunakan. Cara akses yaitu dengan membuka aplikasi Canva di perangkat mobile atau akses melalui web browser di komputer. Masuk ke akun Canva Anda.



Gambar 2. Tampilan awal Canva

## 2. Mulai Desain Baru

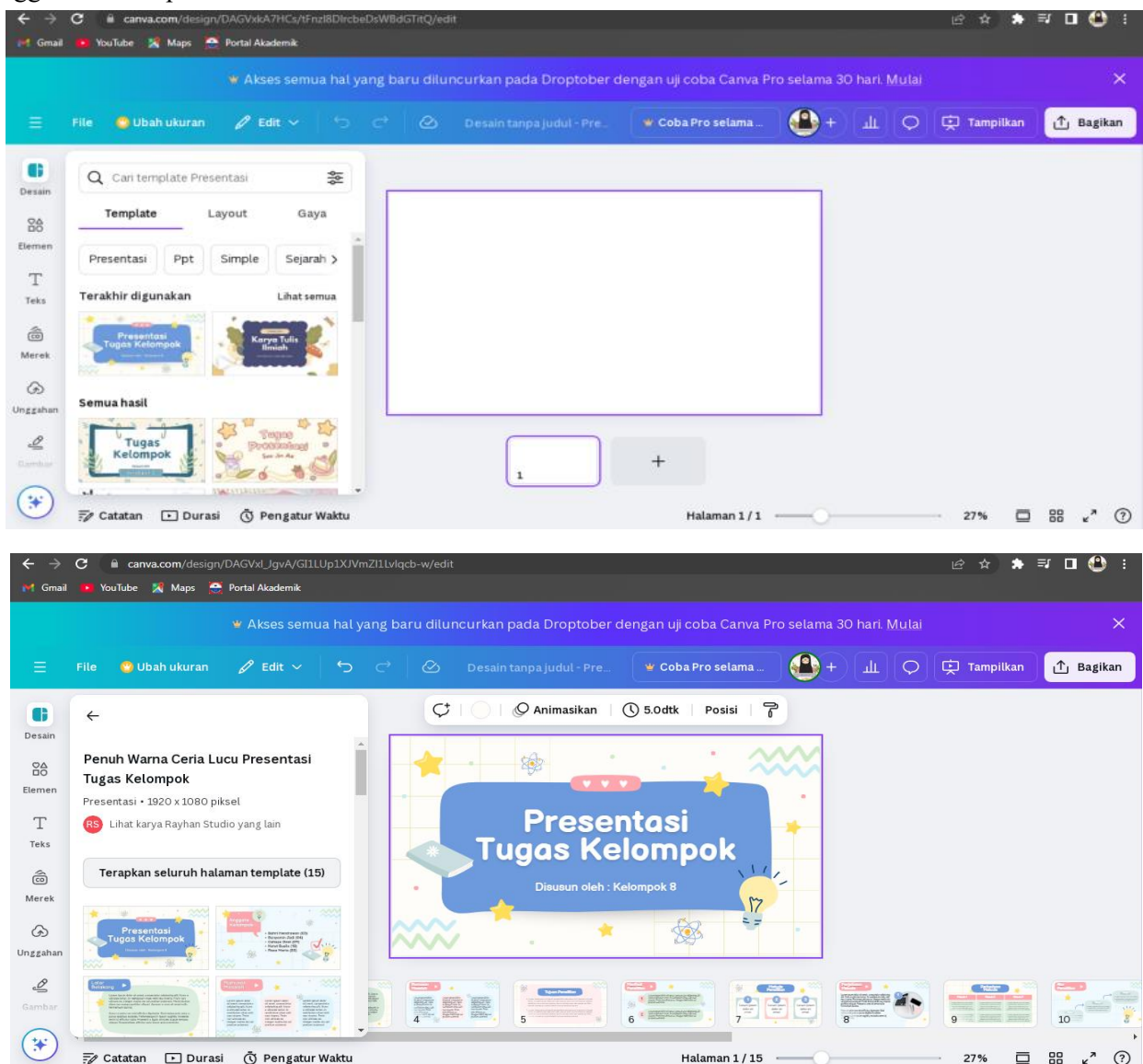
Klik tombol "+" atau "Buat Desain" dan ketik kata kunci "Presentasi" di kolom pencarian. Pilih ukuran desain yang diinginkan, biasanya ukuran standar untuk presentasi adalah 1920x1080 piksel.



Gambar 3. Tampilan menu disain Canva

## 3. Pilih Template

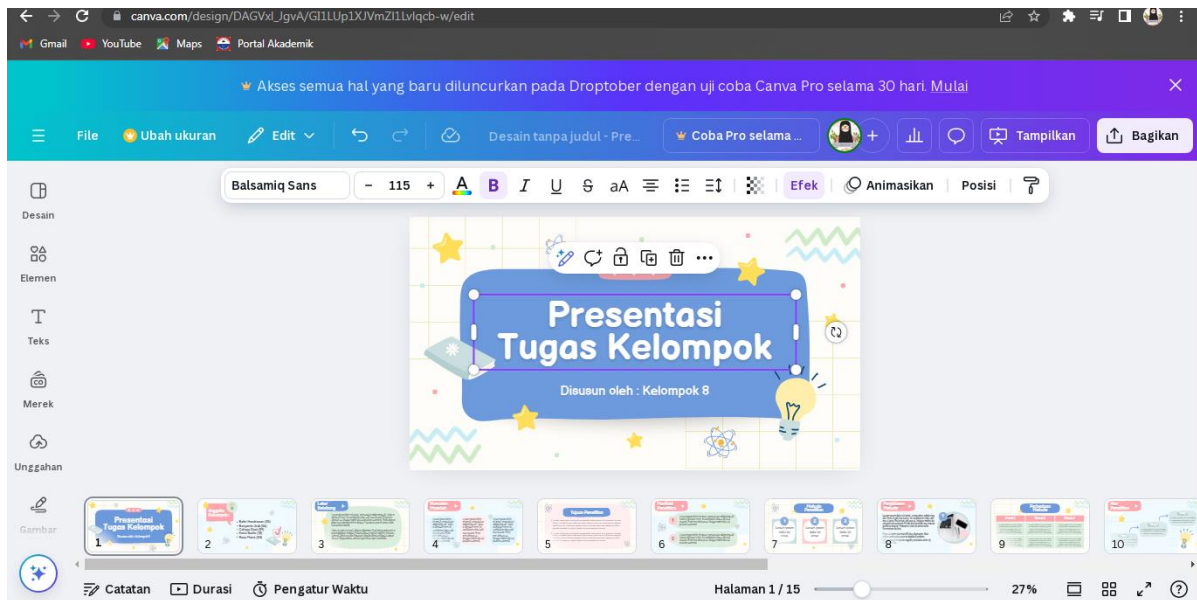
Setelah memilih ukuran, Anda akan diarahkan ke koleksi template presentasi. Pilih template yang sesuai dengan tema presentasi Anda dengan mengkliknya, lalu tekan "Terapkan ke Semua Halaman" jika ingin menggunakan template tersebut di seluruh slide



Gambar 4. Tampilan Template persentasi di Canva

#### 4. Edit Konten

Klik pada teks atau elemen lain dalam template untuk mengedit isi sesuai kebutuhan. Anda dapat mengubah teks, ukuran font, warna, dan menambahkan elemen desain seperti gambar, ikon, atau video dari pustaka Canva.



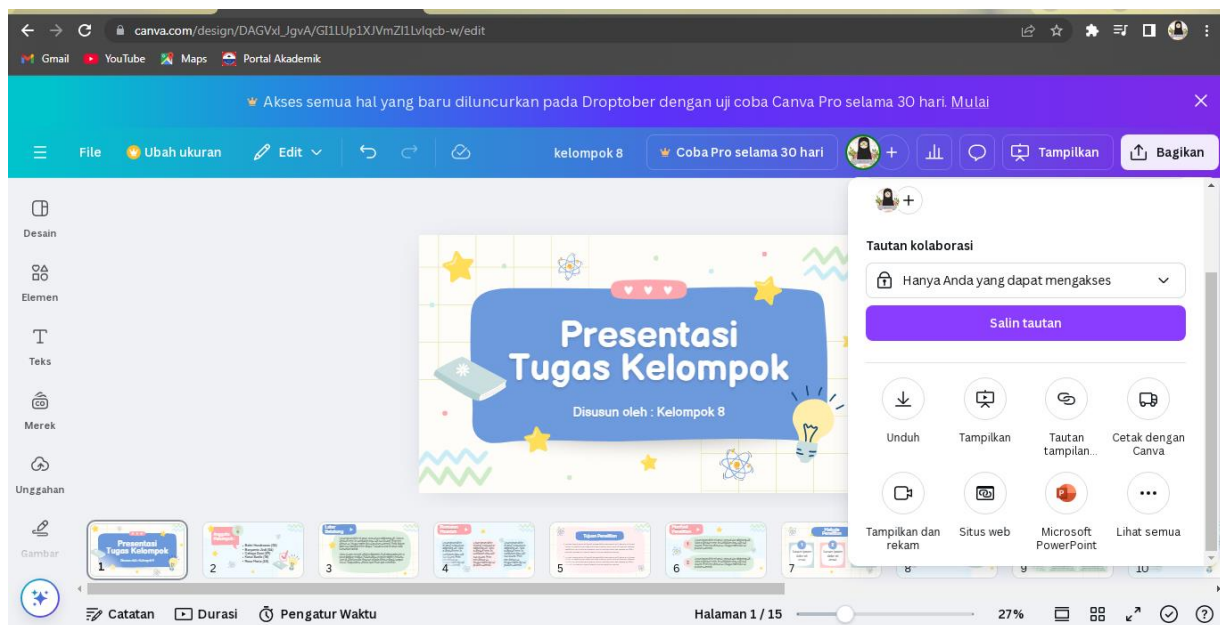
**Gambar 5. Tampilan Template persentasi yang sudah diedit sesuai kebutuhan di Canva**

#### 5. Menambahkan Halaman

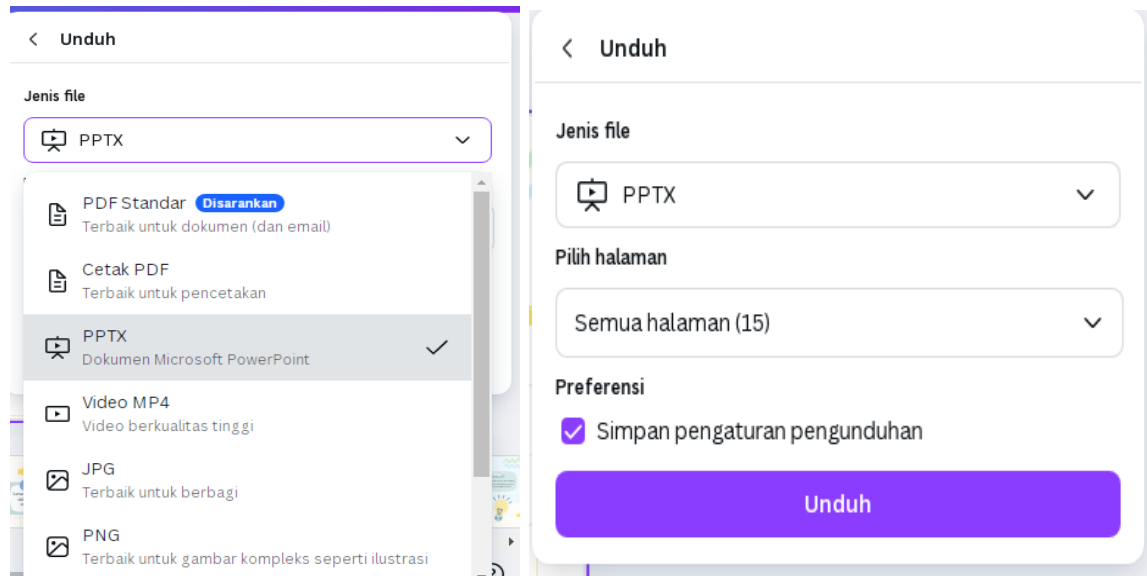
Untuk menambahkan halaman baru, cukup klik "Tambah Halaman" di bagian bawah slide yang sedang Anda kerjakan. Pilih layout yang sesuai dari template yang telah dipilih sebelumnya. Bisa juga langsung mengklik halaman yang sudah ditentukan sebelumnya.

#### 6. Menyimpan dan Mengunduh

Setelah selesai mendesain, klik ikon unduh di bagian kanan atas layar. Pilih format file yang diinginkan, seperti Microsoft PowerPoint (PPT) atau PDF, kemudian unduh hasil desain yang telah dibuat dan siap untuk



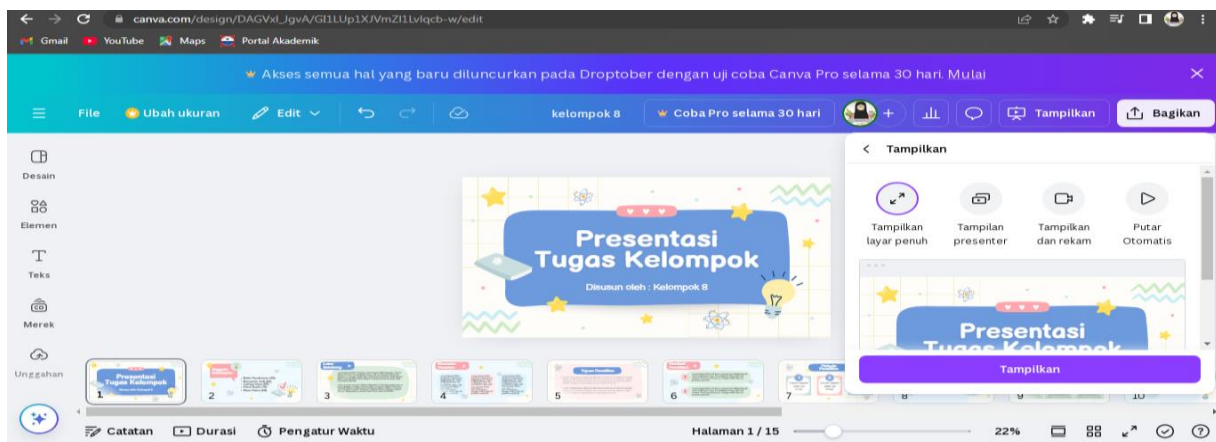
dipersentasikan.



**Gambar 6. Tampilan simpan dan unduh di Canva**

7. Menampilkan disain yang telah dibuat di Canva

Untuk menampilkan hasil disain persentasi kita, cukup dengan mengklik “Tampilkan” lalu pilih sesuai kebutuhan yang diinginkan.



**Gambar 7. Tampilan disain persentasi di Canva**

## KESIMPULAN

Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran interaktif menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pengajaran dan pembelajaran. Dengan memanfaatkan teknologi ini, pendidik dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan menarik, sekaligus mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di era digital. Implementasi Canva dalam pendidikan merupakan langkah positif menuju transformasi pendidikan yang lebih inovatif dan responsif terhadap kebutuhan zaman. Pelatihan yang telah dilakukan ini juga dapat di follow up untuk keberlanjutan pada pertemuan rutin mengevaluasi hasil secara menyeluruh dan dapat memiliki kontribusi perubahan dalam pemanfaatan teknologi penggunaan media pembelajaran interaktif yang ada pada SMK Sinar Husni.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afdhalina, A., Yusnita, N. C., Zebar, A., & Yustini, Y. (2024). The application of english songs in improving early childhood language development at PAUD Harapan Bangsa Gemilang. *Jurnal Scientia*, 13(01), 744-752.
- Afdhalina, A., Yusnita, N. C., Zebar, A., & Yustini, Y. (2024). The application of english songs in improving early childhood language development at PAUD Harapan Bangsa Gemilang. *Jurnal Scientia*, 13(01), 744-752.
- Agustini, D., dkk, (2021) Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran IPA pada Materi Klasifikasi Makhluk Hidup untuk Peserta Didik Kelas VII SMP/MTs. PISCES : Proceeding of Integrative Science Education Seminar, 199–207. <https://prosiding.iainponorogo.ac.id/index.php/piscses>.
- Aisyah, D., & Fadhillah, N. (2024). SOSIALISASI PSIKOLOGI PERKEMBANGAN ANAK USIA DINI DI LINGKUNGAN IV KEBUN LADA BINJAI. *Tour Abdimas Journal*, 3(2), 135-142.
- Aisyah, D., & Sembiring, P. S. U. (2024). PSIKOLOGI ANAK USIA DINI DI TK SYARIF AR-RASYID BINJAI. *Jurnal Sentra Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 30-35.
- Aisyah, D., & Sembiring, P. S. U. (2024). PSIKOLOGI ANAK USIA DINI DI TK SYARIF AR-RASYID BINJAI. *Jurnal Sentra Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 30-35.
- Hamzah, I., Puspaningtyas, N. D., Amelia, D., Parjito, P., Gulo, I., & Romadhona, W. (2023). Pendampingan Pembuatan Materi Ajar Menggunakan Aplikasi Canva di SMA Negeri 2 Kota Agung. *TEKNOMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat Universitas Teknokrat Indonesia*, 1(1).
- Maolida, E. H., & Salsabila, V. A. (2021). Canva and screencast-o-matic workshop for classroom purpose: community service for Madrasah Ibtidaiyah teachers. *AJAD: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 54-60. <https://doi.org/10.35870/ajad.v1i2.13>.
- Maolida, Elis Homsini, dan Vina Aini Salsabila. 2021 “Canva and ScreencastO-Matic Workshop for Classroom Purpose: A Community Service for Madrasah Ibtidaiyah Teachers.” *AJAD: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. Vol 1, No.2: 54–60. doi: 10.35870/ajad.v1i2.13.
- Maryunani. (2021). Meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran daring di masa pandemi melalui aplikasi Canva untuk kelas VI SDN Krembangan Selatan III Surabaya. *Elementary: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(4), 190-196.
- Mawardi, N. (2022). Pemanfaatan aplikasi Canva pada pembelajaran menyusun teks iklan kelas XII DKV 2 SMKN 13 Surabaya. *Jurnal Bapala*, 9(8), 198-207.
- Nisa, K., & Shaleha, K. (2024). STRATEGI MENINGKATKAN CINTA TANAH AIR SEJAK ANAK USIA DINI DI PAUD BALITA QUR’AN EL-MUMTADZ. *Jurnal Sentra Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1-4.
- Nisa, K., & Shaleha, K. (2024). STRATEGI MENINGKATKAN CINTA TANAH AIR SEJAK ANAK USIA DINI DI PAUD BALITA QUR’AN EL-MUMTADZ. *Jurnal Sentra Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 1–4.
- Nisa, K., & Shaleha, K. (2024). STRATEGI MENINGKATKAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA AWAL ANAK USIA DINI DI PAUD. *Jurnal Sentra Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 25-29.
- Nisa, K., & Shaleha, K. (2024). STRATEGI MENINGKATKAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA AWAL ANAK USIA DINI DI PAUD. *Jurnal Sentra Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 25–29.
- Nisa, K., & Ulfa, P. S. . (2024). PELATIHAN GERAK DAN LAGU DALAM MENGEMBANGKAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA AWAL AUD DI PAUD BALITA QUR’AN EL-MUMTAZ. *Tour Abdimas Journal*, 3(2), 109–116.
- Nurwinda, dkk., (2022). Pengaruh Media Video Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V Sd Negeri 188 Tanrongi Kabupaten Wajo. (JKPD) *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 7(1), 36–44.
- Pelangi, G. (2020) Pemanfaatan aplikasi Canvasebagai media pembelajaran bahasa dan sastraIndonesia jenjang MA. *Jurnal Sasindo*, 8(2),79-96.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 8(2), 79–96.

- Pratama R., dkk., (2023) Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Madrasah Aliyah pada Mata Pelajaran IPA, *EduBiologia* Volume 3 Number 1 Januari 2023.
- Pratiwi, D. F., Saputri, L., Yusnita, N. C., Dahlia, I., & Aprilyanti, R. (2024). PERAN MAHASISWA KAMPUS MENGAJAR 7 DALAM MENINGKATKAN LITERASI DAN NUMERASI SISWA DI SMP NEGERI 2 SECANGGANG. *SEDIMA*, 1(1).
- Puji Astuti, S. (2021). Pengembangan Media Canva Sebagai Media Pembelajaran pada Materi Listrik Statis. *Navigation Physics: Journal of Physics Education*, 3(1), 8–15.
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran masa kini. Senada (Seminar Nasional Daring PBSI. Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI.)
- Sari, L. S., & Fatonah, S. (2022). Pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi Canva terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1699-1703.
- Sembiring, P. S. U., & Nasution, M. D. (2024). Difficulties Faced by Early Childhood Teachers in Learning Science in Early Childhood. *Outline Journal of Education*, 3(2), 19–23.
- Shaleha, K., Yusnita, N. C., & Aisyah, R. (2024). Application of Songs and Movement in Improving Kinesthetic Intelligence in Early Childhood at RA Al Mahabbah. *Outline Journal of Community Development*, 1(3), 97-100.
- Shaleha, K., Yusnita, N. C., & Aisyah, R. (2024). Application of Songs and Movement in Improving Kinesthetic Intelligence in Early Childhood at RA Al Mahabbah. *Outline Journal of Community Development*, 1(3), 97-100.
- Yuliana D., dkk., (2023) Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif, *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* Volume (6) No (2) Nopember 2023–eISSN : 2621-1467.
- Yusnita, N. C., & Shaleha, K. (2024). Kreativitas Gerak dan Lagu Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini di RA Al-Mahabbah. *Outline Journal of Community Development*, 1(3), 92-96.
- Yusnita, N. C., & Shaleha, K. (2024). Kreativitas Gerak dan Lagu Sebagai Media Pembelajaran Anak Usia Dini di RA Al-Mahabbah. *Outline Journal of Community Development*, 1(3), 92-96.
- Yusnita, N. C., & Shaleha, K. (2024). Training RA Al Mahabbah Children's Foreign Language Skills through English Songs. *Outline Journal of Community Development*, 1(3), 101-105.
- Yusnita, N. C., Afdhalina, A., & Widyastika, D. (2024). Simple Science Learning To Improve Children's Cognitive Abilities Through Taste Playing Activities. *Jurnal Scientia*, 13(03), 939-946.
- Yusnita, N. C., Afdhalina, A., & Widyastika, D. (2024). Simple Science Learning To Improve Children's Cognitive Abilities Through Taste Playing Activities. *Jurnal Scientia*, 13(03), 939-946.
- Zaenol Fajri, Ira Febriliana Dewi Riza, HimmatulAzizah, Yulia Sofiana, Ummami, A. A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Bondowoso. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 10(3), 397–408. <https://doi.org/10.26618/equilibrium.v10i3.8583>
- Zebar, A., Ramadhani, S., & Aisyah, D. (2024). Analisis Penerapan Model Pembelajaran Generatif terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas X SMA Budisatrya Medan. *Outline Jurnal Pendidikan*, 3 (1), 28-35.
- Zebar, A., Rinaldi, M., & Yusnita, N. C. (2024). Tips for Success in Facing Accreditation. *Outline Journal of Community Development*, 1(3), 73-77.