ISSN Online: 2776-9186
Vol. 05, No. 01, June 2025 | Hal. 1-7

https://siducat.org/index.php/kenduri
Yayasan Darussalam Kota Bengkulu
This Article is licensed under CC BY 4.0 Attribution

KENDURI | Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Membuat Bahan Promosi Sekolah di SMAN 03 Kota Bengkulu

Oleh,
Meta Natasya Putri[1], Indah Setyani[2], Aida Nurdiana[3], Marsanda Putri Muharani[4], Resti Amalia Putri[5]
UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu[12345]
Email: metarita91@gmail.com[1], indahsetyani03@gmail.com[2], aidanurdiana53@gmail.com[3], marshandaputrymuharani-put@gmail.com[4], restiamalia.f0802@gmail.com[5]

Ringkasan

Dalam dunia pendidikan modern, terutama dalam mendukung promosi sekolah, pengetahuan dan keterampilan dalam desain grafis merupakan komponen penting (Giap, dkk, 2025). Artikel ini membahas upaya siswa untuk meningkatkan keterampilan mereka dengan menggunakan Canva sebagai alat desain digital untuk membuat poster, selebaran, dan konten media sosial yang mempromosikan sekolah. Siswa didorong untuk secara aktif mempelajari fitur-fitur Canva dan menggunakannya untuk membuat materi promosi yang kreatif, informatif, dan menarik. Hal ini dilakukan melalui pendekatan pembelajaran berbasis proyek. Hasil dari kegiatan ini menggunakan metode Asset Based Community Development yang menekankan pada aset dan potensi yang dimiliki oleh siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa lebih memahami elemen-elemen desain visual, lebih mahir menggunakan Canva, dan lebih percaya diri dalam mempresentasikan hasil karyanya. Selain itu, Canva juga terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan kolaborasi, inovasi, dan keterampilan digital siswa. Artikel ini menyarankan untuk memasukkan Canva ke dalam kurikulum teknologi informasi atau kegiatan ekstrakurikuler untuk mendukung pengembangan soft skill dan literasi digital siswa. Dengan demikian, kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi untuk komunikasi visual dapat diperluas.

Kata Kunci: Canva, Desain Grafis, Promosi, Kreatif, Teknologi

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi berawal dari kemajuan komputerisasi, Penggunaan computer pada masa awal untuk sekedar menulis, membuat grafik dan gambar serta alat menyimpan data yang luar biasa yang telah berubah menjadi alat komunikasi dengan jaringan yang lunak dan bisa mencakup seluruh dunia (Munti dan Syaifudin, 2020). Penguasaan literasi dalam segala aspek kehidupan memang menjadi hal pokok yang sangat penting dalam kemajuan peradaban suatu bangsa (Sinaga et al., 2023). Pengembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah banyak aspek kehidupan, termasuk pendidikan (Siregar, Dkk. 2024). Dunia pendidikan telah sangat berubah karena kemajuan teknologi informasi dan komunikasi.

Meningkatnya penggunaan media digital dalam pendidikan dan kegiatan sekolah adalah salah satu perubahan yang paling mencolok. Teknologi digital tidak hanya membantu guru tetapi juga memudahkan kreativitas dan ekspresi siswa. Canva adalah salah satu platform desain grafis berbasis web yang paling relevan dan mudah digunakan untuk siswa di antara berbagai aplikasi yang tersedia untuk pendidikan. Canva adalah salah satu alat desain grafis yang telah memudahkan banyak orang untuk membuat desain profesional tanpa harus memiliki latar belakang desain formal(Hafizh Ala'uddin et al., 2023). Desain grafis merupakan keahlian menyusun dan merancang unsur visual menjadi informasi yang dimengerti publik/masyarakat (Ashoumi et al., 2023). Bidang profesi desain grafis menangani konsep komunikasi grafis, merancang, dan meyelaraskan unsur yang ditampilkan dalam desain (huruf, gambar, dan atau foto, elemen grafis, warna) sesuai dengan tujuan komunikasi, dan mengawasi produksi (cetak)(Tiawan et al., 2020). Media pembelajaran Canva sangat penting untuk pembelajaran berbasis teknologi digital (Catur Rohmiasih dan Santi Sartika, 2023).

Media pembelajaran sendiri adalah alat yang mendukung dalam proses pembelajaran baik itu didalam maupun diluar ruangan. Guru dan siswa dalam melakukan proses pembelajaran harus mengenal tentang media pembelajaran supaya menghasilkan pembelajaran yang baik, interaktif dan bermanfaat. Media pembelajaran memberikan dampak positif bagi seorang guru salah satunya adalah membangun penalaran siswa agar berfikir kreatif dan aktif. Tentunya, pengembangan media digital diperlukan dalam bidang pendidikan untuk memudahkan proses pembelajaran (Anggraini dan Isnawati, 2023). Manfaat bagi siswa ialah membantu penalarannya agar menjadi nyata contonya membuat karya, sehingga dapat mencapai kompetensi yang telah ditentukan (Yesa, dkk, 2024). Pelatihan Canva untuk Presentasi bagi Guru SMP Negeri 3 Denpasar. Journal of Social Work and Empowerment, 4(1), 1-12. Bahkan sudah ada penelitian yang membuktikan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi canva layak dan mudah untuk digunakan. Tidak hanya mata pelajaran Bahasa Inggris, mata pelajaran yang lain pun dapat menggunakan aplikasi ini.

Canva ini sebagai media pembelajaran, baik dalam pembelajaran daring maupun luring (Mukti, 2021). Aplikasi ini memungkinkan siswa membuat berbagai jenis desain visual, termasuk poster, infografis, presentasi, brosur, dan konten media sosial dengan cepat dan menarik. Selain itu, Untuk mencegah pembelajaran menjadi membosankan, canva juga diperlukan untuk membuat bahan ajar yang menarik perhatian siswa (Monoarfa dan Healing, 2021). Karena tampilannya yang ramah pengguna dan fitur-fiturnya yang mudah digunakan, Canva adalah pilihan yang ideal untuk siswa. Siswa dapat mulai membuat karya visual tanpa memerlukan latar belakang desain grafis yang mendalam dengan memanfaatkan berbagai template dan elemen desain yang tersedia secara gratis dan berbayar. Sekolah memiliki peluang besar untuk mengembangkan program pembelajaran berbasis proyek dengan kemudahan ini. Ini terutama berlaku untuk produk promosi sekolah seperti poster kegiatan, profil sekolah, brosur penerimaan siswa baru, dan publikasi tentang pencapaian akademik dan non-akademik.

Tidak semua siswa memiliki keterampilan desain dasar atau pemahaman komunikasi visual yang cukup, meskipun Canva mudah digunakan. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kemampuan guru dan siswa dalam membuat desain grafis, harus dilaksanakan program pelatihan yang dapat meningkatkan kemampuan desain agar dapat bersaing dan berkembang di dunia

digital(Hapsari and Zulherman, 2021). Program Pelatihan Desain Grafis menggunakan Canvamenjadi langkah yang sangat penting, karena program ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman tentang pemahaman desain grafis, memanfaatkan potensi penuh dari platform digital dalam bidang desain,membuat desain yang menarik dengan mudah menggunakan tools yang sudah disediakan oleh canva(Pelangi, Syarif and Jakarta, 2020). Banyak orang hanya menggunakan fitur dasar tanpa mempertimbangkan kualitas pesan, konsistensi, dan estetika. Di sinilah peran guru dan sekolah sangat penting dalam memberikan pelatihan dan pembinaan yang terorganisir. Meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan Canva bukan hanya mengajarkan cara menggunakan aplikasi, tetapi juga mengajarkan mereka strategi visual yang tepat, bagaimana membuat pesan promosi yang menarik, dan bagaimana membuat karya dengan sikap profesional.

Mengajak siswa untuk membuat bahan promosi sekolah juga dapat meningkatkan kepercayaan diri, kerja sama tim, dan rasa memiliki sekolah. Karena siswa dapat menggunakan kemampuan desain mereka untuk menyelesaikan masalah nyata yang bermanfaat bagi komunitas sekolah, kegiatan ini dapat menjadi sarana pembelajaran yang bermakna. Mereka bahkan dapat menggunakan pekerjaan mereka sebagai alat promosi resmi yang menunjukkan identitas dan nilai-nilai baik sekolah di mata masyarakat.

Artikel ini akan membahas bagaimana menggunakan Canva untuk membantu siswa lebih baik, bagaimana guru dapat menggunakannya, masalah yang mungkin dihadapi saat belajar, dan bagaimana menggunakannya untuk mendorong sekolah. Dengan menggunakan metode ini, diharapkan siswa tidak hanya dapat menguasai teknologi, tetapi juga dapat berkontribusi pada perubahan yang kreatif dan produktif di era teknologi saat ini

METODE KEGIATAN PKM

Dalam kegiatan pengabdian kali ini, kami menggunakan metode asset Based Community Development. Pendekatan ini berfokus pada pemanfaatan aset dan otpang dimiliki oleh komunitas lokal untuk mengatasi permasalahan yang ada. Dalam konteks ini, enpBCD bertujuan untuk memberdayakan sekolah, guru, siswa, orang tua, dan masyarakat sekitar untuk bersama-sama mencari solusi yang efektif dalam memulihkan pendidikan (Mulyati dan Prabowo , 2024). Pengabdian kepada masyarakat melalui pendekatan Asset Based Community Development (ABCD) muncul sebagai respons terhadap kebutuhan untuk menggeser paradigma dalam pembangunan komunitas dari fokus pada kekurangan dan masalah menjadi memperkuat potensi dan sumber daya yang ada di dalam komunitas, (Zunaidi, A. 2024) Metode Pengembangan Komunitas Berbasis Aset (ABCD, menekankan pada mengidentifikasi dan memanfaatkan potensi yang telah dimiliki oleh komunitas. Metode ini sangat tepat diterapkan selama workshop penggunaan aplikasi Canva di SMAN 03 Kota Bengkulu karena akan membantu siswa menjadi lebih mampu membuat bahan promosi yang inovatif, mandiri, dan relevan dengan identitas sekolah.

Pemetaan aset komunitas sekolah adalah langkah pertama penerapan metode ABCD dalam workshop ini. SMAN 03 Bengkulu memiliki aset seperti guru yang mahir dalam teknologi informasi, siswa yang aktif dalam seni dan desain grafis, dan karyawan tata usaha yang berpengalaman dalam mengelola informasi sekolah. Karena mereka memiliki pemahaman yang kuat tentang teknologi, aset-aset ini menjadi dasar pelaksanaan workshop penggunaan aplikasi canva di sekolah tersebut.

Setelah aset potensi ditemukan, langkah berikutnya adalah memanfaatkan peran aset tersebut dalam kegiatan workshop. Dalam hal ini, kami berfokus pada pengembangan kompetensi siswa osis yang memang sudah memiliki cukup bekal dan kemampuan dalam bidang desain. siswa yang berbakat dalam desain ditugaskan sebagai peserta kegiatan, sementara pemateri

This Article is licensed under CC BY 4.0 Attribution

workshop adalah professional di bidang desain grafis dan media sosial. Melalui kegiatan ini diharapkan tidak hanya berfungsi untuk memberikan pelatihan tentang cara menggunakan Canva secara teknis, tetapi juga berfungsi sebagai platform yang memungkinkan orang bekerja sama dalam berbagai peran di sekolah.

Peserta dilatih menggunakan Canva selama workshop untuk membuat poster, brosur digital, dan konten media sosial untuk mempromosikan sekolah. Untuk bahan desain, setiap peserta diminta membawa data atau informasi tentang kegiatan sekolah, prestasi siswa, atau profil jurusan. Hasil desain menjadi lebih kontekstual dan mencerminkan identitas SMAN 03 Bengkulu karena hal ini.

Dalam kegiatan ini, pendekatan ABCD mendorong partisipasi aktif, dan rasa memiliki terhadap hasil yang dicapai. SMAN 03 Bengkulu membangun kemampuan internalnya secara mandiri dan berkelanjutan dan tidak bergantung pada jasa desain eksternal. Setelah workshop, peserta mempresentasikan hasil desain yang telah dibuat.

Workshop Canva di SMAN 03 Bengkulu menggunakan pendekatan ABCD untuk meningkatkan keterampilan teknis dan menanamkan semangat kerja sama dan pemberdayaan. Sesuai dengan potensinya, komunitas sekolah menjadi lebih percaya diri dan mampu mengelola promosi sekolah secara mandiri, inovatif, dan berkelanjutan.

HASIL PENGABDIAN PADA MASYARAKAT

Kelompok 2 KKN MBKM Program Studi Tadris Bahasa Inggris mengadakan workshop di SMAN 03 Kota Bengkulu dengan tema "Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Promosi Sekolah" pada kamis, 22 Mei 2025. 10 siswa yang merupakan anggota aktif OSIS menghadiri kegiatan ini di ruang multimedia sekolah dari pukul 08.00 hingga 15.30 WIB. Narasumber profesional, Hudzaif Ikhwanudin, S.Pd., adalah seorang desainer grafis berpengalaman yang telah menjadi pemateri dalam berbagai pelatihan desain grafis dan aplikasi editing visual.

Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk mengajarkan siswa bagaimana menggunakan aplikasi Canva sebagai alat untuk membuat konten promosi sekolah, khususnya flyer digital. Workshop dibagi menjadi beberapa sesi inti, termasuk pengenalan fitur Canva, praktik desain, bagaimana membuat flyer ulang, dan presentasi hasil desain mereka.

Peserta diajarkan dasar-dasar penggunaan Canva. Ini termasuk penggunaan template, pengaturan elemen grafis, tipografi, warna, dan komposisi desain yang baik. Dengan contoh langsung dan studi kasus sederhana, pembicara memberikan penjelasan yang mendalam dan interaktif. Selama sesi berlangsung, peserta tampak sangat antusias dan aktif bertanya.

Selama sesi praktik, setiap peserta diminta untuk mendesain ulang atau membuat flyer promosi sekolah menggunakan Canva. Desain awal diberikan sebagai referensi, tetapi peserta diberi kebebasan untuk mengubah dan mengembangkan ide mereka sendiri. Selama dua jam proses ini, peserta mulai menampilkan ide-ide menarik dengan berbagai gaya visual.

Hasil desain peserta menunjukkan perkembangan kemampuan visual yang cukup baik, meskipun sebagian masih menghadapi kesulitan dalam menyeimbangkan antara estetika dan informasi yang ingin disampaikan. Dalam hal pemilihan warna, struktur layout, dan penggunaan elemen visual yang mendukung kampanye sekolah, beberapa desain terlihat menonjol. Ada sejumlah masalah yang dihadapi peserta, termasuk keterbatasan fitur dalam versi gratis Canva, kesulitan menemukan kombinasi warna yang cocok, dan masalah teknis seperti masalah koneksi internet saat mengeksplorasi komponen desain.

Sesi penutup dimulai dengan masing-masing peserta mempresentasikan hasil desain mereka. Mereka diminta untuk menjelaskan proses kreatif mereka, masalah yang mereka temui,

dan keuntungan dari desain yang mereka buat. Diskusi berlangsung dengan aktif dan penuh semangat, menciptakan suasana pembelajaran yang pikir-pikir dan inspiratif. Dipandu oleh pemateri, para peserta saling memberi masukan dan saran satu sama lain.

Secara keseluruhan, kegiatan ini berjalan dengan baik dan membantu siswa belajar lebih banyak tentang desain digital. Selain itu, workshop ini memberi mereka pemahaman tentang pentingnya promosi dan branding visual yang menarik untuk menciptakan persepsi yang baik tentang sekolah mereka. Kegiatan seperti ini dapat berkembang menjadi program berkelanjutan yang melibatkan lebih banyak peserta dan membantu siswa secara lebih luas memperoleh keterampilan digital.

Gambar 4.1 Foto Bersama

Gambar 4.2. Hasil Karya Peserta

PENUTUP

Kelompok 2 KKN MBKM Program Studi Tadris Bahasa Inggris mengadakan workshop dengan tema "Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Promosi Sekolah" di SMAN 03 Kota Bengkulu pada Kamis, 22 Mei 2025, dan berhasil mencapai tujuannya. Hudzaif Ikhwanudin, S.Pd., salah satu anggota aktif OSIS, membantu peserta memperoleh pengetahuan danketerampilan praktis dalam menggunakan aplikasi Canva untuk membuat materi promosi sekolah, terutama flyer digital.

Kegiatan yang dibagi menjadi beberapa sesi ini menawarkan pengalaman belajar yang luas, termasuk pengenalan fitur Canva, teknik desain, cara mengulang flyer, dan presentasi hasil

This Article is licensed under CC BY 4.0 Attribution

karya. Antusiasme dan partisipasi aktif para peserta selama workshop menunjukkan bahwa topik yang dibahas sangat relevan dan menguntungkan mereka.

Walaupun beberapa peserta menghadapi masalah teknis dan kreatif, hasil desain mereka menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang konsep desain visual. Namun, peserta dapat merefleksikan proses kreatif mereka dan saling memberikan masukan yang konstruktif di akhir sesi.

Secara keseluruhan, workshop ini meningkatkan keterampilan teknis siswa dalam desain digital dan memberi mereka pemahaman tentang pentingnya promosi visual dan branding yang baik. Untuk mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 di lingkungan sekolah, diharapkan kegiatan serupa dapat dilakukan secara berkelanjutan dengan cakupan peserta yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, H., & Isnawati, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis CANVA Materi Sistem Respirasi Manusia dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif Siswa. Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi (BioEdu), 12(3), 801-812

Ashoumi, H. et al.(2023) 'Canva Youth Movement" Training to Increase Youth Creativity on Graphic Design', Pengabdian Kepada Masyarakat, 8(2), pp. 1256–1263.

Giap, Y. C., Yakub, Y., Wijaya, H., Kusuma, L. W., Kusuma, E. D., & Subhana, M. (2025). PELATIHAN PEMBUATAN POSTER DENGAN CANVA DI SMK PENERUS BANGSA. Amare, 4(1), 45-53.

Hafizh Ala'uddin, A. et al.(2023) 'PENGENALAN DAN PEMANFAATAN DIGITAL DESIGN SEBAGAI PENINGKATAN SOFT SKILL WARGA DESA DANGDANG', Abdi Jurnal Publikasi, 1(3), pp. 345–350. Available at: https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/index.

Hapsari, G.P.P. and Zulherman, Z. (2021) 'Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa', Jurnal Basicedu, 5(4), pp. 2384–2394. Available at: https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237

Monoarfa, M., & Haling, A. (2021, December). Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi guru. In Seminar Nasional Hasil Pengabdian (Vol. 10851092).

MUKTI, D. H. H. (2021). BEST PRACTICE OPTIMALISASI PENGGUNAAN CANVA DALAM PENULISAN FORMAL INVITATION DI KELAS XI SMK NEGERI 1 TANJUNG PALAS. VOCATIONAL: JURNAL INOVASI PENDIDIKAN KEJURUAN, 1(4), 196-204.

Mulyati, Y., & Prabowo, D. A. (2024). SOSIALISASI PEMULIHAN LEARNING LOSS PASCA BENCANA GEMPA BUMI PADA SISWA SMA PRIMA TELADAN MELALUI PENDEKATAN ABCD METHOD DI DESA MANGUNKERTA KECAMATAN CUGENANG KABUPATEN CIANJUR. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Babakti, 4(1).

Munti, N. Y. S., & Syaifuddin, D. A. (2020). Analisa dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang pendidikan. Jurnal Pendidikan Tambusai, 4(2), 1799-1805.

Pelangi, G., Syarif, U. and Jakarta, H. (2020) PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA JENJANG SMA/MA, Jurnal Sasindo Unpam.Sinag

Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa inggris. Abdimas Siliwangi, 4(2), 335-343.

Rohmiasih, C., & Sartika, S. (2023, December). Pemanfaatan media pembelajaran Canva sebagai upaya mewujudkan transformasi pendidikan. In Prosiding Seminar Nasional Kemahasiswaan (Vol. 1, No. 1, pp. 69-73).

Sihombing, M. U. S., Lumbantoruan, R. M. L., Gulo, L., & Sianturi, L. (2024). Sosialiasi Pentingnya Literasi Digital di Era Modern. Jurnal Abdimas Mutiara, 5(1), 369-376.

Sinaga, S.J. et al.(2023) Socialization of Canva Application Training to Improve Digital Literacy and Learning Cretivity of Students at SMK Negeri 1 Pantai Labu. Available at: https://journal.amikveteran.ac.id/index.php/kreatif34.

Siregar, I. K., Nasution, A., & Ihsan, M. (2024). Optimalisasi Penggunaan Media Sosial Sebagai Sarana Pembelajaran. Jurnal Bangun Abdimas, 3(2), 300-303.

Syahrir, A. P., Zahirah, S. P., & Salamah, U. (2023, October). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. In Prosiding Seminar Nasional Ilmu Ilmu Sosial (SNIIS) (Vol. 2, pp. 732-742).

Tiawan et al.(2020) 'PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA TINGKAT SMK DI SMKN 1 GUNUNG PUTRI BOGOR', BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(4), pp. 476–480. Available at: https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.417

Triwibowo, D. N., & Panggabean, G. M. F. (2025). Optimalisasi Pelatihan Desain Grafis Berbasis Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Multimedia. Jurnal Arba-Multidisiplin Pengabdian Masyarakat, 2(1), 15-20.

Yasa, N. P. D., Jayanegara, I. N., Yusa, I. M. M., Setiawan, I. N. A. F., Yasa, I. W. A. P., Trisemarawima, I. N. Y., … & Lesmana, P. S. W. (2024).

Zunaidi, A. (2024). Metodologi Pengabdian Kepada Masyarakat Pendekatan Praktis untuk Memberdayakan Komunitas.

This Article is licensed under CC BY 4.0 Attribution