

Pelatihan Desain Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMA Negeri 1 Tanjung Palas Tengah

Anang Rivaldy Ari¹, Rini Suwartika², Fitri³, Nur Fazila⁴
Politeknik Piksi Ganesha Bandung^{1,2,3} Politeknik Elektronika Negeri Surabaya⁴
Email: anangrivaldya@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi di era digital telah mendorong dunia pendidikan untuk beradaptasi melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Salah satu aplikasi yang dapat mendukung kreativitas dan keterampilan siswa adalah canva, sebuah platform desain grafis berbasis daring yang mudah digunakan. Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan canva di SMA Negeri 1 Tanjung Palas Tengah pada tanggal 22 Agustus 2025 dengan peserta sebanyak 12 siswa dari berbagai jurusan. Pelatihan menggunakan metode *learning by doing*, yaitu siswa diperkenalkan pada menu dan fitur canva, kemudian mempraktikkan secara langsung pembuatan desain jadwal piket kelas atau jadwal pelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sekitar 80% peserta sudah memahami fitur dasar canva, meskipun masih perlu penguatan dalam komposisi warna dan estetika desain. Antusiasme siswa sangat tinggi, terbukti dari keterlibatan aktif selama kegiatan dan motivasi yang meningkat melalui pemberian penghargaan untuk karya terbaik. Pelatihan ini membuktikan bahwa integrasi teknologi informasi dalam bentuk *learning by doing* mampu meningkatkan kreativitas, literasi digital, serta keterampilan praktis siswa, sehingga relevan untuk diterapkan dalam pendidikan di era globalisasi.

Kata kunci: Pelatihan PKM, Teknologi Informasi, Canva, Desain Grafis, Kreativitas Siswa

Abstract

The development of information technology in the digital era has encouraged the world of education to adapt through the use of technology-based learning media. One application that can support student creativity and skills is Canva, an easy-to-use online graphic design platform. The Student Creativity Program (PKM) was implemented in the form of Canva training at SMA Negeri 1 Tanjung Palas Tengah on August 22, 2025, with 12 participants from various majors. The training used a *learning-by-doing* method, namely students were introduced to Canva's menus and features, then directly practiced creating class duty schedule designs or lesson schedules. The results of the activity showed that approximately 80% of participants already understood the basic features of Canva, although they still needed reinforcement in color composition and design aesthetics. Student enthusiasm was very high, as evidenced by active involvement during the activity and increased motivation through the awarding of awards for the best work. This training proved that the integration of information technology in the form of *learning by doing* can improve creativity, digital literacy, and practical skills of students, making it relevant to be applied in education in the era of globalization.

Keywords: PKM Training, Information Technology, Canva, Graphic Design, Student Creativity

Artikel disubmit: 04-09-2025 disetujui tanggal: 22-09-2025 Artikel dipublikasikan: 28-09-2025
Corresponden Author: Anang Rivaldy Ari e-mail: anangrivaldya@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.31851/php79x94> 

WAHANA DEDIKASI

PENDAHULUAN

Teknologi informasi saat ini berkembang sangat pesat di era globalisasi. Di Indonesia sendiri, pendidikan dituntut untuk selaras dengan perkembangan teknologi agar mampu menghasilkan generasi yang adaptif dan inovatif. Proses pembelajaran yang dahulu didominasi oleh metode konvensional kini semakin bergeser ke arah digitalisasi (Sri & Sajid 2025). Perubahan ini terlihat dari semakin banyaknya penggunaan perangkat keras seperti komputer, laptop, dan *smartphone* dalam mendukung kegiatan belajar mengajar.

Perkembangan teknologi juga ditunjang oleh hadirnya berbagai aplikasi pendukung yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Aplikasi-aplikasi tersebut membantu guru maupun siswa dalam menyampaikan dan menerima materi dengan lebih menarik dan interaktif. Teknologi ini tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai media yang dapat meningkatkan partisipasi aktif dan hasil belajar siswa. Berbagai studi menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi, terutama media pembelajaran berbasis teknologi, tidak hanya memfasilitasi proses belajar mengajar, tetapi juga memberikan efek positif yang signifikan dalam meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. (Diyah & Najma 2025).

Salah satu aplikasi yang saat ini populer digunakan dalam dunia pendidikan maupun dunia kerja adalah canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis daring yang

memudahkan penggunanya dalam membuat berbagai produk visual, seperti poster, brosur, jadwal, infografis, hingga presentasi. (Arifah & Ismail 2021). Canva juga berfungsi sebagai layanan untuk membuat konten pembelajaran berupa infografis, poster, banner, dan presentasi yang sangat membantu dalam proses kegiatan pembelajaran. Kelebihan utama canva terletak pada antarmuka yang sederhana, fitur *drag-and-drop* yang praktis, serta ketersediaan ribuan template siap pakai sehingga pengguna dapat berkreasi tanpa perlu kemampuan desain yang rumit.

Selain itu, canva juga menawarkan dua pilihan akses, yaitu versi gratis dan versi berbayar (Canva Pro). Pada versi gratis, pengguna sudah dapat menikmati berbagai template dan fitur dasar untuk menghasilkan karya visual yang menarik. Namun, pada versi canva Pro, pengguna diberikan akses lebih luas ke berbagai elemen desain, stok foto premium, serta fitur tambahan yang semakin memudahkan proses pembuatan konten. Banyak sekali keuntungan yang bisa digunakan, banyak templet yang tersedia dan bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran mulai dari templet presentasi, poster, logo, jadwal kelas dan beragam hal yang bisa digunakan untuk pembelajaran aplikasi canva. Adanya templet siswa akan di permuda dalam mendesain suatu projek.

Proses desain dapat menggunakan *gadget smartphone* dan komputer atau laptop (Salsa & Asysifa 2022). Hal ini memberikan fleksibilitas karena canva berbasis

WAHANA DEDIKASI

daring sehingga dapat diakses kapan saja dan di mana saja. Namun, untuk dapat menggunakannya, perangkat harus terhubung dengan jaringan internet yang stabil. Di beberapa sekolah, kendala jaringan internet seringkali menjadi tantangan, namun hal ini dapat diatasi dengan memanfaatkan jaringan sekolah atau menyiapkan materi yang dapat diakses secara luring setelah dirancang di canva.

Di SMA Negeri 1 Tanjung Palas Tengah, kegiatan pelatihan penggunaan canva menjadi penting karena sebagian besar siswa baru mengenal aplikasi ini. Minat dan bakat siswa dalam bidang desain cukup tinggi, sehingga pelatihan ini disambut dengan antusias. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya diperkenalkan pada fitur-fitur canva, tetapi juga dilatih secara langsung dalam membuat desain sederhana yang relevan dengan kehidupan sekolah, seperti jadwal piket kelas dan jadwal pelajaran.

Penggunaan canva dalam kegiatan pembelajaran dapat menumbuhkan keterampilan abad 21 pada siswa. Seperti yang terdapat pada poin penting dalam kurikulum Merdeka yang merupakan Langkah untuk mempersiapkan peserta didik untuk menjadi generasi penerus bangsa yang unggul dan berkaraktar adalah yang pertama Kurikulum Merdeka berusaha memperkuat kemandirian siswa dengan memberikan kebebasan dalam menentukan kegiatan pembelajaran dan memajukan keterampilan abad 21 seperti pemecahan masalah, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi (Juan Gabriel & Richard 2024).

Pemanfaatan canva dalam pendidikan, khususnya melalui pelatihan di SMA Negeri 1 Tanjung Palas Tengah, merupakan langkah strategis dalam mendukung transformasi digital di dunia pendidikan. Aplikasi ini tidak hanya sekadar alat desain, tetapi juga media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan semangat, keterampilan, serta literasi digital siswa.

BAHAN DAN METODE

Program Kreativitas Mahasiswa (PKM) dalam bentuk pelatihan desain grafis berbasis aplikasi canva dilaksanakan di ruang Laboratorium Komputer SMA Negeri 1 Tanjung Palas Tengah pada hari Jumat, 22 Agustus 2025. Kegiatan ini berlangsung selama kurang lebih satu jam dengan jumlah peserta sebanyak 12 orang siswa yang berasal dari berbagai jurusan. Pemilihan laboratorium komputer sebagai lokasi kegiatan dipandang strategis karena tempat tersebut sudah dilengkapi perangkat komputer dan jaringan internet yang memadai sehingga dapat mendukung pelaksanaan pelatihan. Program ini dirancang dengan tujuan utama untuk memperkenalkan canva sebagai media desain yang sederhana namun fungsional serta memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam memanfaatkan teknologi digital untuk kebutuhan pembelajaran maupun kegiatan sekolah sehari-hari.

Serangkaian persiapan agar pelatihan dapat berjalan dengan efektif. Persiapan tersebut meliputi koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan jadwal, tempat, serta peserta yang dilibatkan; pengecekan fasilitas laboratorium

WAHANA DEDIKASI

komputer, termasuk perangkat keras, akses internet, serta kesiapan proyektor; penyusunan materi pelatihan berupa pengenalan canva menu utama, fitur-fitur penting, serta contoh hasil desain yang dapat dijadikan inspirasi. Selain itu, pemateri juga menyiapkan media pendukung berupa audio-visual dan video tutorial singkat guna memperjelas pemahaman siswa. Untuk menjaga kenyamanan peserta, disediakan konsumsi ringan berupa snack, sementara motivasi siswa ditingkatkan melalui penyediaan hadiah apresiasi bagi tiga karya terbaik dengan kategori desain tercepat, desain paling estetik, dan desain paling sesuai tema.

Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah *learning by doing* atau belajar sambil praktik langsung. Metode ini dipilih karena mampu meningkatkan keterlibatan siswa, sehingga mereka tidak hanya mendengarkan teori tetapi juga langsung mempraktikkannya. Menurut Dadan (2024), pendekatan *learning by doing* dapat memotivasi peserta didik untuk lebih bersungguh-sungguh dalam mengikuti proses pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Maya (2021) menjelaskan bahwa *learning by doing* merupakan proses belajar yang menekankan pada pengalaman nyata, di mana peserta tidak hanya melihat atau mendengar teori, tetapi juga melakukan secara langsung apa yang dipelajari. Penerapan metode ini dalam pelatihan canva di SMA Negeri 1 Tanjung Palas Tengah diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan keterampilan desain grafis siswa, mengembangkan kemampuan membuat desain yang menarik serta

efektif, sekaligus melatih literasi digital dan keterampilan kolaborasi baik secara individu maupun kelompok. Lebih lanjut, menurut (Arofatul 2023), kelebihan metode *learning by doing* terletak pada kemampuannya menumbuhkan keterampilan berpikir kritis, memecahkan masalah, serta mengasah kecerdasan intelektual peserta didik. Hal ini diperkuat oleh (Iqbal 2022) yang menegaskan bahwa *learning by doing* merupakan pendekatan yang umum diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan karena dinilai efektif dan efisien dalam membangun pengalaman belajar yang bermakna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan canva yang diikuti oleh 12 siswa-siswi dari SMA Negeri 1 Tanjung Palas Tengah menunjukkan hasil yang cukup baik. Peserta berasal dari berbagai jurusan, sehingga latar belakang dan minat mereka dalam desain grafis berbeda-beda.

Menariknya, beberapa siswa sudah pernah berpengalaman mendesain karena biasa membuat desain sederhana untuk produk yang dijual. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan ini tidak hanya bermanfaat sebagai kegiatan tambahan di sekolah, tetapi juga bisa digunakan untuk kebutuhan sehari-hari para siswa.

Selama pelatihan, siswa-siswi menunjukkan semangat yang tinggi. Mereka aktif bertanya, mencoba setiap fitur yang diajarkan, dan mengekspresikan gagasan kreatif mereka melalui desain. Kegiatan dimulai dengan pemahaman tentang desain grafis dan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran serta pengembangan keterampilan digital.

WAHANA DEDIKASI

Dalam tahap awal, siswa menggunakan komputer yang sudah disiapkan di laboratorium. Sebelum memulai praktik, mereka diminta untuk mendaftar akun canva dengan alamat email masing-masing. Dari total peserta, sekitar 80% sudah memiliki akun canva sebelumnya, sedangkan sisanya (20%) baru mencoba dan dibimbing dalam proses pendaftaran.

Setelah tahap pengenalan dan pendaftaran selesai, siswa langsung diminta untuk melakukan praktik dengan membuat desain jadwal piket kelas atau jadwal pelajaran. Waktu yang diberikan adalah 15 menit. Dalam proses ini, siswa boleh menggunakan template yang tersedia di canva. Tetapi wajib melakukan perubahan agar desain tidak mengecapi template asli. Tujuannya adalah untuk mendorong kreativitas dalam mengatur tata letak, memilih warna, menambahkan gambar, serta menyesuaikan bagian sesuai kebutuhan.

Hasil pengamatan selama praktik menunjukkan bahwa sekitar 80% siswa sudah cukup memahami penggunaan fitur dasar canva, seperti menambahkan teks, mengganti warna, menambahkan gambar, dan menggunakan berbagai elemen desain.

Sebagian siswa masih kesulitan dalam menggabungkan warna yang sesuai dan mengatur keselarasan elemen visual. Oleh karena itu, diperlukan petunjuk tambahan mengenai prinsip dasar desain grafis, seperti kontras, harmoni, dan keseimbangan visual. Meski demikian, keterbatasan tersebut tidak mengurangi semangat siswa untuk terus mencoba hingga berhasil membuat karya.

Selain meningkatkan kemampuan desain, pelatihan ini juga menunjukkan manfaat nyata dari penggunaan konsep *learning by doing*. canva sebagai aplikasi online berbasis *cloud* memberikan kemudahan bagi siswa untuk belajar secara fleksibel, tanpa dibatasi oleh ruang atau waktu. Dengan menggunakan akun pribadi, siswa dapat terus belajar secara mandiri di luar jadwal pelatihan, baik melalui komputer maupun ponsel.

Learning by doing di sini memberikan beberapa manfaat penting, yaitu: a) memfasilitasi pembelajaran mandiri, di mana siswa bisa mengeksplorasi berbagai template, fitur, dan elemen desain sesuai minatnya, b) mendorong kerja sama karena canva memungkinkan pengguna berbagi proyek desain secara daring dan mengedit bersama secara langsung, c) meningkatkan efisiensi waktu karena siswa bisa mengakses ribuan template yang sudah siap digunakan, sehingga tidak perlu membuat desain dari awal; serta keempat, memperkaya kemampuan literasi digital yang relevan dengan kebutuhan zaman sekarang.

Metode dengan menggunakan pendekatan *learning by doing* melalui aplikasi canva tidak hanya membantu siswa memahami materi pelatihan, tetapi juga memberikan keterampilan digital yang berguna dalam dunia pendidikan maupun kehidupan sehari-hari.

Sebagai bentuk apresiasi, di akhir sesi praktik, siswa diberi hadiah berupa penghargaan untuk tiga kategori terbaik, yaitu a) desain yang diselesaikan paling cepat dan sesuai petunjuk, b) desain paling menarik secara estetika dengan tampilan visual

WAHANA DEDIKASI

yang baik, serta c) desain yang paling sesuai dengan tema dan memperhatikan kombinasi warna.

Penghargaan ini terbukti efektif untuk meningkatkan semangat siswa, karena mereka lebih termotivasi untuk menyelesaikan desain dengan baik. Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil mencapai tujuannya, yaitu memperkenalkan canva sekaligus meningkatkan kemampuan dasar desain grafis siswa. Antusiasme peserta serta partisipasi aktif dalam kegiatan menunjukkan bahwa metode belajar dengan praktek nyata yang diimbangi penggunaan *learning by doing* merupakan strategi pelatihan yang tepat dan efektif.



Gambar 1. Pemaparan Materi



Gambar 2. Praktik



Gambar 3. Pemberian Rewards

KESIMPULAN

Pelatihan canva di SMA Negeri 1 Tanjung Palas Tengah yang diikuti 12 siswa berjalan sukses dengan antusiasme tinggi. Melalui metode *learning by doing*, siswa mampu memahami fitur dasar canva dan mempraktikkan pembuatan jadwal kelas. Sekitar 80% peserta sudah cukup menguasai penggunaan canva meskipun masih perlu peningkatan pada komposisi warna dan estetika. Kegiatan ini menunjukkan bahwa integrasi *learning by doing* dapat meningkatkan kreativitas, literasi digital, serta motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, P. N., Suryowati, E., & Aini, N. (2022). Sosialisasi Dan Pendampingan Digital Marketing Pada UMKM Desa Rejoslamet Mojowarno. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 5(1), 145.
<https://doi.org/10.31851/dedikasi.v5i1.7737>
- Darmawan, D., Ritonga, D. C., & Haila, H. (2024). Pendekatan Learning by Doing dalam

WAHANA DEDIKASI

- Membangun Sikap Percaya Diri Peserta Kursus Tata Kecantikan Rambut di Lembaga Kursus dan Pelatihan (LKP) Prostyle Kota Bekasi. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(1), 564–568. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i1.2024>
- Disalsabila Hasanah, N., & Desta Lestari, A. (2025). Pelatihan Pembuatan Powerpoint Berbasis Smartphone dan canva Bagi Mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia di Universitas Baturaja. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 8(1), 134–139. <https://doi.org/10.31851/wdk.v8i1.17202>
- Fathahillah, F., Yahya, M., Samad, Muh. R., Kasau, Muh. Z. R., & Muchtar, A. (2024). Pelatihan Desain Grafis untuk Mendorong Inovasi dan Kreativitas di Kalangan Siswa SMK Amsir Parepare. *TEKNOVOKASI: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 181–185. <https://doi.org/10.59562/teknovokasi.v2i3.5346>
- Hanim, M. I. J. (2021). *BUDAYA MEMBACA DAN LEARNING BY DOING PADA MASA PANDEMI COVID-19 UNTUK MEWUJUDKAN SDM YANG UNGGUL*. Open Science Framework. <https://doi.org/10.31219/osf.io/p8z52>
- Irianto, S. (2023). *TEKNIK LEARNING BY DOING UNTUK PENGAJARAN BAHASA INGGRIS DI PENDIDIKAN TINGGI VOKASI*. 19(2).
- Irsan, I., G. A. L. Nurmaya., Pertiwi, A., & R. F. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan canva. *Jurnal Abdidias*, 2(6), 1412–1417. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i6.498>
- Mongkau, J. G., & Pangkey, R. D. H. (2024). Kurikulum Merdeka: Memperkuat Keterampilan Abad 21 untuk Generasi Emas. *Journal on Education*, 6(4), 22018–22030. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.6323>
- Muawanah, A. (2023). METODE LEARNING BY DOING DALAM HADIS NABI. *journal TA'LIMUNA*, 12(1), 39–51. <https://doi.org/10.32478/talimuna.v12i1.1307>
- Salem, Muh. A., Hasanah Purnamasari, & Robi'ah Awaliyah. (2025). PELATIHAN LITERASI DIGITAL: PEMANFAATAN MEDIA CANVA UNTUK PEMBELAJARAN. *Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)*, 2(1), 810–815. <https://doi.org/10.62567/micjo.v2i1.546>
- Septianingsih, D. N., Alkhayya, N., Mardiana, N., & Setiyoko, D. T. (2025). Peran Teknologi dalam Penggunaan Media Belajar Bagi Siswa Sekolah

WAHANA DEDIKASI

Dasar. *Journal on Education*,
7(2), 10309–10318.
<https://doi.org/10.31004/joe.v7i2.8041>

- Sri, W. D., & Sajid, U. (2025).
EVALUASI
PERBANDINGAN METODE
PEMBELAJARAN DIGITAL
DAN KONVENSIONAL:
STRATEGI
MENINGKATKAN
PRESTASI SISWA DALAM
PENDIDIKAN
KONTEMPORER. 2025, 6(1),
2722–7626.
- Utami, W., Pranoto, A., & Prabandari,
I. (2025). *Peningkatan
Kreativitas Prosedur Membuat
Poster Menggunakan Metode
Experiential Learning Melalui
Media canva pada Siswa
Kelas IX SMP Negeri 13
Surabaya*. 2(1).
- Zettira, S. B. Z., Febrianti, N. A.,
Anggraini, Z. A., Prasetyo, M.
A. W., & Tripustikasari, E.
(2022). Pelatihan Aplikasi
canva untuk Meningkatkan
Kreativitas Desain Promosi
Usaha Mikro Kecil dan
Menengah. *Jurnal Abdimas
Prakasa Dakara*, 2(2), 99–
105.
<https://doi.org/10.37640/japd.v2i2.1524>