



Sosialisasi Penggunaan Aplikasi *Canva* sebagai Media Pembelajaran dan Sarana Pengembangan Kreativitas Siswa di Sekolah SMK Muhammadiyah 3 Terpadu Pekanbaru

Rini Hardiyanti Ali¹, Vingky Zulfa Asria², Lica Perta Juliyas Muharni³, Sahrul⁴, Novita Sari^{5}
^{1,2,3,4,5}.Program Studi Pendidikan Matematika, Institut Az Zuhra, Pekanbaru, Indonesia

*Korespondensi : (rinihardiyantiali@institutazzuhra.ac.id)

Tanggal diterima:
15 April 2026

Tanggal Publikasi:
15 Mei 2026

Volume: 10

Nomor : 1

Bulan : Mei

DOI

<https://doi.org/10.32696/ajpkm.v8i1.6455>

Abstrak

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran melalui sosialisasi penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dan sarana pengembangan kreativitas siswa di SMK Muhammadiyah 3 Terpadu Pekanbaru. Latar belakang kegiatan ini didasarkan pada masih rendahnya pemahaman dan pemanfaatan Canva oleh siswa sebagai media pembelajaran yang inovatif dan interaktif.

Metode pelaksanaan meliputi sosialisasi, pelatihan, dan praktik langsung. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa sebesar 45%, kreativitas sebesar 43%, dan motivasi belajar sebesar 40%. Dengan demikian, penggunaan Canva terbukti efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Hasil yang diharapkan dari kegiatan ini adalah meningkatnya pengetahuan dan keterampilan siswa dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran, serta tumbuhnya kreativitas siswa dalam menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan interaktif. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif, inovatif, dan bermakna di era digital.

Kata kunci: Canva, kreativitas, literasi digital

Abstract

This community service activity aims to enhance the use of digital technology in the learning process through the socialization of Canva application as a learning medium and a tool for developing students' creativity at SMK Muhammadiyah 3 Terpadu Pekanbaru. The background of this activity is based on the low level of students' understanding and utilization of Canva as an innovative and interactive learning medium. The results showed an increase in students' understanding by 45%, creativity by 43%, and learning motivation by 40%. Therefore, Canva is effective in supporting innovative and interactive learning. The expected outcomes of this activity are an increase in students' knowledge and skills in using Canva as a learning medium, along with the growth of students' creativity in presenting learning materials in an engaging and interactive way. Therefore, this activity is expected to support the creation of a more effective, innovative, and meaningful learning process in the digital era.

Keywords: *Canva, digital learning, creativity*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat telah memberikan dampak signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Proses pembelajaran yang sebelumnya berpusat pada guru (*teacher-centered learning*) kini telah beralih menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered learning*), yang menekankan peran aktif siswa dalam membangun pengetahuan (Slavin, 2018). Dalam konteks ini, siswa dituntut untuk mampu memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan di era digital (Munir, 2017).

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam menunjang keberhasilan proses belajar mengajar. Penggunaan media yang tepat dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah, meningkatkan motivasi belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan (Arsyad, 2019). Selain itu, media pembelajaran juga berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan keterampilan berpikir kreatif, kritis, dan inovatif yang sangat dibutuhkan pada abad ke-21 (Trilling & Fadel, 2009).

Salah satu media pembelajaran berbasis digital yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi Canva. Canva merupakan platform desain grafis berbasis daring yang menyediakan berbagai fitur dan template untuk membuat media visual seperti presentasi, poster, infografis, dan video pembelajaran (Canva, 2023). Dengan tampilan yang sederhana dan mudah digunakan, Canva memungkinkan siswa untuk berkreasi tanpa harus memiliki kemampuan desain grafis yang mendalam (Resmini et al., 2021).

Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran tidak hanya membantu siswa dalam menyajikan materi secara lebih menarik, tetapi juga mendorong siswa untuk mengekspresikan ide dan gagasan secara kreatif. Melalui kegiatan mendesain, siswa dapat mengembangkan imajinasi, meningkatkan kemampuan berpikir visual, serta melatih keterampilan komunikasi dan kolaborasi (Rahmawati & Atmojo, 2021).

Namun demikian, berdasarkan hasil observasi di SMK Muhammadiyah 3 Terpadu Pekanbaru, masih banyak siswa yang belum memahami dan memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran secara optimal. Kurangnya pemahaman ini menyebabkan potensi penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran belum dimanfaatkan secara maksimal. Oleh karena itu, diperlukan adanya kegiatan sosialisasi dan pelatihan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dan sarana pengembangan kreativitas siswa. Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pemahaman serta keterampilan kepada siswa dalam memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran yang inovatif dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta kreativitas siswa.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan menggunakan Metode yang digunakan adalah edukatif dan partisipatif melalui sosialisasi, pelatihan, dan praktik langsung. Kegiatan dilakukan kepada 20 siswa di SMK Muhammadiyah 3 Terpadu Pekanbaru. Kegiatan ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 3 Terpadu Pekanbaru dengan sasaran utama siswa yang masih belum optimal dalam memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran. Pemilihan sasaran ini didasarkan pada hasil observasi awal yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dan belum memanfaatkan teknologi digital secara maksimal dalam proses belajar.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan melalui beberapa tahapan yang terstruktur dan sistematis. Tahap pertama adalah tahap persiapan. Pada tahap ini, tim

pelaksana melakukan berbagai kegiatan awal yang meliputi penyusunan proposal kegiatan sebagai pedoman pelaksanaan, koordinasi dengan pihak sekolah terkait waktu dan teknis pelaksanaan, serta penentuan jumlah dan kriteria peserta yang akan mengikuti kegiatan. Selain itu, tim juga melakukan persiapan materi pelatihan yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta, mulai dari materi pengenalan Canva hingga pembuatan media pembelajaran berbasis desain. Sarana dan prasarana pendukung juga dipersiapkan secara matang, seperti laptop, proyektor, jaringan internet yang stabil, serta akun Canva yang akan digunakan oleh peserta selama pelatihan berlangsung.

Tahap kedua adalah tahap pelaksanaan kegiatan. Kegiatan diawali dengan proses registrasi peserta untuk memastikan kehadiran dan kesiapan peserta dalam mengikuti kegiatan. Selanjutnya, kegiatan dibuka secara resmi oleh pihak sekolah yang diwakili oleh guru atau kepala sekolah sebagai bentuk dukungan terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian. Setelah pembukaan, tim pelaksana menyampaikan materi sosialisasi yang mencakup pengenalan aplikasi Canva, manfaat dan keunggulannya sebagai media pembelajaran, serta pentingnya pemanfaatan teknologi dalam mendukung proses belajar di era digital. Materi juga mencakup penjelasan tentang fitur-fitur utama Canva, seperti penggunaan template, elemen desain, pengaturan teks, serta cara mengakses dan menyimpan hasil desain.

Setelah sesi penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan praktik langsung (*hands-on practice*) yang menjadi inti dari pelatihan. Pada sesi ini, peserta diberikan kesempatan untuk secara langsung membuat media pembelajaran menggunakan Canva, seperti poster edukatif, presentasi interaktif, infografis, maupun konten visual lainnya sesuai dengan kreativitas masing-masing. Tim pelaksana memberikan pendampingan secara intensif kepada peserta selama praktik berlangsung, sehingga peserta dapat memahami langkah-langkah penggunaan Canva secara lebih mendalam. Selain itu, peserta juga didorong untuk berkolaborasi dan saling berbagi ide dalam menghasilkan karya yang menarik dan inovatif.

Kegiatan kemudian dilanjutkan dengan sesi diskusi dan tanya jawab. Pada sesi ini, peserta diberikan kesempatan untuk menyampaikan pertanyaan, kendala yang dihadapi selama praktik, serta berbagi pengalaman dalam menggunakan Canva. Tim pelaksana memberikan solusi dan penjelasan secara langsung untuk membantu peserta mengatasi kesulitan yang dialami. Diskusi ini juga bertujuan untuk memperkuat pemahaman peserta serta meningkatkan kepercayaan diri dalam menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran.

Tahap ketiga adalah tahap evaluasi kegiatan. Evaluasi dilakukan secara menyeluruh untuk mengetahui tingkat keberhasilan kegiatan serta pemahaman peserta terhadap materi yang telah diberikan. Teknik evaluasi yang digunakan meliputi observasi langsung terhadap keaktifan dan partisipasi peserta selama kegiatan berlangsung, penilaian terhadap hasil karya yang dihasilkan oleh peserta, serta umpan balik yang diberikan oleh peserta terkait pelaksanaan kegiatan. Hasil evaluasi ini digunakan sebagai dasar untuk mengetahui sejauh mana tujuan kegiatan telah tercapai serta sebagai bahan perbaikan untuk kegiatan serupa di masa mendatang.

Tahap terakhir adalah tahap penutupan dan pelaporan kegiatan. Penutupan kegiatan dilakukan secara resmi oleh pihak sekolah sebagai bentuk apresiasi terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian. Pada tahap ini juga dilakukan penyerahan sertifikat kepada peserta sebagai bentuk penghargaan atas partisipasi mereka dalam kegiatan pelatihan. Selanjutnya, tim pelaksana menyusun laporan kegiatan secara lengkap yang mencakup seluruh rangkaian kegiatan mulai dari persiapan hingga evaluasi. Selain itu, sebagai luaran dari kegiatan

pengabdian, tim juga menyiapkan publikasi ilmiah yang akan dipublikasikan pada jurnal nasional terakreditasi, sehingga hasil kegiatan dapat memberikan kontribusi yang lebih luas dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan praktik pendidikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap pelaksanaan yang berlangsung pada Kamis tanggal 15 Januari 2026 dilakukan secara luring di kelas X dan ruang kelas SMK Muhammadiyah 3 Terpadu Pekanbaru dan diikuti oleh siswa kelas X berjumlah 20 siswa. Kelas digunakan untuk sosialisasi tentang Penggunaan Aplikasi *Canva* sebagai Media Pembelajaran dan Sarana Pengembangan Kreativitas Siswa, Tahapan pelaksanaannya adalah sebagai berikut. Pada awal pertemuan dimulai dengan pembukaan oleh Kepala Sekolah dilanjutkan dengan perkenalan tentang diri pemateri, agar para peserta didik lebih mengenal.

- (1) Sebelum pelatihan, dilakukan dulu sosialisasi tentang pengenalan program studi Pendidikan Matematika dan kampus Institut Az Zuhra.
- (2) Selanjutnya, dilakukan presentasi materi tentang penggunaan Aplikasi *Canva* kepada seluruh siswa yang hadir.
- (3) Materi yang dipresentasikan diawali dengan pengenalan tentang apa itu Aplikasi *Canva*, bagaimana cara menggunakannya, dan pengaplikasiannya.
- (4) Selama presentasi juga diselingi dengan diskusi sehingga peserta menjadi aktif untuk mengikutinya.
- (5) Di akhir pertemuan siswa diberikan tugas membuat desian dari *Canva* sebagai tolok ukur keberhasilan dalam penyampaian materi.
- (6) Sebelum pelatihan ditutup, siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang permasalahan yang mungkin mereka temukan.
- (7) Pemberian hadiah kepada siswa 2 orang yang telah berhasil membuat desian yang paling menarik.
- (8) Foto bersama semua peserta dengan pemateri dan dosen.



Gambar 1. Penyampaian materi



Gambar 2. Pemberian hadiah kepada peserta dan sesi foto bersama

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dengan judul “*Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran dan Sarana Pengembangan Kreativitas Siswa di SMK Muhammadiyah 3 Terpadu Pekanbaru*” telah dilaksanakan pada tanggal 15 Januari

2026 dan diikuti oleh 20 orang siswa kelas X. Kegiatan ini dilaksanakan secara luring dan berlangsung sesuai dengan perencanaan yang telah disusun sebelumnya.

Hasil pelaksanaan kegiatan ini dapat dianalisis secara komprehensif melalui beberapa indikator keberhasilan sebagai berikut:

Tabel 1. Peningkatan Hasil Kegiatan

Variabel	Sebelum (%)	Sesudah (%)	Peningkatan (%)
Pemahaman	40	85	45
Kreativitas	45	88	43
Motivasi	50	90	40

Data pada Tabel 1, menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada seluruh variabel yang diamati setelah pelaksanaan pelatihan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran. Variabel yang diukur meliputi pemahaman siswa, kreativitas, dan motivasi belajar. Ketiga aspek tersebut mengalami peningkatan yang cukup jelas, yang mengindikasikan bahwa pelatihan yang diberikan memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil belajar siswa.

Peningkatan tertinggi terlihat pada aspek pemahaman siswa. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran mampu membantu siswa dalam memahami materi secara lebih efektif. Visualisasi yang disajikan melalui Canva, seperti penggunaan gambar, ikon, warna, dan tata letak yang menarik, mempermudah siswa dalam menginterpretasikan informasi yang disampaikan. Selain itu, penyajian materi dalam bentuk visual juga dapat mengurangi tingkat kejenuhan siswa selama pembelajaran, sehingga mereka lebih fokus dan mudah menyerap konsep yang diajarkan. Dengan demikian, Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat desain, tetapi juga sebagai media yang mendukung pembelajaran yang lebih komunikatif dan interaktif.

Selanjutnya, peningkatan pada aspek kreativitas siswa juga menunjukkan hasil yang sangat baik. Setelah mengikuti pelatihan, siswa mampu menghasilkan berbagai desain visual yang lebih variatif, inovatif, dan menarik dibandingkan sebelum pelatihan. Hal ini terlihat dari kemampuan siswa dalam mengombinasikan berbagai elemen desain seperti teks, gambar, warna, serta layout secara lebih terstruktur dan estetis. Aktivitas praktik langsung dalam menggunakan Canva memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi ide-ide kreatif mereka secara bebas. Proses eksploratif ini menjadi faktor penting dalam pengembangan kreativitas, karena siswa tidak hanya menerima teori, tetapi juga langsung mengaplikasikannya dalam bentuk karya nyata. Dengan demikian, pelatihan ini berhasil mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan inovatif dalam menyampaikan informasi.

Dari aspek motivasi belajar, penggunaan Canva juga memberikan dampak yang signifikan. Media pembelajaran berbasis digital yang interaktif terbukti mampu meningkatkan minat dan antusiasme siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif, tidak hanya sebagai penerima materi, tetapi juga sebagai pencipta konten pembelajaran. Pengalaman belajar yang menyenangkan ini membuat siswa lebih termotivasi untuk terlibat dalam setiap tahapan pembelajaran. Selain itu, adanya unsur kebaruan dalam penggunaan teknologi juga menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa, sehingga mereka merasa lebih tertantang dan tertarik untuk belajar.

Hasil temuan ini sejalan dengan penelitian Lestari dan Handayani (2021) yang menyatakan bahwa pemanfaatan Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswa. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa media visual yang menarik mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan interaktif. Selain itu, hasil ini

juga didukung oleh pendapat Munandar (2017) yang menyatakan bahwa kreativitas dapat berkembang secara optimal melalui aktivitas yang melibatkan eksplorasi dan praktik langsung. Dalam konteks ini, pelatihan Canva memberikan ruang bagi siswa untuk bereksperimen dan mengembangkan ide kreatif mereka secara mandiri.

Lebih lanjut, peningkatan motivasi belajar siswa juga sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Arsyad (2019), yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa. Media yang menarik tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu penyampaian materi, tetapi juga sebagai stimulus yang mampu membangkitkan minat belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dapat menjadi salah satu solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

Secara keseluruhan, hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis praktik (*learning by doing*) yang diterapkan melalui pelatihan Canva mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui kegiatan praktik langsung. Keterlibatan aktif ini memungkinkan siswa untuk membangun pemahaman mereka sendiri, mengembangkan keterampilan kreatif, serta meningkatkan motivasi belajar.

Selain itu, kegiatan ini juga memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterampilan digital siswa, yang merupakan salah satu kompetensi penting di era teknologi saat ini. Dengan menguasai Canva, siswa tidak hanya memperoleh manfaat dalam konteks pembelajaran, tetapi juga memiliki keterampilan tambahan yang dapat dimanfaatkan di masa depan, baik dalam dunia pendidikan maupun dunia kerja.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pelatihan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran merupakan strategi yang efektif dalam meningkatkan pemahaman, kreativitas, dan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, kegiatan serupa disarankan untuk terus dikembangkan dan diintegrasikan dalam proses pembelajaran di sekolah sebagai upaya untuk menciptakan pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan relevan dengan perkembangan teknologi.

3. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dengan judul "*Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran dan Sarana Pengembangan Kreativitas Siswa di SMK Muhammadiyah 3 Terpadu Pekanbaru*", dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini telah berjalan dengan baik dan berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Kegiatan sosialisasi dan pelatihan ini terbukti mampu meningkatkan pemahaman siswa mengenai pentingnya pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran, khususnya penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang inovatif dan menarik. Selain itu, terjadi peningkatan keterampilan siswa dalam mengoperasikan Canva, mulai dari penggunaan fitur dasar hingga pembuatan media pembelajaran sederhana seperti poster dan presentasi.

Dari aspek kreativitas, kegiatan ini memberikan dampak positif dalam mendorong siswa untuk mengekspresikan ide dan gagasan melalui desain visual yang menarik. Hal ini terlihat dari hasil karya yang dihasilkan peserta yang menunjukkan variasi desain, kreativitas, serta kemampuan dalam menyampaikan informasi secara visual.

Selain itu, kegiatan ini juga berkontribusi dalam meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif siswa. Siswa menjadi lebih antusias, percaya diri, dan terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran melalui pendekatan praktik. Kegiatan ini juga

mendukung peningkatan literasi digital siswa, yang merupakan salah satu kompetensi penting dalam menghadapi perkembangan teknologi di era moder. Meskipun kegiatan berjalan dengan baik, terdapat beberapa kendala yang dihadapi, antara lain:

- Keterbatasan waktu pelatihan yang relatif singkat
- Perbedaan kemampuan awal siswa dalam penggunaan teknologi
- Keterbatasan perangkat dan koneksi internet

Untuk mengatasi kendala tersebut, tim pelaksana melakukan pendampingan secara intensif selama kegiatan berlangsung. Selain itu, diperlukan tindak lanjut berupa pelatihan lanjutan agar keterampilan siswa dapat berkembang secara optimal.

Secara keseluruhan, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini tidak hanya memberikan manfaat bagi siswa dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga memberikan kontribusi nyata dalam mendukung proses pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif di sekolah. Dengan demikian, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dapat dijadikan sebagai alternatif yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan pengembangan kreativitas siswa.

REFERENSI

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Canva. (2023). *About Canva*. Retrieved from <https://www.canva.com>
- Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. (2020). *Panduan pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Gilster, P. (2017). *Digital literacy*. New York: John Wiley & Sons
- Kemendikbud. (2020). *Revitalisasi pendidikan vokasi*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lestari, S., & Handayani, R. (2021). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran inovatif. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 45–52.
- Munandar, U. (2017). *Pengembangan kreativitas anak berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munir. (2017). *Pembelajaran digital*. Bandung: Alfabeta.
- Rahmawati, Y., & Atmojo, I. R. W. (2021). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 5(2), 123–130.
- Resmini, N., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran kreatif. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 3(1), 45–52.
- Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2018). *Media pendidikan: Pengertian, pengembangan, dan pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.