

Outline Journal of Community Development

Journal homepage: <https://journal.outlinepublisher.com/index.php/OJCD>

Education on the Utilization of Canva Apps to Improve Students' Digital Design Skills

Edukasi Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Desain Digital Siswa

Siti Aliyah^{1*}, Efani Desi², Alan akbar bukhor³, Muhatri⁴, Enni Maisaroh⁵, Sofyan Rahmad⁶, Nabila Firka Hasibuan⁷

^{1,2,6,7} Sistem Informasi, Universitas Potensi Utama, Indonesia

³ Teknik Industri, Universitas Potensi Utama, Indonesia

⁴ Informatika, Universitas Potensi Utama, Indonesia

⁵ Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Potensi Utama, Indonesia

*Correspondence: aliyahsiti478@gmail.com

Keywords:

Canva;
Digital design;
Digital literacy;
Learning media;
SMK Sinar Husni;
Student creativity.

Abstract

The development of digital technology requires students to master 21st century competencies, one of which is digital design skills. However, many students do not yet have adequate skills in utilizing graphic design applications to support learning. Therefore, an educational activity on the use of the Canva application was held at SMK Sinar Husni to improve students' knowledge, creativity, and skills in creating visual media. The method used is direct practice-based training (learning by doing) which includes the preparation stage, delivery of materials, practical assistance, and evaluation. This activity was attended by 23 students who received material on basic concepts of digital design, introduction to Canva, the use of templates, color arrangements, typography, graphic elements, as well as the creation of posters, presentations, and comics. The results of the activity showed that students experienced an increased understanding of the principles of visual design and graphic communication. All participants were able to produce digital design works that were more creative, interesting, and communicative than before the training. 100% active participation proves that Canva is an effective medium to support technology-based learning as well as an alternative to students' digital competency development programs.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat telah memberikan dampak yang besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Transformasi digital yang terjadi saat ini menuntut peserta didik untuk memiliki berbagai kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan abad ke-21. Selain penguasaan materi pelajaran, siswa juga dituntut untuk mengembangkan keterampilan pendukung

seperti kreativitas, kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan literasi digital. Salah satu keterampilan yang memiliki peran penting dalam mendukung kompetensi tersebut adalah kemampuan desain digital. Keterampilan desain digital tidak hanya bermanfaat dalam menghasilkan karya visual yang menarik, tetapi juga membantu siswa menyampaikan informasi secara efektif melalui berbagai media digital.

Dalam dunia pendidikan modern, penyajian informasi secara visual menjadi salah satu aspek yang sangat penting. Berbagai aktivitas pembelajaran, seperti pembuatan presentasi, poster, komik, video pembelajaran, maupun media promosi kegiatan sekolah, memerlukan kemampuan desain yang baik agar informasi dapat diterima dengan lebih mudah dan menarik. Namun, pada kenyataannya masih banyak siswa yang belum memiliki keterampilan desain digital yang memadai. Sebagian siswa menganggap aplikasi desain grafis sulit digunakan karena memerlukan kemampuan teknis tertentu, sementara sebagian lainnya belum memiliki kesempatan untuk mempelajari aplikasi desain secara lebih mendalam.

Sebagai salah satu lembaga pendidikan yang berupaya mengikuti perkembangan teknologi, SMK Sinar Husni memiliki peran penting dalam mempersiapkan siswa agar mampu beradaptasi dengan tuntutan era digital. Melalui berbagai kegiatan pembelajaran dan pengembangan kompetensi, sekolah berupaya membekali siswa dengan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan dunia pendidikan maupun dunia kerja. Namun demikian, masih diperlukan upaya untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi digital secara kreatif dan produktif, khususnya dalam bidang desain grafis.

Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pengembangan keterampilan desain digital siswa adalah Canva. Canva merupakan platform desain grafis berbasis daring yang menyediakan berbagai fitur yang mudah digunakan oleh pemula maupun pengguna berpengalaman. Aplikasi ini menawarkan beragam template, elemen grafis, ilustrasi, ikon, foto, video, serta fitur pengeditan yang memungkinkan pengguna menghasilkan desain berkualitas tanpa harus memiliki kemampuan desain profesional. Kemudahan akses dan penggunaan Canva menjadikannya sebagai salah satu media yang sangat potensial untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Pemanfaatan Canva dalam proses pembelajaran dapat memberikan banyak manfaat bagi siswa. Selain membantu siswa dalam membuat berbagai produk visual yang menarik, penggunaan Canva juga dapat meningkatkan kreativitas, kemampuan komunikasi visual, serta literasi digital. Melalui pelatihan dan pendampingan yang terarah, siswa dapat belajar merancang berbagai media informasi dan pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan. Dengan demikian, siswa dapat mengembangkan keterampilan yang bermanfaat baik untuk kegiatan akademik maupun sebagai bekal menghadapi dunia kerja di masa mendatang.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMK Sinar Husni, ditemukan bahwa sebagian siswa masih belum memanfaatkan aplikasi desain digital secara optimal dalam mendukung kegiatan belajar. Padahal, fasilitas teknologi yang tersedia serta tingginya penggunaan perangkat digital di kalangan siswa dapat menjadi peluang untuk meningkatkan kemampuan desain digital mereka. Oleh karena itu, diperlukan suatu kegiatan edukasi yang berfokus pada pemanfaatan aplikasi Canva sebagai sarana pengembangan keterampilan desain digital siswa.

Melalui kegiatan “Edukasi Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Desain Digital Siswa di SMK Sinar Husni”, diharapkan siswa dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan praktis dalam menggunakan Canva untuk menghasilkan berbagai karya desain yang kreatif, komunikatif, dan inovatif. Selain itu, kegiatan ini juga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, kemampuan berpikir kreatif, serta pemanfaatan teknologi digital secara positif dan produktif dalam lingkungan pendidikan. Dengan demikian, siswa SMK Sinar Husni akan memiliki kompetensi yang lebih baik dalam menghadapi perkembangan teknologi dan tuntutan dunia kerja yang semakin kompetitif.

METODE

1. Jenis Kegiatan

Kegiatan Edukasi Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Desain Digital Siswa di SMK Sinar Husni dilaksanakan dengan menggunakan metode edukasi dan pelatihan berbasis praktik langsung (*learning by doing*). Metode ini dipilih karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk tidak hanya memperoleh pemahaman teoritis mengenai desain digital, tetapi juga mengaplikasikan secara langsung materi yang telah dipelajari melalui kegiatan praktik menggunakan aplikasi Canva.

Pendekatan learning by doing memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengalaman nyata sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif, interaktif, dan berpusat pada peserta. Dalam kegiatan ini, siswa diberikan materi mengenai konsep dasar desain digital, pengenalan fitur-fitur Canva, prinsip-prinsip desain visual, serta teknik pembuatan berbagai media digital seperti poster, presentasi, komik, dan konten media sosial. Setelah penyampaian materi, siswa diarahkan untuk mempraktikkan secara langsung penggunaan Canva dengan bimbingan dan pendampingan dari tim pelaksana.

Metode ini juga bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknis, kreativitas, dan kemampuan pemecahan masalah siswa dalam menghasilkan karya desain yang menarik dan komunikatif. Melalui praktik langsung, siswa dapat lebih mudah memahami fungsi setiap fitur yang tersedia pada Canva serta memperoleh pengalaman dalam mengembangkan ide menjadi sebuah produk desain digital yang bermanfaat.

Selain kegiatan pelatihan dan praktik, metode yang digunakan juga mencakup sesi diskusi, tanya jawab, serta evaluasi hasil karya siswa. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berfokus pada transfer pengetahuan, tetapi juga pada peningkatan keterampilan dan kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi digital secara kreatif, inovatif, dan produktif.

2. Lokasi dan Sasaran Kegiatan

Kegiatan Edukasi Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Desain Digital Siswa dilaksanakan di SMK Sinar Husni sebagai mitra pelaksanaan kegiatan. Pemilihan lokasi ini didasarkan pada kebutuhan untuk meningkatkan kompetensi digital siswa, khususnya dalam bidang desain grafis dan pemanfaatan teknologi informasi sebagai pendukung proses pembelajaran.

Sasaran kegiatan adalah siswa SMK Sinar Husni yang memiliki minat dalam pengembangan keterampilan teknologi digital dan desain grafis. Jumlah peserta yang terlibat dalam kegiatan ini sebanyak 23 siswa yang berasal dari berbagai tingkat kelas. Peserta dipilih dengan mempertimbangkan antusiasme dan kebutuhan siswa dalam meningkatkan kemampuan desain digital yang dapat mendukung kegiatan akademik maupun pengembangan kompetensi diri.

Melalui kegiatan ini, para siswa diharapkan dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan aplikasi Canva untuk membuat berbagai produk desain digital, seperti poster, presentasi, komik, dan media informasi lainnya. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk meningkatkan kreativitas, literasi digital, serta kemampuan komunikasi visual siswa sehingga mereka mampu memanfaatkan teknologi secara lebih produktif dan inovatif dalam lingkungan pendidikan maupun kehidupan sehari-hari.

3. Tahapan Pelaksanaan

Sebelum kegiatan edukasi dilaksanakan, tim pelaksana terlebih dahulu menyusun tahapan pelaksanaan secara sistematis agar tujuan kegiatan dapat tercapai secara optimal. Tahapan kegiatan dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang terstruktur, dimulai dari persiapan, pelaksanaan edukasi, praktik dan pendampingan, hingga evaluasi hasil kegiatan. Setiap tahapan memiliki peran penting dalam mendukung peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa dalam memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media desain digital. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Metode Tahapan Abdimas

Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMK Sinar Husni, yaitu:

- a) **Persiapan**

Tahap persiapan merupakan langkah awal yang dilakukan untuk memastikan kegiatan edukasi dapat berjalan dengan baik dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pada tahap ini, tim pelaksana melakukan identifikasi kebutuhan peserta untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan keterampilan awal siswa terkait desain digital dan penggunaan aplikasi Canva. Selanjutnya dilakukan penyusunan materi pelatihan yang disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan peserta agar materi dapat dipahami dengan mudah. Tim pelaksana juga melakukan penyediaan perangkat pendukung, seperti laptop, jaringan internet, proyektor, dan bahan ajar yang diperlukan selama kegiatan berlangsung. Selain itu, dilakukan penyusunan instrumen evaluasi yang akan digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan kegiatan, baik dari aspek pemahaman, keterampilan, maupun kepuasan peserta terhadap pelaksanaan edukasi.
- b) **Pelaksanaan Edukasi**

Tahap pelaksanaan edukasi dilakukan melalui penyampaian materi secara teoritis dan demonstrasi penggunaan aplikasi Canva. Materi diawali dengan pengantar desain digital yang membahas pentingnya desain visual dalam penyampaian informasi. Selanjutnya peserta diberikan pengenalan aplikasi Canva, termasuk fungsi dan manfaatnya dalam berbagai kebutuhan desain. Setelah itu, peserta dibimbing dalam pembuatan akun Canva sebagai langkah awal untuk mengakses berbagai fitur yang tersedia. Materi berikutnya mencakup penggunaan template, pengaturan warna dan tipografi, serta penggunaan elemen grafis untuk menghasilkan desain yang menarik dan komunikatif. Selain itu, peserta juga diberikan pelatihan mengenai pembuatan poster digital, presentasi, dan komik sebagai bentuk implementasi langsung dari fitur-fitur Canva dalam menghasilkan media visual yang kreatif dan informatif.
- c) **Praktik dan Pendampingan**

Setelah memperoleh materi edukasi, peserta diberikan kesempatan untuk melakukan praktik secara langsung menggunakan aplikasi Canva. Pada tahap ini, siswa diminta membuat berbagai produk desain digital sesuai dengan tema yang telah ditentukan, seperti poster, presentasi, atau komik. Selama proses praktik berlangsung, tim pelaksana memberikan pendampingan dan arahan kepada peserta yang mengalami kesulitan dalam menggunakan fitur-fitur Canva. Pendampingan dilakukan secara intensif agar setiap peserta dapat memahami langkah-langkah pembuatan desain serta mampu menghasilkan karya yang sesuai dengan prinsip-prinsip desain visual yang telah dipelajari.
- d) **Evaluasi**

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat keberhasilan pelaksanaan kegiatan edukasi serta mengukur peningkatan keterampilan peserta setelah mengikuti pelatihan. Evaluasi dilakukan melalui observasi keterampilan peserta selama proses praktik untuk melihat kemampuan mereka dalam mengoperasikan Canva dan menerapkan konsep desain digital. Selain itu, dilakukan penilaian terhadap hasil desain yang telah dibuat oleh peserta berdasarkan aspek kreativitas, kerapian, penggunaan warna, tipografi, dan penyampaian informasi. Untuk mengetahui tanggapan peserta terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan, tim pelaksana juga menyebarkan kuesioner kepuasan peserta. Hasil evaluasi ini digunakan sebagai bahan refleksi dan perbaikan untuk pelaksanaan kegiatan serupa pada masa yang akan datang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan Edukasi Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Desain Digital Siswa di SMK Sinar Husni dilaksanakan selama dua hari dengan rangkaian kegiatan yang dirancang secara sistematis untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam menggunakan aplikasi Canva. Kegiatan ini diikuti oleh 23 siswa yang berasal dari berbagai tingkat kelas di SMK Sinar Husni dan dilaksanakan di lingkungan sekolah dengan dukungan fasilitas yang memadai.

Pada hari pertama, kegiatan diawali dengan pembukaan dan penyampaian materi mengenai pentingnya keterampilan desain digital di era transformasi digital. Selanjutnya, peserta diberikan pengenalan mengenai aplikasi Canva, termasuk fungsi, manfaat, serta berbagai fitur yang dapat digunakan untuk membuat desain visual yang menarik dan informatif. Tim pelaksana juga memberikan demonstrasi penggunaan Canva mulai dari proses pembuatan akun, pemilihan template, pengaturan warna dan tipografi, hingga penggunaan elemen grafis yang tersedia dalam aplikasi. Selama sesi penyampaian materi berlangsung, peserta diberikan kesempatan untuk bertanya dan berdiskusi sehingga tercipta suasana belajar yang interaktif.

Pada hari kedua, kegiatan difokuskan pada praktik pembuatan desain digital menggunakan Canva. Peserta diminta untuk membuat berbagai jenis desain, seperti poster, presentasi, dan komik sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Dalam proses praktik, tim pelaksana memberikan pendampingan secara langsung untuk membantu peserta memahami langkah-langkah pembuatan desain dan mengatasi berbagai kendala yang dihadapi. Pendekatan ini memungkinkan peserta untuk belajar secara aktif dan memperoleh pengalaman langsung dalam mengembangkan karya desain digital.

Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme dan minat yang tinggi terhadap materi yang diberikan. Hal ini terlihat dari keaktifan siswa dalam mengikuti setiap sesi, mengajukan pertanyaan, serta mencoba berbagai fitur yang tersedia pada Canva. Sebagian besar peserta mengaku belum pernah menggunakan Canva secara intensif sebelumnya dan hanya mengenal aplikasi tersebut secara umum. Namun, setelah memperoleh penjelasan dan pendampingan dari tim pelaksana, peserta mampu memahami fungsi berbagai fitur Canva serta mengaplikasikannya dalam pembuatan desain digital secara mandiri.

Secara keseluruhan, pelaksanaan kegiatan berjalan dengan lancar dan sesuai dengan rencana yang telah disusun. Partisipasi aktif peserta serta dukungan dari pihak sekolah menjadi faktor penting yang mendukung keberhasilan kegiatan edukasi ini. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa Canva merupakan media yang efektif untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan desain digital sekaligus meningkatkan kreativitas dalam menghasilkan karya visual yang menarik dan komunikatif.

2. Peningkatan Pengetahuan Siswa

Sebelum mengikuti kegiatan edukasi, sebagian besar siswa SMK Sinar Husni memiliki pengetahuan yang terbatas mengenai aplikasi Canva dan desain digital. Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan peserta, diketahui bahwa sebagian besar siswa hanya mengenal Canva sebagai aplikasi yang digunakan untuk membuat poster atau presentasi sederhana. Mereka belum memahami berbagai fitur yang tersedia maupun prinsip-prinsip desain yang diperlukan untuk menghasilkan karya visual yang efektif dan menarik.

Setelah mengikuti pelatihan dan praktik penggunaan Canva, terjadi peningkatan pemahaman yang cukup signifikan pada peserta. Siswa mulai memahami berbagai konsep dasar yang menjadi landasan dalam pembuatan desain digital. Materi yang diberikan tidak hanya berfokus pada penggunaan aplikasi, tetapi juga membahas prinsip-prinsip desain visual yang penting dalam menyampaikan informasi secara efektif kepada audiens.

Peningkatan pengetahuan siswa terlihat dari kemampuan mereka dalam memahami dan menerapkan beberapa aspek desain, antara lain:

- a. Prinsip dasar desain visual, seperti keseimbangan, keselarasan, kontras, dan penekanan dalam penyusunan elemen desain.
- b. Penggunaan warna yang harmonis, sehingga desain yang dibuat memiliki tampilan yang menarik dan mudah dipahami.
- c. Pemilihan tipografi yang tepat, sesuai dengan tujuan dan karakteristik informasi yang disampaikan.
- d. Pengaturan tata letak (layout) desain, agar informasi tersusun secara sistematis dan mudah dibaca.
- e. Pemanfaatan elemen visual secara efektif, seperti ikon, gambar, ilustrasi, dan bentuk grafis untuk memperkuat pesan yang ingin disampaikan.

Selain memahami aspek teknis desain, siswa juga mulai menyadari pentingnya komunikasi visual dalam menyampaikan informasi. Mereka mampu membedakan desain yang efektif dan kurang efektif berdasarkan prinsip-prinsip yang telah dipelajari selama kegiatan berlangsung. Hal ini terlihat dari meningkatnya kualitas hasil desain yang dibuat oleh peserta pada sesi praktik.

Peningkatan pemahaman tersebut menunjukkan bahwa kegiatan edukasi Canva tidak hanya memberikan keterampilan teknis dalam penggunaan aplikasi, tetapi juga berkontribusi terhadap peningkatan literasi digital siswa. Melalui kegiatan ini, siswa memperoleh wawasan baru mengenai pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana untuk belajar, berkreasi, dan berkomunikasi secara lebih efektif. Dengan demikian, edukasi Canva dapat menjadi salah satu alternatif yang tepat dalam mendukung pengembangan kompetensi digital siswa di SMK Sinar Husni sesuai dengan tuntutan pembelajaran pada era digital saat ini.

3. Peningkatan Keterampilan Desain

Salah satu indikator keberhasilan kegiatan edukasi pemanfaatan Canva di SMK Sinar Husni adalah meningkatnya keterampilan siswa dalam menghasilkan berbagai karya desain digital. Setelah mengikuti sesi pelatihan dan praktik, siswa mampu mengaplikasikan pengetahuan yang telah diperoleh ke dalam pembuatan desain yang lebih kreatif, menarik, dan komunikatif. Hasil karya yang dihasilkan menunjukkan adanya perkembangan kemampuan siswa dalam memanfaatkan fitur-fitur Canva serta menerapkan prinsip-prinsip dasar desain visual.

Peningkatan keterampilan tersebut terlihat dari kemampuan siswa dalam membuat berbagai jenis desain digital yang memiliki fungsi dan tujuan berbeda. Beberapa karya yang berhasil dibuat oleh peserta selama kegiatan berlangsung antara lain sebagai berikut.

a) Poster Digital

Setelah mengikuti pelatihan, siswa mampu membuat poster digital yang digunakan untuk menyampaikan informasi maupun mempromosikan berbagai kegiatan sekolah. Poster yang dihasilkan telah menunjukkan penggunaan kombinasi warna yang lebih harmonis, pemilihan gambar yang relevan, serta tata letak informasi yang lebih terstruktur. Selain itu, siswa juga mulai memahami pentingnya keseimbangan antara elemen visual dan teks sehingga pesan yang disampaikan dapat diterima dengan lebih efektif oleh pembaca.

b) Presentasi Interaktif

Keterampilan siswa dalam menyusun presentasi juga mengalami peningkatan yang cukup baik. Sebelum pelatihan, sebagian besar siswa masih menggunakan desain presentasi yang sederhana dan cenderung monoton. Setelah memanfaatkan Canva, siswa mampu membuat slide presentasi yang lebih menarik melalui penggunaan template profesional, ilustrasi, ikon, serta kombinasi warna yang sesuai dengan materi yang disampaikan. Presentasi yang dihasilkan menjadi lebih interaktif, informatif, dan mampu meningkatkan daya tarik audiens terhadap materi yang dipresentasikan.

c) Komik

Selain poster dan presentasi, siswa juga berhasil membuat komik yang berfungsi untuk menyajikan data dan informasi dalam bentuk visual yang lebih mudah dipahami. Melalui pemanfaatan berbagai elemen grafis yang tersedia pada Canva, siswa dapat mengubah informasi yang kompleks menjadi tampilan yang ringkas, menarik, dan komunikatif. Kemampuan ini menunjukkan bahwa siswa telah memahami cara menyusun informasi secara visual sehingga dapat membantu meningkatkan efektivitas penyampaian pesan.

d) Konten Media Sosial

Keterampilan lainnya yang berkembang selama kegiatan adalah kemampuan siswa dalam membuat konten media sosial. Peserta mampu menghasilkan berbagai desain promosi kegiatan sekolah yang kreatif dan sesuai dengan karakteristik media digital saat ini. Desain yang dibuat mencerminkan kemampuan siswa

dalam memadukan teks, gambar, warna, dan elemen grafis untuk menghasilkan konten yang menarik perhatian serta mampu menyampaikan informasi secara jelas kepada target audiens.

Secara keseluruhan, hasil karya yang dihasilkan peserta menunjukkan adanya peningkatan keterampilan desain digital setelah mengikuti kegiatan edukasi Canva. Siswa tidak hanya mampu mengoperasikan aplikasi Canva, tetapi juga mampu menerapkan prinsip-prinsip desain visual dalam menghasilkan karya yang berkualitas. Peningkatan keterampilan ini menjadi bukti bahwa pemanfaatan Canva dapat menjadi sarana yang efektif dalam mengembangkan kompetensi digital, kreativitas, dan kemampuan komunikasi visual siswa di SMK Sinar Husni.

4. Pengaruh terhadap Kreativitas Siswa

Salah satu dampak positif yang terlihat dari pelaksanaan kegiatan edukasi Canva adalah meningkatnya kreativitas siswa dalam menghasilkan karya desain digital. Canva menyediakan berbagai fitur, template, elemen grafis, ilustrasi, ikon, serta kombinasi warna yang dapat dimanfaatkan siswa untuk menuangkan ide dan gagasan mereka secara lebih bebas. Kemudahan penggunaan aplikasi ini memberikan ruang bagi siswa untuk bereksperimen dengan berbagai konsep desain tanpa harus memiliki kemampuan teknis yang kompleks, sehingga mereka lebih percaya diri dalam mengembangkan kreativitasnya.

Peningkatan kreativitas siswa terlihat dari beragam hasil karya yang dihasilkan selama kegiatan berlangsung. Meskipun peserta diberikan tema yang sama, setiap siswa mampu menghasilkan desain dengan karakteristik, gaya, dan pendekatan visual yang berbeda. Hal ini menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mengikuti template yang tersedia, tetapi juga mampu mengembangkan ide kreatif melalui pemilihan warna, tata letak, tipografi, gambar, serta elemen visual lainnya sesuai dengan imajinasi dan kebutuhan desain masing-masing.

Selain itu, kegiatan ini membantu siswa memahami bahwa desain bukan hanya berfokus pada aspek estetika, tetapi juga berfungsi sebagai sarana komunikasi visual yang efektif. Melalui proses pembuatan poster, presentasi, komik, dan konten media sosial, siswa belajar bagaimana menyusun informasi agar lebih mudah dipahami oleh audiens. Mereka mulai memahami pentingnya pemilihan warna, ukuran huruf, penggunaan gambar, serta pengaturan tata letak dalam menyampaikan pesan secara jelas dan menarik.

Kemampuan siswa dalam mengombinasikan unsur visual dan informasi menunjukkan adanya perkembangan dalam berpikir kreatif dan kemampuan memecahkan masalah. Ketika menghadapi tantangan dalam menyusun desain, siswa berusaha mencari alternatif solusi yang sesuai sehingga menghasilkan karya yang lebih baik. Proses ini secara tidak langsung melatih kemampuan berpikir kritis, inovatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi digital.

Dengan demikian, pemanfaatan Canva tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis dalam bidang desain digital, tetapi juga berperan dalam mengembangkan kreativitas siswa. Melalui kegiatan ini, siswa menjadi lebih berani mengekspresikan ide, mampu menciptakan karya yang orisinal, serta memahami pentingnya komunikasi visual dalam menyampaikan informasi secara efektif kepada berbagai kalangan. Peningkatan kreativitas tersebut merupakan salah satu indikator keberhasilan kegiatan edukasi dalam mendukung pengembangan kompetensi siswa di era digital.

5. Dampak terhadap Literasi Digital

Pelaksanaan kegiatan edukasi pemanfaatan Canva memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital siswa di SMK Sinar Husni. Literasi digital merupakan kemampuan seseorang dalam memahami, menggunakan, mengelola, dan memanfaatkan teknologi informasi secara efektif, bijak, dan bertanggung jawab. Dalam era digital saat ini, kemampuan tersebut menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki oleh siswa untuk mendukung proses pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari.

Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya mempelajari cara mengoperasikan aplikasi Canva sebagai alat desain digital, tetapi juga memperoleh pemahaman mengenai pemanfaatan teknologi untuk tujuan yang lebih produktif dan edukatif. Siswa belajar bagaimana menggunakan berbagai sumber daya digital yang tersedia untuk menghasilkan karya yang bermanfaat, menyampaikan informasi secara visual, serta mendukung kegiatan akademik secara kreatif dan inovatif.

Selain itu, siswa mulai memahami pentingnya penggunaan teknologi secara positif dan bertanggung jawab. Mereka diajarkan untuk memilih dan menggunakan elemen desain yang sesuai, memanfaatkan sumber daya digital secara etis, serta memperhatikan kualitas informasi yang disajikan dalam setiap karya yang dibuat. Pemahaman ini membantu siswa untuk lebih bijak dalam menggunakan teknologi dan media digital di tengah perkembangan informasi yang semakin pesat.

Peningkatan literasi digital juga terlihat dari kemampuan siswa dalam mengeksplorasi berbagai fitur yang tersedia pada Canva secara mandiri. Setelah mengikuti pelatihan, siswa mampu mencari referensi desain, memodifikasi template, mengatur elemen visual, serta menghasilkan produk digital sesuai kebutuhan. Kemampuan tersebut menunjukkan bahwa siswa telah memiliki keterampilan dasar dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung aktivitas belajar dan pengembangan diri.

Lebih lanjut, kegiatan ini mendorong siswa untuk melihat teknologi tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai alat yang dapat digunakan untuk meningkatkan produktivitas, kreativitas, dan kualitas pembelajaran. Dengan meningkatnya literasi digital, siswa diharapkan mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang terus berkembang serta memiliki kesiapan yang lebih baik dalam menghadapi tuntutan dunia pendidikan dan dunia kerja di masa depan.

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa edukasi pemanfaatan Canva memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan literasi digital siswa. Melalui pemahaman dan keterampilan yang diperoleh, siswa menjadi lebih mampu memanfaatkan teknologi secara efektif, kreatif, dan bertanggung jawab untuk mendukung kegiatan akademik maupun pengembangan kompetensi diri di era digital.

6. Kendala yang Dihadapi

Selama pelaksanaan kegiatan Edukasi Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Desain Digital Siswa di SMK Sinar Husni, terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh peserta maupun tim pelaksana. Kendala tersebut merupakan hal yang wajar dalam pelaksanaan kegiatan berbasis teknologi digital dan menjadi bahan evaluasi untuk pelaksanaan kegiatan serupa di masa mendatang.

Salah satu kendala yang ditemukan adalah keterbatasan koneksi internet. Mengingat Canva merupakan aplikasi berbasis daring (online), kestabilan jaringan internet sangat berpengaruh terhadap kelancaran proses pembelajaran. Pada beberapa sesi, akses internet yang kurang stabil menyebabkan proses pemuatan template, gambar, maupun elemen desain menjadi lebih lambat sehingga menghambat aktivitas peserta dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

Kendala berikutnya adalah perbedaan kemampuan awal peserta dalam menggunakan teknologi digital. Sebagian siswa telah memiliki pengalaman menggunakan aplikasi desain atau platform digital lainnya, sementara sebagian peserta masih tergolong pemula dan belum familiar dengan fitur-fitur Canva. Perbedaan tingkat pemahaman ini menyebabkan kecepatan belajar peserta menjadi beragam, sehingga tim pelaksana perlu memberikan perhatian dan pendampingan yang lebih intensif kepada siswa yang mengalami kesulitan.

Selain itu, terdapat pula keterbatasan perangkat komputer atau laptop pada beberapa siswa. Tidak semua peserta memiliki perangkat dengan spesifikasi yang sama, sehingga terdapat perbedaan dalam kecepatan akses dan kenyamanan saat menggunakan aplikasi Canva. Beberapa peserta juga harus berbagi perangkat dengan teman kelompoknya selama kegiatan berlangsung.

Meskipun demikian, berbagai kendala tersebut dapat diatasi dengan baik melalui strategi yang diterapkan oleh tim pelaksana. Pendampingan secara langsung diberikan kepada peserta yang mengalami kesulitan dalam mengikuti materi maupun praktik desain. Selain itu, penerapan metode kerja kelompok memungkinkan siswa yang memiliki kemampuan lebih baik untuk membantu teman-temannya yang masih memerlukan bimbingan. Kerja sama antarpeserta ini tidak hanya membantu mengatasi kendala teknis, tetapi juga mendorong terciptanya suasana belajar yang kolaboratif dan saling mendukung.

Secara keseluruhan, kendala yang muncul selama kegiatan tidak menghambat pencapaian tujuan program. Dengan adanya pendampingan yang intensif, koordinasi yang baik, serta antusiasme peserta dalam mengikuti seluruh rangkaian kegiatan, proses edukasi tetap dapat berjalan dengan lancar dan memberikan hasil yang positif bagi peningkatan keterampilan desain digital siswa di SMK Sinar Husni.

7. Analisis Keberhasilan Kegiatan

Keberhasilan kegiatan Edukasi Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Desain Digital Siswa di SMK Sinar Husni dapat dilihat dari berbagai indikator yang telah ditetapkan selama proses pelaksanaan. Secara umum, kegiatan berjalan dengan baik dan memperoleh respon positif dari peserta maupun pihak sekolah. Hal ini menunjukkan bahwa program yang dilaksanakan telah mampu mencapai tujuan yang direncanakan, yaitu meningkatkan keterampilan desain digital serta literasi teknologi siswa.

Salah satu indikator keberhasilan yang terlihat adalah tingkat kehadiran peserta yang mencapai 100% selama kegiatan berlangsung. Seluruh siswa yang terdaftar sebagai peserta mengikuti rangkaian kegiatan dari awal hingga akhir. Tingginya tingkat kehadiran ini menunjukkan adanya minat dan antusiasme yang besar dari siswa terhadap materi yang diberikan, khususnya terkait pemanfaatan teknologi digital dalam bidang desain grafis.

Keberhasilan berikutnya ditunjukkan oleh kemampuan seluruh peserta dalam menghasilkan karya desain digital menggunakan Canva. Setelah mengikuti sesi materi, praktik, dan pendampingan, setiap peserta mampu membuat berbagai jenis desain seperti poster, presentasi, komik, maupun konten media sosial. Hasil karya yang dihasilkan menunjukkan bahwa peserta telah memahami penggunaan fitur-fitur Canva serta mampu menerapkan prinsip-prinsip dasar desain visual yang telah dipelajari selama kegiatan.

Selain itu, hasil evaluasi yang diperoleh melalui observasi dan kuesioner menunjukkan bahwa tingkat kepuasan peserta berada pada kategori sangat baik. Sebagian besar siswa menyatakan bahwa materi yang diberikan mudah dipahami, metode pelatihan yang digunakan menarik, serta kegiatan praktik membantu mereka memahami penggunaan Canva secara lebih efektif. Peserta juga menilai bahwa keterampilan yang diperoleh dari kegiatan ini sangat bermanfaat untuk mendukung tugas sekolah maupun pengembangan kemampuan pribadi.

Peningkatan keterampilan desain digital dan kreativitas siswa juga menjadi indikator penting keberhasilan program. Dibandingkan dengan kondisi sebelum pelatihan, siswa menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengatur tata letak desain, memilih warna yang sesuai, menggunakan tipografi secara tepat, serta memanfaatkan elemen visual untuk menyampaikan informasi secara efektif. Kreativitas siswa juga berkembang melalui kemampuan mereka dalam menghasilkan berbagai desain yang unik dan inovatif meskipun menggunakan tema yang sama.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Canva sebagai media edukasi dan pelatihan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi digital siswa. Canva terbukti menjadi media yang efektif, mudah digunakan, dan mampu mendukung pengembangan kreativitas serta keterampilan desain digital siswa. Oleh karena itu, penggunaan Canva dapat direkomendasikan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran berbasis teknologi yang mendukung pengembangan kompetensi siswa di SMK Sinar Husni maupun di sekolah lainnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan Edukasi Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Desain Digital Siswa di SMK Sinar Husni, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini telah berjalan dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi digital siswa. Pelatihan yang diberikan tidak hanya memperkenalkan siswa pada penggunaan aplikasi Canva, tetapi juga membekali mereka dengan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk menghasilkan berbagai karya desain digital yang kreatif dan komunikatif. Canva terbukti menjadi aplikasi desain yang mudah digunakan oleh siswa karena memiliki antarmuka yang sederhana, fitur yang lengkap, serta berbagai template yang dapat membantu pengguna dalam membuat desain secara efektif. Melalui kegiatan edukasi yang dilaksanakan, siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai konsep dasar desain grafis, prinsip komunikasi visual, penggunaan warna, tipografi, tata letak, serta pemanfaatan elemen visual dalam penyampaian informasi.

Hasil kegiatan juga menunjukkan adanya peningkatan keterampilan desain digital siswa yang terlihat dari kemampuan mereka dalam membuat berbagai produk desain, seperti poster digital, presentasi interaktif, komik, dan konten media sosial. Selain meningkatkan keterampilan teknis, penggunaan Canva juga mampu mendorong berkembangnya kreativitas siswa dalam menghasilkan karya yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan komunikasi visual saat ini. Di samping itu, kegiatan ini memberikan kontribusi terhadap

peningkatan literasi digital siswa melalui pemanfaatan teknologi secara produktif, kreatif, dan bertanggung jawab. Siswa tidak hanya belajar menggunakan aplikasi digital, tetapi juga memahami bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran, pengembangan diri, dan penyampaian informasi yang efektif. Secara keseluruhan, kegiatan edukasi pemanfaatan Canva memberikan manfaat yang signifikan bagi siswa SMK Sinar Husni dalam meningkatkan keterampilan desain digital, kreativitas, kemampuan komunikasi visual, serta literasi digital. Oleh karena itu, kegiatan serupa layak untuk dilaksanakan secara berkelanjutan dan diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran maupun program pengembangan kompetensi siswa sebagai upaya mendukung pendidikan berbasis teknologi di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2021). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Hasibuan, M. (2022). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(2), 112–120.
- Kemdikbud. (2022). *Transformasi Pendidikan Digital di Indonesia*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Munir. (2021). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Pratama, R., & Sari, D. (2023). Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 45–56.
- Rahmawati, N. (2022). Pengaruh Media Canva terhadap Kreativitas Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 6(3), 88–97.
- Desi, E., Aliyah, S., Elhias, M. A., Anggraini, R., Tahel, F., & Ginting, E. (2025). Pemanfaatan teknologi penggunaan Canva sebagai sarana media pembelajaran interaktif di SMK Sinar Husni. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 6–12.
- Aliyah, S., Desi, E., Nasution, F. P., Maisaroh, E., & Palem, N. G. (2025). Perancangan desain grafis dalam pembelajaran bahasa Inggris dengan menggunakan Canva di SMPS Bina Satria. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 2(2), 90–100.
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Surjono, H. D. (2021). *Teknologi Multimedia dalam Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Wibowo, A., & Nugroho, T. (2023). Implementasi Canva dalam Meningkatkan Literasi Digital Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 7(2), 135–146.
- Yusuf, M. (2022). Pengembangan Kreativitas Siswa melalui Media Pembelajaran Digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 10(1), 25–34.