



Adaptasi Teknologi Canva Dalam Menunjang Pembelajaran Di SMK Negeri 5 Palangka Raya

Merce Masriani Zalukhu^{1*}, Desti Arini Putri², Mellysa Caldera³, Himalia⁴, Maria Patricia Dolita Doni⁵, Grace Yulita⁶, Irga Loti Rante⁷, Frich Rudolf Turnip⁸, Michael Kentaro Lendrawan⁹, Eldy Marcelino Augusto Soekah¹⁰, Albertus Niko Liswanto¹¹, Afdhal Hafid¹², Neny Fidayanti¹³, Puji Hastuty¹⁴

¹⁻¹³ Universitas Palangka Raya, Indonesia

¹⁴ SMK Negeri 5 Palangka Raya, Indonesia

*Corresponding author: zalukhumerce@gmail.com

Received 08-05-2025

Revised 19-05-2025

Published 04-06-2025

ABSTRAK

Pendidikan memiliki peran penting dalam membentuk generasi yang unggul di era globalisasi. Program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM), khususnya Kampus Mengajar, menjadi wadah bagi mahasiswa untuk berkontribusi dalam peningkatan kualitas pendidikan dasar dan menengah. Salah satu inovasi yang diimplementasikan adalah pemanfaatan teknologi Canva sebagai media pembelajaran interaktif dalam mata pelajaran Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 5 Palangka Raya. Canva dipilih karena aksesibilitas, kemudahan penggunaan, dan kemampuannya mendukung pembelajaran berbasis proyek serta *student-centered learning*. Metode pelaksanaan kegiatan ini meliputi tahapan persiapan, pelaksanaan, dan pembuatan laporan. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman siswa dalam menggunakan Canva untuk membuat poster instruktif dan informatif, serta respons positif terhadap metode pembelajaran yang diterapkan. Kesimpulannya, Canva menjadi solusi efektif dalam mendukung kreativitas dan keterampilan desain siswa, serta diharapkan terus diterapkan dalam proses pembelajaran di sekolah.

Kata kunci: MBKM; Teknologi Canva; pemberdayaan; pendidikan

ABSTRACT

Education plays an important role in forming superior human resources in the era of globalization. The independent learning program independent campus, is a place for students to contribute to improving the quality of primary and secondary education. One of the innovations implemented is the use of Canva technology as an interactive learning medium in the Visual Communication Design subject at SMK Negeri 5 Palangka Raya. Canva was chosen because of its accessibility, ease of use, and ability to support project-based learning and student-centered learning. The implementation method for this activity includes the stages of preparation, implementation, and report preparation. The results of the activity showed an increase in students' understanding in using Canva to create instructive and informative posters, as well as a positive response to the learning methods applied. In conclusion, Canva is an effective solution in supporting students' creativity and design skills, and is expected to continue to be applied in the learning process at school.

Keywords: The Community Service Program; Canva Technology; Empowerment; Education



PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan peran yang penting bagi setiap individu, masyarakat, dan juga negara. Pendidikan berperan dalam membentuk keterampilan, karakter, peningkatan kesempatan kerja, serta membangun peradaban dari suatu zaman untuk menciptakan era yang lebih baru. (Madinah dkk, 2023). Pendidikan dalam masyarakat akan membentuk negara yang maju dengan era globalisasi saat ini. Berbagai usaha pemerintah untuk membentuk suatu Pendidikan yang relevan, dengan berbagai metode yang dibuat oleh pemerintah. Di era globalisasi yang semakin pesat, Pendidikan menjadi salah satu keunggulan dalam membentuk sumber daya manusia di berbagai sektor bidang dan menjadi faktor keberhasilan suatu negara (Prayudi dkk., 2024).

Perkembangan dunia Pendidikan saat ini, dimulai dari berbagai inovasi dan kreativitas oleh pemerintah, salah satunya program Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). MBKM merupakan program dari kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) untuk membangun dan mengembangkan potensi setiap pelajar dari berbagai tingkat Pendidikan (Hamzah, 2021). Program ini menjadi faktor penting dalam mendukung Pendidikan di Indonesia, dengan berbagai aspek program yang dibuat. Salah satu program Merdeka Belajar Kampus Merdeka adalah program Kampus Mengajar. Kampus mengajar adalah program yang memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar dan mengajar dengan berkontribusi dalam meningkatkan kualitas Pendidikan dasar dan menengah di Indonesia (Lestari dkk., 2022).

Salah satu aspek dalam program kampus mengajar, yaitu adaptasi teknologi terhadap siswa. Pada abad ke-21, teknologi sangat berkembang pesat. Salah satu cirinya yaitu meningkatkan interaksi manusia secara langsung maupun tidak langsung dengan bantuan teknologi informasi dan komunikasi (Sukmana, 2018). Semua bidang telah banyak memanfaatkan teknologi, sehingga guru dituntut untuk memberikan pengajaran yang inovatif dan instruktif untuk pendukung pembelajaran siswa (Nurhosen dkk., 2024). Era revolusi industri 4.0 adalah bagaimana pendidik dan peserta didik mampu memanfaatkan teknologi sebagai pendukung kualitas pembelajaran. Penekanan pada keterampilan, kreatif, kolaboratif, dan literasi digital, membuat siswa dituntut untuk memahami materi tetapi juga mampu mengomunikasikan ide secara visual (Nur Aisyah dkk., 2023).

Dalam konteks modern, salah satu teknologi yang dapat digunakan yaitu teknologi Canva baik web maupun dalam bentuk aplikasi. Canva merupakan teknologi yang memberikan kepada guru maupun siswa untuk mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Canva memberikan banyak fitur yang dapat memungkinkan guru dan siswa dapat berkreasi dalam membuat berbagai media cetak atau media digital, video, presentasi, dan lain sebagainya (Resmini dkk., 2021). Salah satu fitur dalam penggunaan canva yaitu desain komunikasi visual. Canva mampu membantu guru dan siswa dalam membuat pembelajaran interaktif tanpa

memerlukan keahlian desain profesional. Hal ini sejalan dengan prinsip *student-centered learning*, dimana siswa subjek aktif dalam menciptakan karya (Pelangi dkk., 2020). Canva selaras dengan kebijakan kemendikbudristek untuk mendorong sekolah dalam menerapkan teknologi dalam pembelajaran, karena memfasilitasi pembelajaran differensiasi dan proyek berbasis STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics*) (Yunita dkk., 2024). Pembelajaran berdifensiasi yaitu pembelajaran yang dirangkai oleh guru di kelas untuk memperoleh konten, menambah pengetahuan, maupun mengembangkan produk hasil pembelajaran dan proses nilai sehingga peserta didik dapat menerima beragam pelajaran secara efektif (Suwartiningsih, 2021).

Di SMK Negeri 5 Palangka Raya sebagai salah satu sekolah yang memiliki jurusan Desain Komunikasi Visual yang memegang peran untuk membekali siswa dalam kemampuan desain yang relevan dengan kebutuhan industri masa kini. Namun, keterbatasan akses terhadap perangkat lunak, canva menjadi aplikasi desain grafis berbasis web dan dapat diinstal melalui handphone. Selain itu, canva mudah digunakan dalam membuat karya, berkreasi dan membuat pembelajaran yang interaktif (Tria Hendrayani dkk., 2025). Melalui pemanfaatan canva dalam pembelajaran Desain Komunikasi Visual di SMK Negeri 5 Palangka Raya, diharapkan siswa dapat mengembangkan kreativitas, meningkatkan keterampilan desain grafis, serta mampu menghasilkan karya yang layak dan kompetitif.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pembelajaran ini dilakukan di sekolah SMK Negeri 5 Palangka Raya, Kecamatan Sebangau, Kabupaten Palangka Raya, Secara offline. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari selasa, 26 November 2024. Kegiatan ini menggunakan metode pendekatan deskriptif dan demonstratif dengan menggunakan tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan pembuatan laporan (Hapsari dkk., 2023).

Tahap persiapan meliputi perencanaan pelaksanaan kegiatan yang akan dilakukan, serta observasi dan wawancara dengan guru untuk menentukan waktu, peserta, dan tempat kegiatan. Kegiatan ini dilakukan agar pelaksanaan berjalan sesuai dengan kondisi dan kebutuhan yang ada di sekolah. Selain itu, disiapkan pula bahan modul dalam bentuk presentasi yang akan digunakan untuk pemaparan di kelas. Penyusunan modul disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan agar lebih mudah dipahami oleh peserta.

Tahap pelaksanaan, pada tahap ini dilakukan pemaparan teori, diskusi, dan praktek. Waktu yang diberikan selama 30 menit untuk presentasi maupun pemaparan teori, lalu 15 menit untuk praktik. Di tahap ini, dilakukan presentasi yang telah disiapkan mengenai penggunaan canva, maupun fungsi-fungsi dari canva itu sendiri. Selanjutnya dilakukan sesi diskusi/tanya-jawab dan praktik langsung untuk dapat mengetahui fungsi dari aplikasi canva. Di sesi praktik, siswa juga diarahkan untuk membuat poster yang interaktif, salah satunya pembuatan sign. Sign yang diajarkan

berfungsi sebagai pemberitahuan tempat, jalan, media, dan iklan yang memberikan informasi kepada pembaca.

Pembuatan laporan merupakan tahap akhir dari pelaksanaan kegiatan ini. Setelah kegiatan selesai, penulis menyusun laporan dan modul kegiatan untuk diserahkan kepada pihak jurusan sebagai bentuk pertanggungjawaban. Laporan tersebut memuat seluruh rangkaian proses, hasil, serta evaluasi kegiatan. Selain itu, penulis juga melakukan publikasi hasil kegiatan melalui jurnal sebagai upaya diseminasi pengetahuan. Publikasi ini bertujuan untuk berbagi pengalaman dan hasil kegiatan kepada khalayak yang lebih luas.

Pengertian Canva

Pembelajaran canva ini dapat memberikan hasil yang instruktif melalui teknologi yang digunakan saat ini, dan dapat digunakan melalui handphone maupun laptop (Kado, 2024). Adapun keuntungan dalam penggunaan canva, dapat digunakan dimana saja dan memiliki fitur gratis maupun pro (berbayar). Canva adalah aplikasi yang sangat berguna untuk berbagai jenis konten visual. Canva memungkinkan siapa pun tanpa latar belakang desain dapat menggunakan canva. Salah satu fungsi dari luaran canva yaitu memberikan informasi instruktif salah satunya *sign*. Canva memiliki bentuk model atau templat yang siap digunakan untuk berbagai jenis proyek. Fitur-fitur di dalam canva adalah sebagai berikut (Khodijah dkk., 2025):

- | | |
|------------------------------|--------------------------------|
| a. 750.000+ templat | e. <i>Canva Teams</i> |
| b. 900+ ilustrasi dan Icon | f. <i>Grid</i> Desain dan Foto |
| c. PDF Editor | g. <i>Desain Frame</i> |
| d. <i>Text Customization</i> | |

HASIL KEGIATAN

- **Peningkatan pemahaman peserta:**

Peserta mampu menggunakan fitur-fitur yang ada pada canva dalam pembuatan poster instruktif dan informatif. Peserta juga mampu mengaplikasikan pembelajaran yang sudah didapat dalam pembuatan poster instruktif dan inovatif, seperti fungsi warna pada setiap poster.

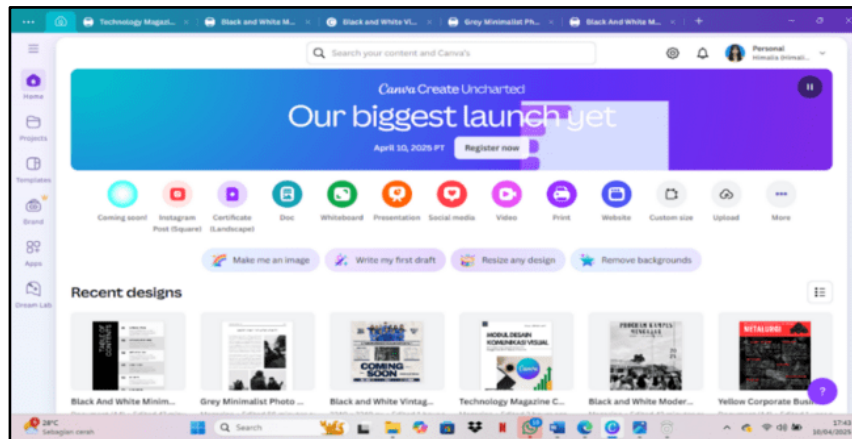
- **Respons positif:**

Peserta mampu memberikan umpan balik pada sesi diskusi dari pemaparan materi yang digunakan dan merasa bahwa kegiatan ini relevan dan menambah wawasan bagi peserta. Peserta mampu membuat karya desain berupa poster instruktif dan inovatif yang menjadi luaran dari program kegiatan ini.

Membuat Akun Canva

Langkah awal dalam menggunakan canva, dengan membuat akun canva. Buka laman web <https://www.canva.com> kemudian masuk dengan akun google atau

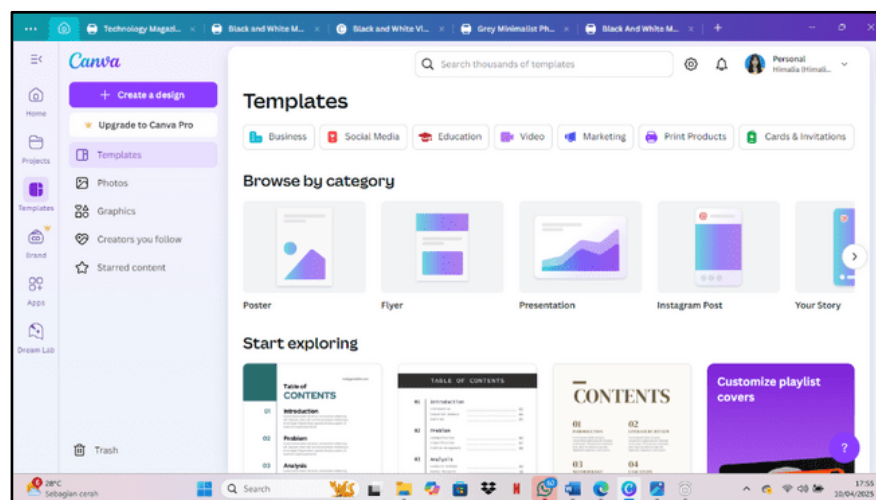
mengikuti langkah-langkah pendaftaran akun. Halaman awal canva ditunjukkan seperti pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Memilih Template Canva

Canva menawarkan berbagai template yang sudah dirancang sebelumnya dengan berbagai keperluan. Untuk menampilkan pilihan templat yang tersedia, pengguna dapat memilih menu vertikal di sisi kiri layar tampilan seperti pada Gambar. Setelah memilih gambar pengguna dapat mengubah elemen-elemen seperti teks, ikon, latar belakang dan sebagainya ditunjukkan pada Gambar 2.

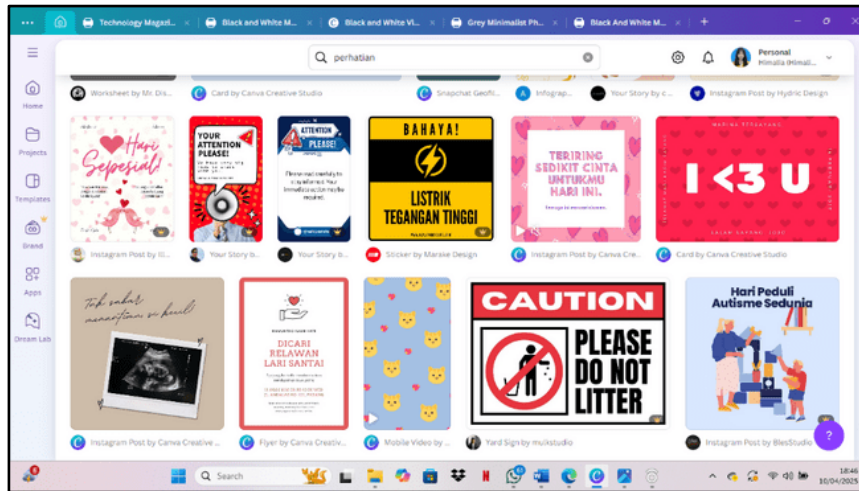


Gambar 2. Dokumentasi Kegiatan (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

Membuat Visual Poster Informatif dan Instruktif Menggunakan Canva

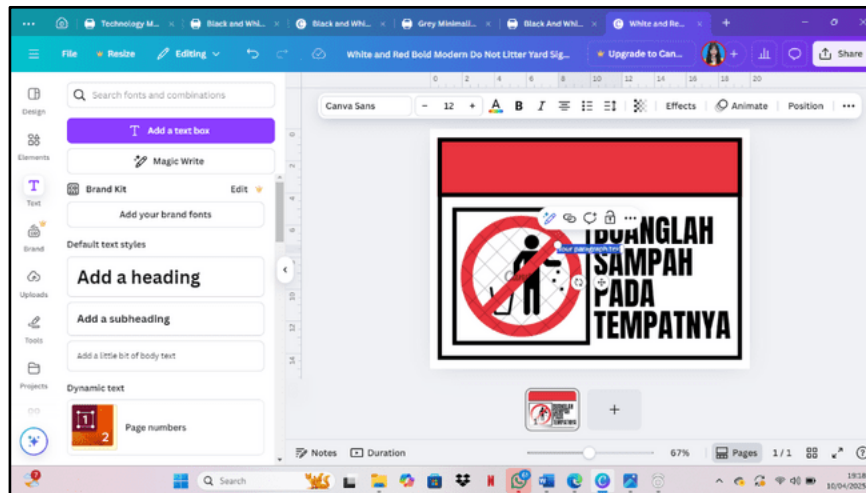
Tahapan dalam pembuatan poster informatif dan instruktif menggunakan canva, adalah sebagai berikut:

- a. Mulai mengedit, dengan menggunakan lembaran baru atau menggunakan templat secara gratis. Mencari templat dengan klik tanda cari dan ketik kata kunci seperti yang ada pada Gambar 3.



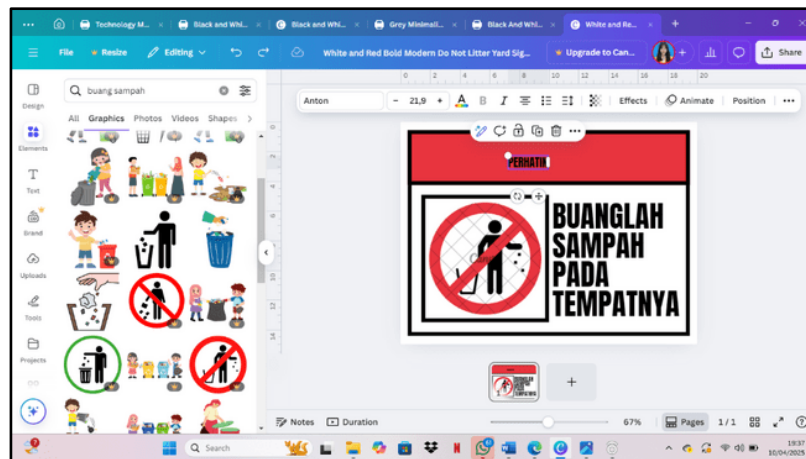
Gambar 3. Dokumentasi Kegiatan (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

- b. Mengubah dan menambahkan font, dengan klik ikon *text*, lalu *add text box* seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.



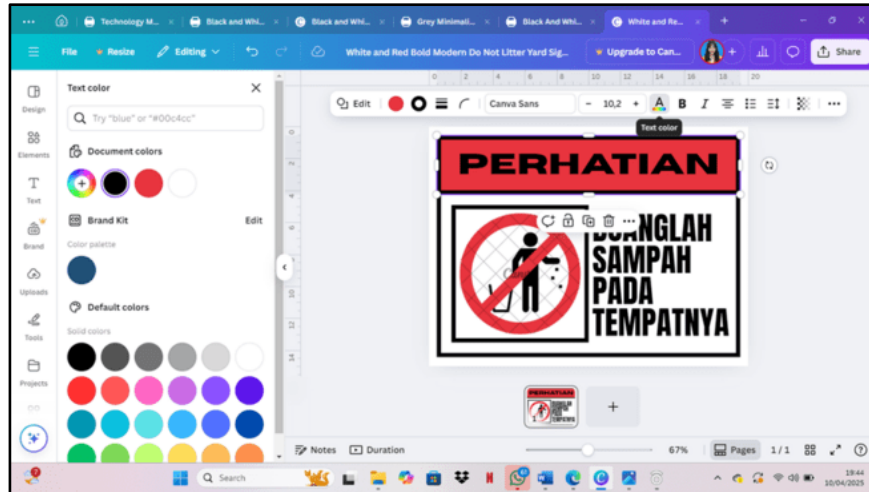
Gambar 4. Dokumentasi Kegiatan (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

- c. Menambahkan elemen sesuai kebutuhan, seperti garis, grafik, gambar dan bentuk lainnya melalui fitur elemen seperti yang ditunjukkan pada Gambar 5. Elemen akan muncul sesuai kebutuhan yang diinginkan.



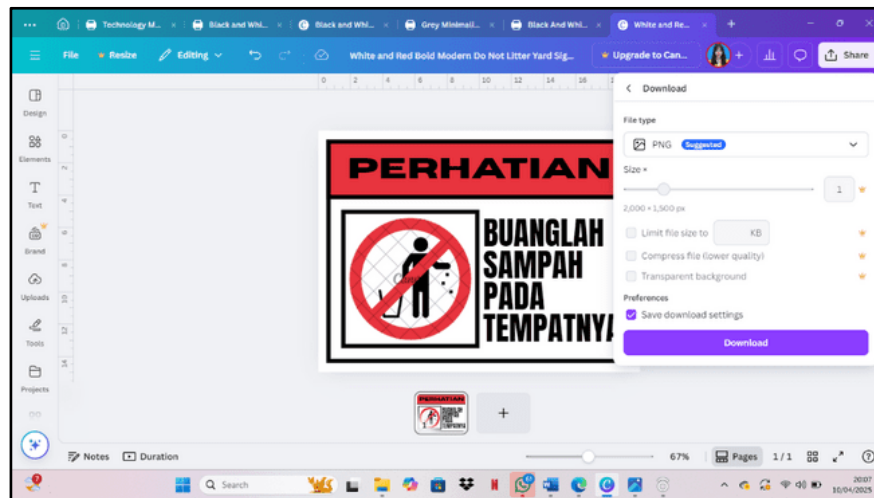
Gambar 5. Dokumentasi Kegiatan (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

- d. Untuk mengganti warna teks pada poster, dapat mengklik fitur *A* pada layar seperti yang ditunjukkan pada Gambar 6. Pilih teks yang ingin diganti, kemudian ubah warna yang diinginkan. Hal ini juga berlaku pada *background* yang ingin kita gunakan.



Gambar 6. Dokumentasi Kegiatan (Sumber: Dokumentasi Pribadi), 2024

- e. Menyimpan hasil poster, dengan cara klik fitur *share* lalu klik *download*. Canva menyediakan bentuk file *jpg*, *png*, *jpeg*, dan *pdf* seperti yang ditunjukkan pada Gambar 7. Hasil dari pembuatan poster intruktif dan informatif kemudian dicetak, dan ditempatkan pada titik yang diperlukan seperti pada Gambar 8.



Gambar 7. Dokumentasi Kegiatan (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)



Gambar 8. Dokumentasi Kegiatan (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)

KESIMPULAN DAN SARAN

Penggunaan canva sebagai bagian dari pembelajaran merupakan hal yang menjadi pilihan dikarenakan memiliki fitur gratis dan mudah diakses. Penggunaan canva bagi siswa yang masih belum ada latar belakang desain dapat menjadi solusi, dikarenakan fitur yang mudah dipelajari. Selanjutnya, disarankan dapat dilaksanakan kegiatan implementasi canva dalam mata pelajaran untuk memberikan materi yang lebih instruktif seperti animasi, dan gambar sehingga siswa dapat mudah memahami materi. Sebaiknya, dilakukan evaluasi pembelajaran akan sangat penting bagi siswa untuk mengetahui efektif dan efesiensi kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada instansi yang telah mengizinkan pelaksanaan kegiatan ini. Dukungan tersebut telah memberikan dampak positif hingga terlaksananya kegiatan ini. Semoga kerja sama ini dapat terus berlanjut dan memberikan dampak bagi masyarakat luas dan Pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Ubj*, 5(1), 75–84
- Madinah, C. A., & Pratiwi, N. M. I. (2023). Pelaksanaan Program Kampus Mengajar Angkatan 6 Dalam Mewujudkan Kontribusi Belajar Sambil Berdampak Di SMKS Dharma Bhakti Surabaya. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(4), 25–33. <https://doi.org/10.55606/jpkm.v2i4.255>
- Hamzah, R. A. (2021). Pelaksanaan kampus mengajar angkatan I program merdeka belajar kemdikbud di sekolah dasar. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Kepada* <http://mail.jurnalstkipmelawi.ac.id/index.php/JDPM/article/view/339>
- Hapsari, W. K., Nurteti, L., Sudrajat, D., Merizawati, H., & Suwarma, D. M. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Fitur Canva. *Communnity Development Journal*, 4(4).
- Kado, W. (t.t.). *Pelatihan Penggunaan Fitur Canva Dalam Pembuatan Brand Dan Media Promosi Di SMK Negeri 7 ENDE*. <https://journalpedia.com/1/index.php/jkp>
- Khodijah, S., Safitri, N., Kamil Alansyah, S., Fajariyanti, N., Novianti Taufik, A., Nulhakim, L., & Info, A. (2025). Eksplorasi Fitur Canva Sebagai Solusi Mudah Untuk Pengembangan Media Berupa Video Pembelajaran. Dalam *Jurnal Pendidikan IPA dan Sains* (Vol. 1, Nomor 1). <https://ejournal.untirta.ac.id/kosmologi>
- Lestari, S., Fatonah, K., & Halim, A. (2022). Mewujudkan Merdeka Belajar: Studi Kasus Program Kampus Mengajar di Sekolah Dasar Swasta di Jakarta. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6426–6438. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1679>
- Nurhosen Nurhosen, Sayyinuul Sayyinuul, Rofik Iskandar, Malikal Balqis, & Miftahus Surur. (2024). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap

- Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan*, 2(2), 81–96.
<https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.324>
- Pelangi, G., Syarif, U., & Jakarta, H. (2020). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA JENJANG SMA/MA. Dalam *Jurnal Sasindo Unpam* (Vol. 8, Nomor 2).
- PGRI Semarang, U., Asiyah, N., Siswanto, J., Indah Hertanti, T., Prajabatan, P., Sidodadi Timur No, J., Tengah, L., Selatan, S., & Semarang, K. (2023). *Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Kreativitas Peserta Didik Kelas XI*.
- Prayudi, A., Rianingsih, E., & ... (2024). Program Kampus Mengajar Angkatan 6 dalam Meningkatkan Literasi dan Numerasi di SDN Sarita Kabupaten Bima. *Jurnal*
<https://ejournal.jurnalpengabdiansosial.com/index.php/jps/article/view/31>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, D. M. (2021). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. 4(2), 335–343. <https://doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- Suwartiningsih, S. (2021). Penerapan Pembelajaran Berdiferensiasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA Pokok Bahasan Tanah dan Keberlangsungan Kehidupan di Kelas IXb Semester Genap SMPN 4 Monta Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 1(2), 80–94. <https://doi.org/10.53299/jppi.v1i2.39>
- Tria Hendrayani, A., Septyanti, E., & Permatasari, S. (t.t.). Pengembangan Bahan Ajar Digital Teks Prosedur Berbantuan Canva untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. Dalam *Maret* (Vol. 8, Nomor 3). <http://jiip.stkipyapisdompu.ac.id>
- Yunita, Y., Diani, R., Noperi, H., & Velina, Y. (2024). Development of interactive e-modules with stem approach using canva application to improve students' critical thinking ability in physics learning. *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)*, 10(2), 192–210. <https://doi.org/10.22219/jinop.v10i2.32004>