

Pelatihan Pembuatan Media Presentasi Interaktif Menggunakan Canva

Margiyono Suyitno¹, Wahyuniar², Slamet Riyadi³, Sulaminingsih⁴, Anyan⁵, Irawan⁶

¹Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah (STIT) Madina Sragen

²Universitas Musamus

³Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan


⁴Sekolah Tinggi Ilmu Pertanian (STIPER) Berau

⁵STKIP Persada Khatulistiwa

⁶Universitas Islam Syekh-Yusuf

E-mail: suyitno1974@gmail.com

*Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2375>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 29 June 2025

Revised: 29 July 2025

Accepted: 25 August 2025

Kata Kunci

Canva, media presentasi, literasi digital

Keywords

Canva, presentation media, digital literacy



ABSTRACT

Perkembangan teknologi digital mendorong kebutuhan masyarakat untuk menguasai keterampilan dalam memanfaatkan aplikasi berbasis desain grafis sebagai sarana komunikasi dan pembelajaran. Salah satu aplikasi yang populer dan mudah digunakan adalah Canva, yang memungkinkan penggunaannya menciptakan media presentasi interaktif secara kreatif. Namun, masih banyak masyarakat yang belum mampu mengoptimalkan penggunaan aplikasi ini, sehingga diperlukan pelatihan yang dapat meningkatkan literasi digital dan keterampilan desain. Berdasarkan permasalahan tersebut, dilaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa *Pelatihan Pembuatan Media Presentasi Interaktif Menggunakan Canva* pada tanggal 26 April 2025 secara daring melalui aplikasi Zoom, dengan jumlah peserta sebanyak 26 orang dari berbagai kalangan. Metode kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, mulai dari persiapan, sosialisasi, pelaksanaan pelatihan, diskusi, evaluasi, hingga tindak lanjut. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta terhadap literasi digital, keterampilan dalam menguasai fitur-fitur Canva, serta kemampuan mendesain media presentasi yang lebih menarik, komunikatif, dan interaktif. Peserta juga menunjukkan motivasi dan kreativitas tinggi dalam menghasilkan karya, serta terbentuk forum lanjutan sebagai wadah berbagi pengalaman. Dengan demikian, kegiatan ini memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kemampuan literasi digital dan komunikasi visual masyarakat, yang pada akhirnya dapat menunjang produktivitas, pembelajaran, maupun aktivitas profesional di era digital.

The development of digital technology has increased the need for society to master skills in utilizing graphic design-based applications as tools for communication and learning. One of the most popular and user-friendly applications is Canva, which allows users to create interactive presentation media in a creative way. However, many people are still unable to optimize the use of this application, making it necessary to conduct training that can enhance digital literacy and design skills. Based on this issue, a community service activity entitled *Interactive Presentation Media Creation Training Using Canva* was carried out on April 26, 2025, virtually via Zoom, involving 26 participants from various backgrounds. The activity was implemented through several stages, including preparation, socialization, training, discussion, evaluation, and follow-up. The results indicated an improvement in participants' understanding of digital literacy, their ability to master Canva's features, and their skills in designing more attractive, communicative, and interactive presentation media. Participants also demonstrated high motivation and creativity in producing their works, and a follow-up forum was established as a platform for sharing experiences. Therefore, this activity provides a tangible contribution to enhancing community digital literacy and visual communication skills, which ultimately supports productivity, learning, and professional activities in the digital era.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

How to Cite Margiyono Suyitno, et al (2025) Pelatihan Pembuatan Media Presentasi Interaktif Menggunakan Canva , 4(1), 4844-4849 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.2375>

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dalam bidang pendidikan dan komunikasi saat ini semakin pesat, sehingga menuntut adanya keterampilan masyarakat dalam memanfaatkan berbagai aplikasi berbasis teknologi untuk menunjang aktivitas sehari-hari. Salah satu aplikasi yang banyak digunakan adalah Canva, sebuah platform desain grafis yang menyediakan beragam fitur untuk membuat media presentasi, poster, video, maupun materi interaktif dengan mudah. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak masyarakat yang belum memiliki keterampilan memadai dalam memanfaatkan Canva, baik untuk kebutuhan pendidikan, pekerjaan, maupun kegiatan sosial. Kondisi ini menimbulkan kesenjangan literasi digital yang dapat menghambat produktivitas dan kreativitas masyarakat (Rahmawati et al., 2024).

Penggunaan media presentasi interaktif memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas penyampaian informasi. Dalam konteks pembelajaran, presentasi yang didukung oleh desain visual yang menarik mampu meningkatkan motivasi, minat belajar, serta pemahaman peserta didik (Kurnia & Sunaryati, 2023). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran berbasis video maupun desain grafis terbukti efektif dalam menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif (Wulandari & Mudinillah, 2022). Dengan demikian, penguasaan aplikasi Canva tidak hanya bermanfaat bagi guru atau tenaga pendidik, melainkan juga bagi masyarakat luas yang memerlukan keterampilan komunikasi visual.

Beberapa kegiatan pengabdian masyarakat sebelumnya juga telah membuktikan efektivitas pelatihan penggunaan Canva. Misalnya, pelatihan yang dilaksanakan di MTs Birrul Walidan NWDI Rensing berhasil meningkatkan keterampilan guru dalam mendesain media pembelajaran interaktif (Isnaini et al., 2024). Begitu pula pelatihan serupa yang dilakukan oleh Harefa et al. (2024), yang menunjukkan bahwa Canva dapat dimanfaatkan sebagai media presentasi interaktif yang mempermudah peserta dalam menyusun materi pembelajaran maupun kebutuhan profesional lainnya. Temuan-temuan tersebut memperlihatkan bahwa pemanfaatan Canva dapat membantu masyarakat menghadapi tantangan era digital yang menuntut keterampilan komunikasi visual kreatif.

Berdasarkan isu dan temuan tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa “Pelatihan Pembuatan Media Presentasi Interaktif Menggunakan Canva” menjadi sangat relevan untuk dilaksanakan. Kegiatan ini bertujuan memberikan pemahaman sekaligus keterampilan praktis kepada peserta dalam mendesain media presentasi yang menarik, efektif, dan interaktif. Dengan dilaksanakan pada tanggal 26 April 2025 secara daring melalui aplikasi Zoom, serta diikuti oleh 26 peserta dari berbagai kalangan, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi wadah pengembangan literasi digital yang inklusif. Pada akhirnya, pelatihan ini diharapkan mampu meningkatkan kapasitas masyarakat dalam memanfaatkan teknologi digital, sehingga dapat menunjang produktivitas, kualitas komunikasi, serta daya saing di era informasi.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul *Pelatihan Pembuatan Media Presentasi Interaktif Menggunakan Canva* dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang sistematis, sehingga dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang ditetapkan. Adapun tahapan kegiatan dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan masyarakat terkait keterampilan penggunaan aplikasi Canva untuk membuat media presentasi interaktif. Tim pengabdian melakukan koordinasi internal, penyusunan proposal kegiatan, serta menyiapkan perangkat administrasi. Selain itu, dilakukan pula penentuan waktu pelaksanaan, penyusunan materi pelatihan, serta persiapan teknis berupa pembuatan modul, presentasi, dan akun Zoom Meeting.

2. Tahap Sosialisasi dan Rekrutmen Peserta

Setelah persiapan selesai, tim melakukan sosialisasi kegiatan kepada masyarakat melalui media sosial, jaringan komunitas, dan lembaga mitra. Peserta yang berminat kemudian melakukan pendaftaran untuk mengikuti kegiatan. Pada tahap ini juga dilakukan verifikasi data peserta agar diperoleh jumlah peserta sesuai target, yaitu 26 orang dari berbagai kalangan.

3. Tahap Pelaksanaan Kegiatan
Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 26 April 2025 secara daring melalui aplikasi Zoom. Pelatihan diawali dengan pembukaan, pengenalan tim pelaksana, serta penyampaian tujuan kegiatan. Selanjutnya, narasumber memberikan materi mengenai konsep dasar desain visual, prinsip komunikasi interaktif, dan pengenalan fitur-fitur aplikasi Canva. Peserta kemudian diberikan praktik langsung untuk membuat media presentasi interaktif menggunakan Canva dengan pendampingan dari tim pelaksana.
4. Tahap Diskusi dan Evaluasi Praktik
Pada tahap ini, peserta diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil karya yang telah dibuat menggunakan Canva. Narasumber dan tim memberikan umpan balik serta saran perbaikan agar desain presentasi lebih efektif dan menarik. Selain itu, dilakukan sesi tanya jawab dan diskusi interaktif untuk memperdalam pemahaman peserta terkait penggunaan Canva dalam berbagai kebutuhan.
5. Tahap Monitoring dan Evaluasi
Evaluasi kegiatan dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada peserta untuk mengetahui tingkat kepuasan, kebermanfaatan, serta kendala yang dialami selama pelatihan. Tim juga melakukan monitoring pasca kegiatan dengan cara berkomunikasi melalui grup WhatsApp atau media lain sebagai forum tindak lanjut, berbagi hasil karya, dan diskusi lanjutan mengenai pemanfaatan Canva.
6. Tahap Penutup dan Laporan Kegiatan
Tahap terakhir berupa penutupan kegiatan dengan penyampaian kesimpulan dan ucapan terima kasih kepada peserta. Selanjutnya, tim menyusun laporan pengabdian kepada masyarakat yang berisi rangkuman kegiatan, hasil evaluasi, serta rekomendasi untuk kegiatan serupa di masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat “*Pelatihan Pembuatan Media Presentasi Interaktif Menggunakan Canva*” yang dilaksanakan pada tanggal 26 April 2025 melalui aplikasi Zoom dengan jumlah peserta sebanyak 26 orang dari berbagai kalangan menghasilkan beberapa capaian sebagai berikut:

1. Peningkatan Literasi Digital Peserta
Peserta memperoleh pemahaman dasar mengenai pentingnya literasi digital dalam mendukung aktivitas pembelajaran, pekerjaan, maupun kegiatan sosial. Hal ini sejalan dengan penelitian Rahmawati et al. (2024) yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi Canva mampu meningkatkan keterampilan masyarakat dalam memanfaatkan teknologi untuk penyusunan media pembelajaran berbasis teknologi.
2. Penguasaan Fitur Dasar dan Lanjutan Canva
Peserta berhasil memahami dan mempraktikkan penggunaan fitur-fitur Canva, mulai dari pembuatan template, pengaturan elemen desain, hingga penggunaan animasi untuk menciptakan media presentasi yang lebih interaktif. Hasil ini mendukung temuan Harefa et al. (2024) yang menyatakan bahwa pelatihan Canva efektif dalam memberikan pemahaman teknis kepada peserta untuk membuat media presentasi yang kreatif.
3. Kemampuan Mendesain Media Presentasi Interaktif
Peserta mampu menghasilkan produk berupa media presentasi interaktif sesuai dengan tujuan pelatihan. Presentasi yang dibuat peserta memiliki tampilan visual lebih menarik, kreatif, dan komunikatif. Temuan ini sesuai dengan Isnaini et al. (2024) yang menegaskan bahwa pelatihan Canva dapat meningkatkan keterampilan guru maupun masyarakat dalam mendesain media pembelajaran yang inovatif.

4. Meningkatnya Motivasi dan Kreativitas Peserta
Peserta menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti sesi praktik, terbukti dari partisipasi aktif dalam diskusi, tanya jawab, serta keseriusan dalam menyelesaikan tugas desain. Hasil ini memperkuat studi Kurnia dan Sunaryati (2023) bahwa media pembelajaran berbasis Canva mampu meningkatkan minat dan motivasi dalam proses pembelajaran.
5. Dampak Positif terhadap Kualitas Komunikasi Visual
Hasil evaluasi menunjukkan bahwa keterampilan peserta dalam menyusun presentasi berbasis Canva mengalami peningkatan signifikan. Media presentasi yang dihasilkan lebih komunikatif, mudah dipahami, serta menarik perhatian audiens. Hal ini sejalan dengan penelitian Wulandari dan Mudinillah (2022) yang menegaskan bahwa Canva efektif digunakan untuk menciptakan media pembelajaran interaktif, khususnya dalam meningkatkan daya tarik penyampaian materi.
6. Terbentuknya Jejaring dan Forum Diskusi Lanjutan
Kegiatan ini juga menghasilkan jejaring komunikasi antar peserta melalui grup WhatsApp yang digunakan sebagai forum berbagi pengalaman, hasil karya, serta diskusi lebih lanjut mengenai pemanfaatan Canva. Hal ini menjadi bentuk keberlanjutan dari kegiatan, sehingga manfaat pelatihan tidak berhenti pada saat kegiatan selesai.

Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa *Pelatihan Pembuatan Media Presentasi Interaktif Menggunakan Canva* menunjukkan bahwa kebutuhan akan literasi digital semakin mendesak di era digital saat ini. Canva sebagai aplikasi desain grafis berbasis web maupun mobile memberikan solusi praktis dalam menciptakan media presentasi yang kreatif, menarik, dan mudah digunakan, bahkan oleh pengguna pemula. Hal ini sejalan dengan pandangan Nurmalina et al. (2022) yang menekankan bahwa pelatihan penggunaan Canva dapat meningkatkan literasi digital mahasiswa, sehingga mereka lebih siap menghadapi tantangan komunikasi visual di berbagai bidang. Dengan demikian, kegiatan pelatihan ini tidak hanya relevan, tetapi juga berkontribusi langsung pada peningkatan kapasitas masyarakat di era informasi.

Hasil pelatihan memperlihatkan adanya peningkatan kemampuan peserta dalam menguasai fitur-fitur Canva, mulai dari desain dasar hingga pembuatan media interaktif. Peningkatan keterampilan ini sejalan dengan temuan Melinda dan Saputra (2021) yang membuktikan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran IPA di sekolah dasar mampu membantu siswa memahami konsep abstrak melalui visualisasi yang menarik. Dengan cara yang sama, peserta pelatihan dalam kegiatan ini dapat mengaplikasikan keterampilan desain untuk mengemas informasi secara lebih komunikatif, baik dalam konteks pendidikan, pekerjaan, maupun kegiatan sosial (Haryadi et al., 2025).

Selain itu, keberhasilan pelatihan ini juga mendukung penelitian Tanjung dan Faiza (2019) yang menunjukkan efektivitas Canva dalam mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. Melalui media berbasis Canva, materi yang kompleks dapat disederhanakan dengan visualisasi grafis yang lebih mudah dipahami. Hal ini membuktikan bahwa Canva tidak hanya bermanfaat dalam lingkup pendidikan dasar, tetapi juga dapat digunakan secara luas untuk berbagai bidang keilmuan, termasuk pelatihan masyarakat seperti yang dilakukan dalam kegiatan ini.

Dari sisi pengembangan kreativitas, Canva terbukti memberikan ruang bagi pengguna untuk berkreasi secara bebas melalui fitur desain yang fleksibel. Naila et al. (2024) menegaskan bahwa pemanfaatan Canva oleh mahasiswa Ilmu Komunikasi dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam menghasilkan konten visual yang lebih profesional dan sesuai kebutuhan komunikasi modern. Hal ini juga tercermin dalam kegiatan pelatihan, di mana peserta tidak hanya mempraktikkan keterampilan teknis, tetapi juga mengembangkan kreativitas dalam menyusun presentasi yang inovatif.

Lebih jauh lagi, kegiatan ini menegaskan efektivitas Canva sebagai media pembelajaran interaktif. Rahmafa dan Kharul (2025) menunjukkan bahwa penggunaan Canva di tingkat sekolah dasar efektif dalam meningkatkan motivasi belajar dan pemahaman siswa pada materi sains. Dalam konteks pelatihan ini, Canva tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis peserta, tetapi juga mendorong antusiasme serta rasa percaya diri mereka dalam menyusun media presentasi yang komunikatif.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pelatihan Canva tidak hanya berhasil meningkatkan keterampilan teknis peserta, tetapi juga memperkuat literasi digital, kreativitas, serta kualitas komunikasi visual. Kegiatan ini sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menegaskan efektivitas Canva sebagai media pembelajaran dan komunikasi. Oleh karena itu, pelatihan serupa perlu

terus dikembangkan dan diperluas, sehingga manfaatnya dapat dirasakan lebih luas oleh masyarakat di berbagai kalangan.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema *Pelatihan Pembuatan Media Presentasi Interaktif Menggunakan Canva* berhasil meningkatkan literasi digital peserta, khususnya dalam keterampilan mendesain media presentasi yang kreatif, komunikatif, dan interaktif. Peserta tidak hanya mampu memahami dan mempraktikkan fitur-fitur Canva, tetapi juga menunjukkan peningkatan motivasi, kreativitas, serta kepercayaan diri dalam menyusun presentasi. Hasil ini memperkuat temuan penelitian sebelumnya yang menegaskan bahwa Canva efektif digunakan sebagai media pembelajaran maupun komunikasi visual yang mendukung kebutuhan di era digital.

Kegiatan pelatihan serupa di masa mendatang diharapkan dapat dikembangkan dengan cakupan materi yang lebih luas, misalnya integrasi Canva dengan platform digital lainnya, serta dilakukan secara berkelanjutan agar peserta memperoleh pendampingan yang lebih intensif. Selain itu, kegiatan dapat diperluas jangkauannya agar manfaatnya dirasakan lebih banyak masyarakat dari berbagai kalangan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan finansial maupun dukungan moral terhadap terselenggaranya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, sehingga kegiatan dapat berjalan dengan baik dan memberikan manfaat bagi peserta.

DAFTAR PUSTAKA

- Haryadi, D., Giriati, G., & Wendy, W. (2025). Ownership structure and transfer pricing in Indonesia: How are board experience and executive characteristics involved? *Investment Management & Financial Innovations*, 22(1), 134.
- Harefa, A. T., Lase, B. P., Bawamenewi, A., Harefa, A., Hulu, S. K., Lase, F., & Harefa, H. O. N. (2024). Pelatihan penggunaan aplikasi Canva untuk membuat media presentasi interaktif. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(4), 7177–7182. <https://doi.org/10.31004/cdj.v5i4.32568>
- Isnaini, Maemunah, Setiawan, I., Sajida, H., Iswadin, M. D. H., & Ningsih, W. A. F. (2024). Pelatihan penggunaan aplikasi Canva untuk mendesain media pembelajaran interaktif di MTs Birrul Walidan NWDI Rensing. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 8(4), 4362–4369.
- Kurnia, I. R., & Sunaryati, T. (2023). Media pembelajaran video berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1357–1363. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5579>
- Melinda, T., & Saputra, E. R. (2021). Canva sebagai media pembelajaran IPA materi perpindahan kalor di sekolah dasar. *JIPD (Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar)*, 5(2), 96–101. <https://doi.org/10.36928/jipd.v5i2.848>
- Naila, F., Adriansyah, F., Paulina, E., & Dewi, S. (2024). Analisis pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran mahasiswa Ilmu Komunikasi. *Prosiding Seminar Nasional Universitas Negeri Surabaya (SNIIS) 2024*.
- Nurmalina, N., Rahila, C. D. I., Surbakti, A. H., Wahyuningsih, S. K., & Batubara, M. H. (2022). Pelatihan penggunaan aplikasi Canva sebagai upaya meningkatkan kemampuan literasi digital mahasiswa. *JPMA—Jurnal Pengabdian Masyarakat As-Salam*, 2(2), 48–53.
- Rahmafa, A., & Kharul, N. (2025). The effectiveness of using Canva application as a learning medium in science at elementary school level. *Proceedings of INSURI Ponorogo*.
- Rahmawati, L., Suharni, S., Ambulani, N., Desty Febrian, W., Widyatiningtyas, R., & Sukma Rita, R. (2024). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam penyusunan media pembelajaran berbasis teknologi. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(1), 129–136. <https://doi.org/10.31004/cdj.v5i1.24151>

- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 7(2), 79–85. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi CANVA sebagai media pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>