

Pengenalan Aplikasi Canva Sebagai Alat Desain Grafis Untuk Siswa SMPN Satap Ligalejo

Nur Baeti Jannah^{1*}, Vera Hermawati Seku², Afliani³, Alfonsius Maso Jegha⁴, Rusli Hereng⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Muhammadiyah Maumere, Jl. Sudirman No. Kelurahan, Waioti, Kec. Alok Tim., Kabupaten Sikka, Nusa Tenggara Timur

E-mail: nurbaitijannah90@gmail.com

*Corresponding Author



<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.5939>

ARTICLE INFO

Article history:

Received: 23 Mar 2026

Revised: 29 Mar 2026

Accepted: 04 Apr 2026

Kata Kunci:

Literasi digital, Canva, Desain grafis, Sosialisasi.

Keywords:

Digital literacy, Canva, graphic design, Socialization.

ABSTRACT

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan kegiatan sosialisasi pengenalan aplikasi Canva sebagai media desain grafis dalam mendukung literasi digital siswa di SMPN Satap Ligalejo. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan subjek siswa kelas VII sebanyak 40 orang. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi kegiatan, sedangkan keabsahan data dijaga melalui triangulasi teknik. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan sosialisasi pengenalan aplikasi Canva memperoleh respon positif dan tingkat partisipasi siswa yang tinggi. Siswa menunjukkan pemahaman awal mengenai pemanfaatan teknologi digital secara produktif dalam konteks pembelajaran. Meskipun pelaksanaan kegiatan masih menghadapi keterbatasan perangkat pendukung dan kondisi jaringan internet, kegiatan sosialisasi dapat dilaksanakan dengan baik. Dengan demikian, pengenalan aplikasi Canva berpotensi menjadi salah satu alternatif dalam mendukung upaya penguatan literasi digital siswa di lingkungan sekolah.

This study aims to describe the implementation of a socialization activity introducing the Canva application as a graphic design medium to support students' digital literacy at SMPN Satap Ligalejo. The study employed a qualitative descriptive approach involving 40 seventh-grade students as research subjects. Data were collected through observation and activity documentation, while data validity was ensured through technique triangulation. Data analysis was conducted using qualitative descriptive analysis. The results indicate that the socialization activity introducing the Canva application received positive responses and a high level of student participation. Students demonstrated an initial understanding of the productive use of digital technology in the learning context. Although the implementation of the activity faced limitations related to supporting devices and internet connectivity, the socialization activity was carried out effectively. Therefore, the introduction of the Canva application has the potential to serve as an alternative in supporting efforts to strengthen students' digital literacy in the school environment.



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

How to Cite: Nur Baeti Jannah, et al. (2026), Pengenalan Aplikasi Canva Sebagai Alat Desain Grafis Untuk Siswa SMPN Satap Ligalejo, 4(4). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.5939>

PENDAHULUAN

Di era digital sekarang, keterampilan literasi digital memiliki peran yang sangat penting. Literasi digital merujuk pada kemampuan seseorang dalam memanfaatkan teknologi secara efektif, memahami berbagai informasi yang tersedia di internet, serta memiliki sikap kritis dalam menilai kebenaran dan keandalan suatu konten (Naufal, 2021). Seiring dengan semakin terhubungnya kehidupan melalui teknologi, literasi digital menjadi fondasi utama bagi individu untuk dapat berpartisipasi aktif dalam masyarakat digital (Cahyani et al., 2024). Literasi digital juga didefinisikan sebagai kemampuan untuk

memahami, menganalisis, menilai, mengatur, dan mengevaluasi informasi dengan menggunakan teknologi digital. Ini artinya mengetahui tentang berbagai teknologi dan memahami bagaimana menggunakannya, serta memiliki kesadaran akan dampaknya terhadap individu dan masyarakat (Maulana, 2015).

Penguatan literasi digital dalam pembelajaran dan evaluasi merupakan upaya untuk memberikan pengalaman mendesain pembelajaran berbasis website serta mengimplementasikannya pada proses pembelajaran (Fitriyani & Teguh Nugroho, 2022). Dalam konteks SMPN Satap Ligalejo, keterampilan desain grafis menjadi salah satu aspek penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, pemahaman siswa mengenai desain grafis masih terbatas, sementara penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi belum sepenuhnya optimal. Kondisi ini menunjukkan perlunya strategi baru yang mampu menjembatani keterbatasan tersebut.

Dalam pembelajaran di sekolah, literasi digital dapat diwujudkan melalui penguasaan keterampilan desain grafis. Keterampilan ini penting untuk melatih kreativitas siswa serta mendukung proses belajar yang lebih menarik (Priambodo & Setiawan, 2024). Oleh karena itu, diperlukan media yang sederhana, mudah digunakan, dan sesuai dengan kebutuhan siswa, salah satunya adalah aplikasi Canva (Junaedi, 2021). Canva dipilih sebagai media pembelajaran desain grafis karena memiliki berbagai keunggulan yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Aplikasi ini menyediakan banyak template siap pakai, elemen grafis gratis, dan dapat diakses melalui komputer maupun ponsel. Dengan kemudahan tersebut, siswa dapat lebih cepat berkreasi, meningkatkan keterampilan digital, serta membuat proses belajar desain grafis menjadi lebih menarik dan interaktif (Agustin et al., 2024).

Canva adalah program desain online yang menawarkan beragam fitur seperti presentasi, grafik, poster, spanduk, kartu undangan, editing foto, hingga sampul media sosial (Handayani Parinduri, 2023). Kelebihan utama Canva adalah menyediakan desain yang variatif dan menarik, sementara kekurangannya adalah aplikasi ini membutuhkan jaringan internet yang stabil agar dapat digunakan secara optimal (UtriRahayu, 2023). Pengenalan aplikasi Canva di SMPN Satap Ligalejo dipandang sebagai langkah strategis untuk memperkaya pengetahuan siswa, melatih keterampilan desain grafis, serta meningkatkan kreativitas mereka dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menjawab dua pertanyaan utama, yaitu: bagaimana pengenalan aplikasi Canva dapat membantu siswa SMPN Satap Ligalejo memahami keterampilan dasar desain grafis, dan apa manfaat yang diperoleh dari penggunaan Canva dalam mendukung literasi digital serta kreativitas siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2018), metode deskriptif kualitatif digunakan untuk menggambarkan dan memahami suatu fenomena secara mendalam tanpa bertujuan mencari hubungan sebab-akibat. Metode ini dipilih karena penelitian berfokus pada proses pengenalan aplikasi Canva sebagai alat desain grafis serta respon siswa terhadap pemanfaatannya dalam mendukung literasi digital.

Subjek dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 23 Agustus 2025 di SMPN Satap Ligalejo. Subjek penelitian adalah siswa SMPN Satap Ligalejo, dengan fokus pada siswa kelas VII sebanyak 40 orang. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive dengan pertimbangan bahwa siswa berada pada tahap awal pengenalan literasi digital sehingga relevan untuk diberikan pengenalan aplikasi Canva.

Prosedur Pelaksanaan

Penelitian ini dilakukan melalui kegiatan sosialisasi di sekolah dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Perencanaan, meliputi persiapan materi sosialisasi, penyusunan bahan presentasi, serta penyiapan perangkat pendukung kegiatan.
2. Pelaksanaan sosialisasi, yaitu penyampaian materi tentang literasi digital, pengenalan aplikasi Canva dan contoh penggunaan aplikasi.
3. Observasi, yaitu pengamatan terhadap partisipasi dan respon siswa selama kegiatan berlangsung.
4. Dokumentasi, berupa pengambilan foto kegiatan dan pencatatan situasi pembelajaran.

Teknik Pengumpulan Data

Data diperoleh dari sumber primer berupa hasil observasi langsung dan dokumentasi kegiatan, serta sumber sekunder dari literatur yang relevan dengan literasi digital dan media pembelajaran berbasis teknologi.

Teknik Keabsahan Data

Keabsahan data dalam penelitian ini dijaga melalui triangulasi teknik, yaitu dengan membandingkan data yang diperoleh dari observasi dan dokumentasi kegiatan (Sugiyono, 2018; Moleong, 2017). Observasi digunakan untuk melihat keterlibatan dan respon siswa selama kegiatan sosialisasi, sedangkan dokumentasi berfungsi sebagai bukti pendukung pelaksanaan kegiatan. Keselarasan antara kedua teknik tersebut digunakan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh mencerminkan kondisi kegiatan secara objektif.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan langkah-langkah: (1) mengumpulkan data dari observasi dan dokumentasi, (2) mengelompokkan data sesuai aspek yang diamati, (3) menyajikan data dalam bentuk deskripsi naratif, dan (4) menarik kesimpulan mengenai kontribusi sosialisasi aplikasi Canva terhadap keterampilan literasi digital siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengenalan aplikasi Canva kepada siswa SMPN Satap Ligalejo dilaksanakan melalui kegiatan sosialisasi di sekolah. Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi selama kegiatan berlangsung, diperoleh beberapa temuan yang berkaitan dengan partisipasi siswa, pemahaman terhadap materi, serta respon siswa terhadap pengenalan aplikasi Canva sebagai alat desain grafis

Tingkat Partisipasi dan Respon Siswa

Hasil observasi menunjukkan bahwa seluruh siswa kelas VII yang berjumlah 40 orang mengikuti kegiatan sosialisasi pengenalan aplikasi Canva dengan tingkat kehadiran mencapai 100%. Selama kegiatan berlangsung, siswa menunjukkan perhatian dan ketertarikan terhadap materi yang disampaikan. Hal ini terlihat dari keterlibatan siswa dalam menyimak penjelasan, merespon pertanyaan pemateri, serta mengikuti alur kegiatan dengan tertib.

Tingginya partisipasi dan respon positif siswa menunjukkan bahwa kegiatan sosialisasi berbasis teknologi digital mampu menarik minat siswa. Temuan ini sejalan dengan pendapat (Fitriyani & Teguh Nugroho, 2022) yang menyatakan bahwa penguatan literasi digital melalui pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa.

Pemahaman Siswa Terhadap Aplikasi Canva

Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan sosialisasi, sebagian besar siswa menunjukkan pemahaman terhadap konsep dasar aplikasi Canva, seperti fungsi Canva sebagai alat desain grafis, jenis-jenis desain yang dapat dibuat, serta fitur-fitur utama yang tersedia. Sekitar 80% siswa mampu memahami materi yang disampaikan, yang terlihat dari kemampuan mereka dalam menjawab pertanyaan dan menjelaskan kembali informasi dasar mengenai Canva.

Temuan ini menunjukkan bahwa Canva merupakan aplikasi yang mudah dipahami oleh siswa tingkat SMP. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian (Agustin et al., 2024) yang menyatakan bahwa Canva memiliki tampilan yang sederhana dan ramah pengguna sehingga efektif digunakan sebagai media pembelajaran, khususnya dalam mendukung pengenalan desain grafis dan literasi digital.

Canva sebagai Media Pendukung Literasi Digital

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pengenalan aplikasi Canva memberikan kontribusi positif dalam mendukung literasi digital siswa. Melalui sosialisasi ini, siswa memperoleh pengetahuan mengenai pemanfaatan teknologi digital secara produktif, khususnya dalam bidang desain grafis. Pemahaman ini menjadi bekal awal bagi siswa untuk mengenal penggunaan teknologi tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran dan pengembangan kreativitas.

Temuan ini sejalan dengan konsep literasi digital yang dikemukakan oleh (Maulana, 2015) bahwa literasi digital mencakup kemampuan memahami dan memanfaatkan teknologi secara efektif dan bertanggung jawab. Selain itu, (Handayani Parinduri, 2023) menyatakan bahwa pengenalan media berbasis Canva dapat membantu menumbuhkan kreativitas dan pemahaman visual siswa dalam proses pembelajaran.

Kendala dalam Pelaksanaan Kegiatan

Meskipun kegiatan sosialisasi berjalan dengan baik, terdapat beberapa kendala yang ditemukan selama pelaksanaan kegiatan. Kendala tersebut antara lain keterbatasan perangkat pendukung serta kondisi jaringan internet yang kurang stabil. Kendala ini mempengaruhi kelancaran penyampaian materi secara optimal, meskipun secara umum kegiatan tetap dapat dilaksanakan sesuai dengan rencana.

Kendala tersebut sejalan dengan pendapat (Naufal, 2021) yang menyatakan bahwa keterbatasan sarana dan prasarana teknologi masih menjadi tantangan dalam penguatan literasi digital di lingkungan sekolah.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan sosialisasi pengenalan aplikasi Canva dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan respon siswa terhadap literasi digital. Partisipasi siswa yang tinggi serta pemahaman terhadap materi menunjukkan bahwa Canva berpotensi menjadi media pendukung pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa di era digital. Temuan ini memperkuat hasil penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa pemanfaatan aplikasi digital yang sederhana dan mudah diakses dapat mendukung peningkatan literasi digital siswa. Dokumentasi kegiatan pengenalan aplikasi canva pada gambar di bawah ini.



Gambar 1. Dokumentasi Pelaksanaan Kegiatan

SIMPULAN

Kegiatan sosialisasi pengenalan aplikasi Canva di SMPN Satap Ligalejo menunjukkan respon positif dari siswa serta tingkat partisipasi yang tinggi selama kegiatan berlangsung. Hal ini mengindikasikan bahwa pengenalan media berbasis teknologi digital mampu menarik minat siswa dalam memahami pemanfaatan teknologi secara positif.

Pengenalan aplikasi Canva berkontribusi dalam mendukung literasi digital siswa, khususnya pada aspek pemahaman awal mengenai fungsi teknologi digital sebagai media pembelajaran dan pengembangan kreativitas. Melalui kegiatan sosialisasi ini, siswa memperoleh wawasan tentang pemanfaatan teknologi digital yang tidak hanya berorientasi pada hiburan, tetapi juga memiliki nilai edukatif.

Meskipun pelaksanaan kegiatan masih dihadapkan pada keterbatasan perangkat dan kondisi jaringan internet, kegiatan sosialisasi tetap dapat dilaksanakan dengan baik. Oleh karena itu, pengenalan aplikasi Canva dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam mendukung upaya penguatan literasi digital di lingkungan sekolah.

Berdasarkan hasil kegiatan sosialisasi pengenalan aplikasi Canva di SMPN Satap Ligalejo, disarankan agar pihak sekolah dapat mengintegrasikan pemanfaatan aplikasi Canva secara

berkelanjutan dalam proses pembelajaran guna mendukung penguatan literasi digital dan kreativitas siswa. Selain itu, diperlukan peningkatan sarana dan prasarana pendukung, terutama ketersediaan perangkat teknologi dan jaringan internet yang memadai, agar pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital dapat berjalan lebih optimal. Kegiatan serupa juga disarankan untuk dikembangkan dengan durasi yang lebih panjang dan cakupan peserta yang lebih luas agar manfaat yang diperoleh dapat dirasakan secara maksimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala sekolah SMPN Satap Ligalejo beserta seluruh guru dan siswa yang telah memberikan dukungan serta berpartisipasi aktif dalam pelaksanaan kegiatan sosialisasi pengenalan aplikasi Canva. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Universitas Muhammadiyah Maumere yang telah memfasilitasi dan mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Semoga kegiatan yang telah dilaksanakan dapat memberikan manfaat dan berkontribusi positif bagi pengembangan literasi digital di lingkungan sekolah.

REFERENSI

- Agustin, A., Surani, D., & Sri Kurniawan, B. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Informatika Di Kelas X. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(3), 3545–3548. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i3.9627>
- Cahyani, N., Hutagalung, E. N. H., & Harahap, S. H. (2024). Berpikir Kritis Melalui Membaca : Pentingnya Literasi Dalam Era Digital. *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2(1), 417–422.
- Caka Gatot Priambodo, Heri Satria Setiawan, P. (2024). Penerapan Literasi Digital Tentang Kiat Membuat Infografis Keren dan Berkualitas Baik Kepada Guru di SDN Kunciran 9 Kota Tangerang Guna Mendukung Pembelajaran Siswa. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 1(4), 1–6. <https://doi.org/https://doi.org/10.62017/jpmi>
- Fitriyani, F., & Teguh Nugroho, A. (2022). Literasi Digital Di Era Pembelajaran Abad 21. *Literasi Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Inovasi*, 2(1), 307–314. <https://doi.org/10.58466/literasi.v2i1.1416>
- Handayani Parinduri, S. (2023). Manfaat Canva untuk Melatih Kreativitas Pembuatan Mind Map Mata Kuliah Alat-Alat Ukur dan Instrumentasi. *Jurnal Inovasi Pendidikan Sains Dan Terapan (INTERN)*, 2(2), 51–61. <https://doi.org/10.58466/intern.v2i2.1171>
- Junaedi, S. (2021). *Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For Information Communication And Technology*. 07, 80–89.
- Maulana, M. (2015). Definisi , Manfaat dan Elemen Penting Literasi Digital. *Seorang Pustakawan Blogger*, 1(2), 1–12.
- Naufal, H. A. (2021). Literasi digital. *Perspektif*, 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- UtriRahayu, M. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Geografi Berbasis Aplikasi Canva Dalam Bentuk Posteer Di Kelas X SMA Negeri 2 Simpang Hilir. 2, 306–312.