



**PENGENALAN APLIKASI CANVA UNTUK EFEKTIVITAS PEMBUATAN  
PRESENTASI VISUAL YANG MENARIK BAGI SISWI SMA IBRAHIMY 2  
SUKOREJO SITUBONDO**

***INTRODUCTION TO CANVA APPLICATION FOR THE EFFECTIVENESS OF  
CREATING ATTRACTIVE VISUAL PRESENTATIONS FOR STUDENTS OF SMA  
IBRAHIMY 2 SUKOREJO SITUBONDO***

**Zaehol Fatah<sup>1\*</sup>, Ulfatun Najiyah<sup>2</sup>**

<sup>1\*</sup> Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ibrahimy, Sukorejo, Situbondo, Jawa Timur.

<sup>2</sup> Teknologi Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Ibrahimy, Sukorejo, Situbondo, Jawa Timur.

<sup>1</sup> [zaeholfatah@gmail.com](mailto:zaeholfatah@gmail.com), <sup>2</sup> [girlleader35@gmail.com](mailto:girlleader35@gmail.com)

Article History:

Received: May 15<sup>th</sup>, 2026

Revised: June 10<sup>th</sup>, 2026

Published: June 15<sup>th</sup>, 2026

**Abstract:** *This community service activity aims to develop graphic design insights among the female students of SMA Ibrahimy 2 Sukorejo through an introductory seminar on the Canva application. This seminar is conducted to motivate participants to be able to explore and maximize Canva's features productively. The implementation method of this service is carried out systematically, referring to three stages of activity flow, namely preparation, implementation, and the evaluation stage. The seminar is conducted face-to-face involving 35 female students, encompassing material presentation sessions, question-and-answer interactions, and questionnaire distribution. The implementation evaluation results indicate that the majority of the female students feel satisfied and helped by this seminar. In addition to expanding insights into the world of graphic design, this seminar activity is also intended to spark the creative power, self-confidence, and entrepreneurial potential of the female students within the creative industry. The average satisfaction rate of the female students reaches 91%. Accordingly, this introductory seminar has proven effective as a means of empowering female students to face the challenges of the digital-based work environment.*

**Keywords:** *Canva, Graphic Design, Student Creativity.*

**Abstrak**

Kegiatan pengabdian masyarakat ini memiliki tujuan untuk mengembangkan wawasan desain grafis siswi SMA Ibrahimy 2 Sukorejo melalui penyelenggaraan seminar pengenalan aplikasi Canva. Seminar ini dilaksanakan untuk memotivasi peserta agar mampu mengeksplorasi dan memaksimalkan fitur-fitur Canva secara produktif. Metode pelaksanaan pengabdian ini dilakukan

secara sistematis yang mengacu pada tiga tahapan alur kegiatan, yakni persiapan, pelaksanaan, serta tahap evaluasi. Seminar dilakukan secara tatap muka dengan melibatkan 35 siswi, mencakup sesi pemaparan materi, tanya jawab, serta penyebaran kuesioner. Hasil evaluasi pelaksanaan menunjukkan bahwa sebagian besar siswi merasa puas dan terbantu dengan seminar ini. Selain menambah wawasan tentang dunia desain grafis, kegiatan seminar ini juga dimaksudkan untuk memantik daya kreasi, kepercayaan diri, serta potensi kewirausahaan siswi dalam industri kreatif. Rata-rata tingkat kepuasan siswi mencapai 91%. Dengan demikian, seminar pengenalan ini terbukti efektif sebagai sarana pemberdayaan siswi dalam menghadapi tantangan dunia kerja berbasis digital.

**Kata Kunci:** *Canva, Desain Grafis, Kreativitas Siswi.*

## PENDAHULUAN

Sumber daya manusia yang berkualitas tinggi bergantung pada pendidikan. Ia bukan sekedar proses pertukaran pengetahuan, Ia adalah sebuah instrumen strategis untuk melakukan transformasi nilai dan pembentukan karakter. Melalui pendidikan, individu dipersiapkan untuk menghadapi dinamika perubahan zaman yang kian kompleks, sehingga kualitas pendidikan yang diterima seseorang akan berbanding lurus dengan kemampuannya dalam berkontribusi bagi kemajuan bangsa.

Pendidikan memainkan peran utama dalam meningkatkan kecerdasan kehidupan masyarakat. Sebagaimana diamanatkan dalam konstitusi. Secara yuridis, berdasarkan Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 mengenai Sistem Pendidikan Nasional mengartikan pendidikan sebagai upaya yang disengaja dan terstruktur untuk menciptakan lingkungan belajar supaya peserta didik dapat mengoptimalkan kemampuannya secara aktif. Definisi ini menekankan bahwa pembelajaran di Indonesia bukan hanya fokus pada bidang kognitif saja, namun juga pada pembentukan kekuatan spiritual, kepribadian, dan perilaku yang baik, serta kemampuan yang dibutuhkan oleh dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Definisi ini juga menekankan bahwasanya institusi pendidikan bertanggung jawab menciptakan ekosistem belajar yang mendukung pengembangan kreativitas dan kompetensi siswa secara utuh melalui pemanfaatan teknologi.

Di era transformasi digital saat ini, efektivitas proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu elemen krusial dalam komunikasi pendidikan adalah penyampaian materi melalui keterampilan media visual. Menurut **Mayer (2009)** dalam teori *Multimedia Learning*, manusia akan belajar lebih optimal ketika materi disajikan melalui kombinasi teks dan elemen visual dibandingkan melalui penyajian teks saja. Presentasi yang baik tidak hanya diukur dari kedalaman materi, melainkan juga oleh strategi visualisasi yang mampu menarik perhatian dan mempermudah pemahaman audiens. Oleh karena itu, keterampilan dalam menyusun media presentasi yang komunikatif menjadi kompetensi digital yang wajib dimiliki oleh siswa di tingkat menengah atas.

Namun, berdasarkan pengamatan di **SMA Ibrahimy 2 Sukorejo, Situbondo**, kemampuan siswi dalam memproduksi media presentasi yang efektif masih menghadapi kendala. Sebagian besar siswi masih cenderung menggunakan metode konvensional yang didominasi oleh teks padat dan desain yang kurang variatif. Hal ini menyebabkan pesan yang disampaikan dalam presentasi seringkali kurang menarik perhatian audiens dan menurunkan tingkat efektivitas komunikasi dalam

diskusi di kelas. Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, aplikasi Canva hadir sebagai platform desain grafis berbasis daring (*online*) yang sangat relevan untuk kalangan pelajar. Menurut Tanjung dan Faiza (2019), Canva adalah salah satu platform pembelajaran desain grafis yang berbasis daring dan sangat efektif karena menyediakan kemudahan akses melalui berbagai fitur *drag-and-drop* dan berbagai *template* kreatif, elemen visual, dan fitur kolaboratif yang mudah dioperasikan tanpa memerlukan keahlian desain yang rumit. Penggunaan Canva memberikan kemudahan bagi siswi untuk mengeksplorasi kreativitas mereka dalam menciptakan presentasi yang estetik dan informatif dalam waktu yang cukup singkat.

Sesuai dengan latar belakang yang telah diuraikan, penulis memandang perlu adanya kegiatan pengenalan aplikasi ini melalui jurnal yang berjudul **“Pengenalan Aplikasi Canva Untuk Efektivitas Pembuatan Presentasi Visual Yang Menarik Bagi Siswi SMA Ibrahimy 2 Sukorejo Situbondo”**. Melalui tulisan ini, diharapkan siswi dapat mengoptimalkan teknologi digital dalam menunjang tugas-tugas akademik mereka, agar terwujud proses belajar mengajar yang lebih inovatif, efektif, serta kreatif di lingkungan sekolah.

## **METODE**

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan metode pelaksanaan program berupa seminar edukasi dan sosialisasi interaktif. Tujuannya adalah memberikan gambaran lengkap dan mendalam tentang penggunaan aplikasi canva sebagai solusi untuk membuat presentasi visual yang menarik dan efektif untuk siswi SMA Ibrahimy 2 Sukorejo. Melalui seminar ini, tim pelaksana berupaya mengenalkan teknologi desain, manfaat, serta kelebihan penggunaan aplikasi Canva untuk memperluas wawasan siswi mengenai solusi media visual digital yang dapat membantu mereka di masa depan. Kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan daya saing mereka di era digital serta menginspirasi transformasi kreatif dari metode manual menuju pemanfaatan teknologi desain yang praktis. Rangkaian kegiatan seminar ini dirancang dalam tiga tahap utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Tahapan kegiatan dimulai dengan identifikasi masalah, yaitu mengamati kebutuhan dan hambatan siswi SMA Ibrahimy 2 Sukorejo dalam proses pembuatan media presentasi. Berdasarkan permasalahan tersebut, tim pelaksana merancang materi pengabdian yang berfokus pada pengenalan fitur-fitur praktis Canva, seperti penggunaan *template* grafis, pemilihan elemen visual, dan kemudahan antarmuka yang disesuaikan secara kontekstual dengan tingkat kebutuhan siswa menengah atas. Hasil akhir dari pelaksanaan tahapan ini digunakan sebagai rekomendasi praktis bagi pengembangan kreativitas visual siswi di lingkungan SMA Ibrahimy 2 Sukorejo Situbondo.

### **A. Tahap Persiapan**

Pada tahap ini, tim pelaksana melaksanakan survei untuk mengukur tingkat pengetahuan dan keterampilan digital siswi SMA Ibrahimy 2 Sukorejo, sekaligus mengidentifikasi berbagai hambatan yang di hadapi dalam penerapan teknologi. Survei dilakukan melalui wawancara dan penyebaran kuesioner guna memperoleh pemahaman yang komprehensif terkait kesiapan dan kebutuhan siswi. Temuan dari survei tersebut menjadi landasan dalam merancang materi yang tepat sasaran dan efektif untuk meningkatkan kompetensi siswi dalam menggunakan aplikasi Canva. Berdasarkan hasil survei yang telah dilaksanakan, disusunlah rencana seminar dengan memperhatikan aspek materi yang akan diberikan, waktu pelaksanaan, lokasi kegiatan, serta

kebutuhan sumber daya yang pendukung. Materi seminar mencakup eksplorasi fitur utama Canva, prinsip dasar komposisi desain grafis, serta teknik penyusunan materi presentasi yang visual dan informatif.

## **B. Tahap Pelaksanaan**

Kegiatan ini dilaksanakan secara tatap muka di kelas X SMA Ibrahimy 2 sukorejo tanggal 11 Mei 2026 dan diikuti oleh 35 siswi SMA Ibrahimy 2 Sukorejo. Pada tahap ini, pelaksanaan terdiri dari dua agenda utama, yaitu pemaparan materi secara langsung mengenai efektivitas presentasi visual menggunakan Canva, kemudian dilanjutkan dengan sesi tanya jawab serta diskusi interaktif.

## **C. Tahap Evaluasi**

Tahapan akhir dari kegiatan ini adalah evaluasi yang bertujuan untuk mengukur efektivitas pelaksanaan seminar serta kinerja tim pelaksana selama kegiatan berlangsung. Dalam proses ini, peserta diminta untuk mengisi kuesioner melalui angket kepuasan yang dirancang sebagai instrumen penilaian terhadap materi yang disampaikan, kejelasan serta daya tarik metode presentasi, hingga tingkat penerimaan peserta terhadap kehadiran tim pelaksana. Data dan respon yang diperoleh dari angket ini tidak digunakan untuk menguji pemahaman akademis peserta, melainkan murni sebagai indikator capaian keberhasilan tim pelaksana sekaligus draf umpan balik konstruktif guna meningkatkan kualitas performa dalam pelaksanaan program pengabdian masyarakat di masa yang akan datang.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan ini dilaksanakan secara tatap muka yang bertempat di SMA Ibrahimy 2 Sukorejo pada tanggal 11 Mei 2026. Pengabdian masyarakat ini ditujukan kepada siswi SMA Ibrahimy 2 Sukorejo dengan jumlah peserta sebanyak 35 siswi. Pada pelaksanaan kegiatan, tim pelaksana membagi dalam tiga sesi kegiatan, pada tahap pertama yakni sesi pertama yang berisi pemaparan materi mengenai efektivitas presentasi visual dan unsur-unsur yang terdapat dalam desain grafis yang dapat dilihat pada gambar 1.



**Gambar 1.**  
Pemaparan Materi Tentang Pengenalan Aplikasi Canva

Setelah sesi pemaparan materi mengenai efektivitas presentasi visual dan unsur - unsur yang terdapat dalam desain grafis, kegiatan selanjutnya adalah sesi tanya jawab, Dimana dalam sesi ini pemateri memberikan 3 pertanyaan mengenai hal-hal yang sudah dijelaskan. Terdapat 3 orang yang menjawab pertanyaan pemateri yaitu saudari Zahra, Fika, dan Elin.

Pada akhir sesi pelaksanaan pengabdian masyarakat, tim membagikan kuesioner dengan menyebarkan lembar kuesioner kepada siswi dengan beberapa pertanyaan. Kuesioner ini digunakan sebagai instrumen untuk mengukur tingkat kepuasan peserta terhadap pelaksanaan kegiatan seminar. Evaluasi difokuskan pada penilaian peserta mengenai kejelasan penyampaian materi oleh narasumber serta kemanfaatan langsung yang mereka peroleh dari acara tersebut.



**Gambar 2.**  
Penyebaran Kuesioner Kepuasan Terhadap Peserta Seminar

<b>NO</b>	<b>Pernyataan</b>	<b>Penilaian</b>
1.	Kepuasan peserta dalam mengikuti seminar pengenalan aplikasi Canva	96%
2.	Materi yang disampaikan relevan dengan kebutuhan peserta	85%
3.	Waktu yang dialokasikan cukup	85%
4.	Peserta menginginkan kegiatan ini dilaksanakan kembali	98%
<b>Total Rata-Rata</b>		<b>91%</b>

**Tabel 1.**

Hasil Analisis Kuesioner Tentang Kepuasan Yang dirasakan Peserta Seminar

Berdasarkan hasil analisis kuesioner, seminar tentang efektifitas penggunaan Canva memperoleh tanggapan yang sangat positif dari siswi, dengan rata-rata tingkat kepuasan mencapai 91% yaitu sebanyak 35 siswi. Temuan ini menunjukkan bahwa seminar pengenalan canva ini dinilai efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswi, memberikan pengetahuan baru kepada siswi tentang pesatnya perkembangan teknologi yang berkontribusi penuh mendukung visualisasi dalam bidang pendidikan serta memberi peluang besar kepada setiap generasi untuk berinteraksi dengan dunia desain digital. Tingginya persentase pada pernyataan nomor 2 dan 4 mengindikasikan bahwa program seminar ini tidak hanya berhasil dalam pelaksanaannya, namun materi yang disampaikan pun sangat relevan bagi para peserta dan menumbuhkan harapan peserta terhadap keberlanjutan kegiatan serupa di masa mendatang dengan menggunakan metode yang lebih menarik dan bermanfaat guna sebagai bekal mereka dimasa depan.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa seminar pengenalan aplikasi canva ini menunjukkan keberhasilan dalam memperluas wawasan siswi mengenai desain grafis dan memberikan pemahaman bahwa canva merupakan solusi terbaik dan sangat efektif sebagai bekal digital untuk mereka aplikasikan saat ini atau dimasa mendatang. Pelatihan ini juga sangat bermanfaat bagi siswi untuk menghadapi persaingan dalam dunia kerja. Meskipun sederhana, seminar ini mampu memberikan edukasi yang esensial dalam meniti karier kedepan. Melalui Canva, siswi dapat menciptakan konten visual dan berbagai kreativitas digital sesuai dengan perkembangan zaman dengan menarik dan berkualitas.

Berdasarkan hasil penelitian dan penilaian yang telah dilaksanakan, ada beberapa aspek yang bisa dijadikan bahan pertimbangan untuk program kegiatan yang sama nantinya. Pertama, sebaiknya kegiatan serupa tidak hanya di kemas dalam bentuk seminar melainkan dikembangkan menjadi sebuah pelatihan (workshop) agar peserta tidak sekedar memahami teori namun dapat menerapkannya dengan aksi nyata. Hal ini penting agar peserta memiliki kesempatan untuk terus meningkatkan kemampuan mereka secara bertahap.

Kedua, pelatihan kedepannya dapat melibatkan kolaborasi yang lebih luas lagi dengan pihak sekolah, khususnya guru mata pelajaran produktif dan ekstrakurikuler, agar materi desain grafis yang diajarkan dapat terakomodasi dalam kegiatan pembelajaran rutin di sekolah. Kemudian, adanya fasilitas dan sarana pendukung seperti akses komputer dan jaringan internet yang memadai juga menjadi harapan yang paling besar, selain peranannya yang sangat dibutuhkan juga agar

pelatihan yang direncanakan selanjutnya dapat berjalan secara optimal. Langkah ini sekaligus membuka ruang bagi para siswi untuk terus berlatih dan mengembangkan keterampilannya secara mandiri.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Karya sederhana ini kupersembahkan untuk dua jiwa agung, Bapak dan Mama. Kalian adalah akar yang mencengkeram bumi hingga aku bisa berdiri tegak, sekaligus langit tempatku belajar mengempakkan sayap mimpi. Di setiap aksara yang tertulis dalam jurnal ini, mengalir doa dan pengorbanan kalian yang tak akan pernah mampu kulunasi dengan materi apa pun. Kepada bapak Zaehol Fatah, terima kasih yang tak terhingga atas kesabaran yang seluas samudra dalam menuntun langkah akademik yang masih tertatih ini. Bimbingan, kritik, dan membentuk pola pikir saya dengan penuh ketulusan adalah pahatan berharga yang membentuk jurnal ini hingga menemukan bentuk terbaiknya. Akhir kata, terima kasih untuk diriku. Terima kasih telah berani bermimpi, berani memulai, dan yang terpenting berani menyelesaikan apa yang telah dimulai.

## DAFTAR REFERENSI

- Alhafizh, I. A., Budi Jatmiko, T., Fauni, A. M., Rikza, M., & Ramadhan, P. U. (2025). *Pelatihan Desain Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Kreativitas OSIS di SMA Puspa Bangsa Cibadak*. 2(11). <https://jurnalpengabdianmasyarakatbangsa.com/index.php/jpmba/index>
- Anggraeny, F. T., Wahanani, H. E., Akbar, A., Ilham, M., Raharjo, P., & Rizkyando, S. (2021). Peningkatan Ketrampilan Kreativitas Desain Grafis Digital Siswa SMU Menggunakan Aplikasi CANVA pada Ponsel Pintar. In *JATTEC* (Vol. 2, Number 2). <https://www.youtube.com/channel/>
- Askar, Muh. A., Suhardiman Suhardiman, & Ahmad Nurul Ikhsan B. (2025). Berkreasi dengan Canva: Pelatihan Desain Grafis untuk Kreativitas Siswa MTs Sinoa. *Yumary: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(4), 751–759. <https://doi.org/10.35912/yumary.v5i4.3687>
- Azqia, L., Efrianti, M., Sumiatun, S., Sakina, M., & Nasrullah, A. (2025). *Pelatihan Desain Grafis Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMP IT Tenggara Seberang*. 5(2), 356–364. <https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/pema>
- Fau, A., Indra Gunawan Hts, D., Kristianto Hondro, R., & Artikel, S. (2025). B E R B A K T I Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Optimalisasi Canva sebagai Media Kreatif untuk Siswa SMA Informasi Artikel A B S T R A K. In *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat* (Vol. 01).
- Indriani, C. (n.d.). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. Retrieved <http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>
- Lazuarni, S., & Rum Hendarmin, R. M. (2022). *PELATIHAN DESAIN GRAFIS UNTUK BISNIS DI ZAMAN SERBA DIGITAL DAN VISUAL KEPADA MAHASISWA KOTA PALEMBANG*. 6(1).
- Lu'luul Maulidya Nova, Siti Nabilatul Hoiroh, & Zaehol Fatah. (2025). PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA DI SMK IBRAHIMY 1 SUKOREJO SITUBONDO. *Jurnal Padamu Negeri*, 2(3), 115–120.

<https://doi.org/10.69714/rvsth694>

- Manda, I., Hermansyah, S., & Safika, N. (2025). PENINGKATAN MOTIVASI DAN PARTISIPASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MELALUI MEDIA DIGITAL INTERAKTIF PADA PLP II DI SMP NEGERI 1 BARANTI. *Communnity Development Journal*, 6(6).
- Nur Isnaini, K., Sulistiyani, D. F., Ramadhany, Z., & Putri, K. (2021). *PELATIHAN DESAIN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA*. 5(1).
- Pembuatan, E., Grafis, D., Menggunakan, M., Canva, A., Kala'lembang, A., Widayanti, L., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Sapoetra, Y. A. (2021). *Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva* (Vol. 2, Number 2).
- Putri Silmina, E., Arwananing Tyas, Z., Aprilia, N., Irsal Zi'ul Haq, Q., Luthfi A, M., & Aqil, V. (2025). Pemanfaatan Canva Untuk Pembuatan Media Presentasi di Lingkungan PRA Ngadisuryan. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 9(2), 310–314. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v9i2.9308>
- Sari, D. P., Sukmawati, R. A., Pamuji, R., Hidayat, F., Suryandari, T. W., Ramadhan, C., & Arifah, N. (2022). Implementasi Canva untuk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif bagi MGMP Matematika. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1491. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i4.6079>
- Suharto, A., Subariah, R., & Farizy, S. (2022). PELATIHAN DAN PEMANFAATAN APLIKASI CANVA UNTUK DESAIN GRAFIS PADA SISWA SMK SARADAN TAJUR HALANG BOGOR. In *J. A. I : Jurnal Abdimas Indonesia*. <https://dmi-journals.org/jai/>
- Vendyansyah, N., & Gultom, I. (2021). PELATIHAN DAN PEMBIMBINGAN DESAIN GRAFIS UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN SISWA. In *Jurnal MNEMONIC* (Vol. 4, Number 1).
- Yuliana, D., Baijuri, A., Ayani Suparto, A., Seituni, S., Sheilla Syukria, dan, PGRI Situbondo, S., & Timur, J. (n.d.). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN KREATIF, INOVATIF, DAN KOLABORATIF. In *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* (Number 6).