

PENINGKATAN KEMAMPUAN LITERASI DIGITAL DI LINGKUNGAN PENDIDIKAN BERBASIS APLIKASI CANVA

Ni Wayan Suastini¹, I Wayan Juliawan², Satria Ardie Wibawa³, Gita Pradnyani⁴, Cahya Paramitha⁵

¹Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Denpasar, Bali, Indonesia, * wayansuastini2020@gmail.com

²Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Denpasar, Bali, Indonesia, wayanjuliawan86@gmail.com

³Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Denpasar, Bali, Indonesia, madesatria1019@gmail.com

⁴Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Denpasar, Bali, Indonesia, gitaradnyani04@gmail.com

⁵Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Denpasar, Bali, Indonesia, ayucyahyaparamitha@gmail.com

*Corresponding author; E-mail addresses: wayansuastini2020@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received December 04, 2025

Revised December 20, 2025

Accepted December 29, 2025

Available online December 31, 2025

Keywords: *Canva, Digital Literacy, Skills, Knowledge*

Copyright ©2025 by Author. Published by Fakultas Teknik dan Informatika Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

Abstract. The purpose of this community service activity is to enable teachers at SMK N 1 Sukawati, Gianyar Regency, to utilize the Canva application and create learning media based on Canva for various materials used during classroom learning. The mechanism of the community service method in implementing the activity generally consists of planning/preparation, implementation, assistance, and evaluation. The study was conducted with 6 teacher respondents at SMK N 1 Sukawati. From this community service activity, it can be concluded that the implementation of the Canva application training to improve digital literacy ran well. The teachers were able to create learning media and other products using the Canva application. This is evident from the evaluation results, which showed a significant increase in teachers' knowledge and skills, as well as their enthusiasm in creating Canva-based learning media.

PENDAHULUAN

Di tengah perkembangan era digital saat ini, literasi digital menjadi kemampuan yang sangat esensial bagi setiap individu di berbagai kalangan. Literasi digital mencakup kemampuan untuk memahami, memanfaatkan, serta terlibat dalam penggunaan teknologi informasi dan komunikasi. Dalam dunia pendidikan, penguatan literasi digital memiliki peranan penting untuk membekali peserta didik agar mampu menjadi warga digital yang cakap dan kompetitif di era modern. Salah satu media yang dapat digunakan untuk menunjang literasi digital adalah aplikasi Canva. Dengan fitur yang beragam dan kemudahan dalam pengoperasiannya, Canva dapat berfungsi sebagai sarana yang efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi digital di lingkungan pendidikan. Canva merupakan platform desain daring yang menyediakan berbagai alat penyuntingan, sehingga pengguna dapat membuat desain grafis dengan mudah tanpa harus merancang dari awal (Sinaga et al., 2023).

Media pembelajaran adalah sarana perantara yang memiliki peran sangat penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar apabila dimanfaatkan dengan tepat. Terdapat

berbagai jenis media atau bahan ajar, seperti media cetak, audio, visual, video, multimedia, serta perangkat komputer (Sari et al., 2021). Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran membantu siswa memahami konsep yang abstrak menjadi lebih konkret (Nurhaswinda et al., 2023). Salah satu bentuknya adalah penggunaan media pembelajaran interaktif.

Penggunaan media pembelajaran interaktif sangat penting untuk meningkatkan minat belajar peserta didik, termasuk bagi guru-guru di sekolah dasar. Salah satu media yang bermanfaat adalah Canva. Dalam dunia pendidikan, Canva memberikan banyak keuntungan. Pertama, Canva memudahkan guru dan siswa dalam membuat materi pembelajaran yang menarik secara visual. Melalui berbagai template, elemen desain, serta fitur penggabungan teks, gambar, dan grafik, Canva memungkinkan pembuatan presentasi, poster, infografis, dan berbagai materi visual lainnya dengan lebih mudah dan efektif. Hal ini membuat proses belajar lebih menyenangkan dan membantu siswa memahami informasi dengan lebih baik. Kedua, Canva meningkatkan keterlibatan dan kerja sama siswa. Fitur kolaborasinya memungkinkan siswa bekerja bersama dalam proyek desain, saling memberi komentar, serta berbagi gagasan. Ini mendorong interaksi dan pembelajaran aktif, sekaligus mengembangkan kemampuan kerja tim dan kreativitas mereka. Ketiga, penggunaan Canva juga membantu siswa memperoleh keterampilan literasi digital yang sangat penting di era teknologi saat ini. Dengan mempelajari dan memanfaatkan Canva, siswa dapat meningkatkan kemampuan mengakses, menilai, dan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif—kemampuan yang penting untuk kesuksesan mereka di dunia yang semakin digital. Terakhir, Canva membantu guru menghemat waktu dan memaksimalkan sumber daya. Guru dapat membuat materi pembelajaran dengan cepat tanpa harus memiliki kemampuan desain grafis yang rumit. Canva juga menyediakan banyak template dan sumber daya siap pakai sehingga proses pembuatan materi menjadi lebih efisien. (Kurniawan et al., 2022).

Secara umum, pemanfaatan Canva dalam dunia pendidikan memiliki peran yang sangat penting. Melalui berbagai fitur yang mudah digunakan, Canva mampu meningkatkan mutu proses belajar, mendorong partisipasi siswa, mengembangkan kemampuan literasi digital, serta membantu guru mengelola waktu dan sumber daya secara lebih efektif (Pelangi, 2020).

Walaupun Canva menawarkan banyak kelebihan sebagai media desain grafis dalam dunia pendidikan, ada beberapa kendala yang bisa muncul dalam praktiknya. Pertama, tidak semua guru maupun siswa memiliki akses yang setara terhadap perangkat maupun jaringan internet yang memadai untuk mengoperasikan Canva. Kondisi ini dapat menimbulkan ketimpangan digital di antara peserta didik, sehingga sebagian siswa kesulitan mengikuti pembelajaran berbasis Canva secara optimal. Selain itu, kurangnya pelatihan serta pemahaman mengenai penggunaan Canva dapat menjadi hambatan bagi guru dalam menerapkannya pada kegiatan belajar mengajar. Guru membutuhkan dukungan serta pelatihan yang cukup agar dapat memanfaatkan Canva secara maksimal untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Terakhir, terdapat risiko ketergantungan berlebihan pada Canva sebagai satu-satunya sarana desain grafis. Oleh karena itu, pendidik perlu menjaga keseimbangan antara penggunaan Canva dan pengembangan keterampilan desain grafis yang lebih umum, sehingga siswa memiliki kemampuan yang lebih luas dalam mengolah media visual. Dengan memahami tantangan tersebut, langkah-langkah perbaikan dapat dilakukan untuk memastikan penggunaan Canva yang lebih efektif di lapangan.

Pelatihan merupakan salah satu langkah efektif untuk meningkatkan pemahaman terkait penggunaan Canva dalam dunia pendidikan. Ada beberapa alasan kuat mengapa pelatihan diperlukan. Pertama, pelatihan memberikan kesempatan bagi guru untuk memperoleh

pengetahuan yang lebih mendalam mengenai fitur serta fungsi Canva. Melalui kegiatan pelatihan, guru diajarkan cara memaksimalkan penggunaan Canva, termasuk berbagai tips dan trik dalam membuat desain yang menarik dan efektif. Dengan demikian, mereka dapat memanfaatkan seluruh fitur dan potensi yang tersedia pada Canva. Kedua, pelatihan membantu guru menghadapi kendala teknis yang mungkin muncul. Bagi sebagian orang, penggunaan teknologi seperti Canva dapat terasa sulit, terutama bagi yang belum terbiasa bekerja dengan desain grafis. Melalui pelatihan, guru dapat belajar secara praktik, memperoleh bimbingan, serta dukungan untuk menyelesaikan hambatan teknis, sehingga kemampuan mereka dalam menggunakan Canva dapat meningkat. Selain itu, pelatihan juga menjadi wadah bagi guru untuk saling berbagi pengalaman dan belajar bersama. Dalam prosesnya, guru dapat bertukar ide, mendiskusikan permasalahan yang dihadapi, serta berbagi praktik terbaik dalam penggunaan Canva. Hal ini menciptakan suasana kolaboratif yang memperkaya wawasan dan pemahaman mengenai pemanfaatan Canva, sekaligus mendorong guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengajar. Terakhir, pelatihan membantu menciptakan standar dan konsistensi penggunaan Canva di lingkungan pendidikan. Dengan adanya pelatihan yang terarah, guru dapat mempelajari cara terbaik mengintegrasikan Canva ke dalam kurikulum dan menyusun desain yang relevan dengan tujuan pembelajaran. Hal ini memastikan bahwa penggunaan Canva bukan sekadar mempercantik tampilan, tetapi juga memberikan dampak yang nyata dan bermakna bagi proses belajar siswa.

Secara umum, mengikuti pelatihan menjadi langkah krusial untuk menjamin penggunaan Canva yang maksimal dan berhasil dalam dunia pendidikan. Melalui pelatihan, guru memperoleh pengetahuan, dukungan teknis, kesempatan kolaborasi, serta standar yang dibutuhkan untuk memanfaatkan Canva secara optimal demi meningkatkan kualitas pembelajaran siswa. Hal ini juga berlaku bagi para guru di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).

Pelatihan Canva memiliki peran penting bagi guru sekolah menengah karena dapat membekali mereka dengan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Sebagai pendidik guru SMK memegang peranan vital dalam menanamkan dasar literasi digital kepada siswanya. Dengan kemampuan menggunakan Canva, guru dapat merancang bahan ajar yang lebih menarik, kreatif, dan interaktif sesuai dengan kemampuan belajar siswa. Canva memudahkan guru dalam membuat presentasi yang memikat, poster informatif, serta berbagai media visual lain yang sesuai dengan materi pelajaran. Selain itu, Canva membantu guru menyajikan informasi dengan cara yang lebih sederhana dan mudah dipahami oleh anak-anak, misalnya melalui penggunaan gambar, ikon, dan ilustrasi yang menarik perhatian mereka. Melalui pelatihan ini, guru SMK akan memahami berbagai fitur dan fungsi Canva, sekaligus mengetahui cara mengintegrasikannya ke dalam proses pembelajaran secara efektif dan menyenangkan. Dengan begitu, guru dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih variatif, interaktif, dan kreatif kepada siswa, sehingga dapat meningkatkan minat serta pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Salah satu sekolah yang memerlukan peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam mengoptimalkan kualitas pembelajaran di kelas Adalah SMK N 1 Sukawati Kabupaten Gianyar. Guru-guru di sekolah tersebut diharapkan mampu meningkatkan mutu pembelajaran serta literasi digital di kelas. Melalui penguasaan aplikasi Canva, guru sekolah dasar dapat menghasilkan materi ajar yang lebih menarik, kreatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dalam pelatihan ini, para guru akan mempelajari berbagai fitur dan fungsi Canva, termasuk teknik desain grafis yang efektif. Keterampilan tersebut memungkinkan

mereka membuat presentasi, poster, infografis, dan berbagai materi visual lain yang mendukung pemahaman siswa. Selain itu, pelatihan Canva juga bertujuan mengenalkan metode pembelajaran inovatif yang dapat mendorong partisipasi aktif dan kreativitas siswa. Penggunaan Canva menjadi sarana bagi guru SMK untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan memotivasi siswa dalam mengembangkan literasi digital. Literasi digital penting untuk ditingkatkan karena menekankan penguasaan ide dan kemampuan berpikir kritis dalam menghadapi media digital, bukan sekadar keterampilan teknis atau menekan tombol. Literasi digital juga menekankan pentingnya evaluasi kritis terhadap informasi yang ditemukan di media digital (Sinaga et al., 2023). Terlebih lagi, sekolah ini memiliki sarana dan prasarana yang baik, seperti ketersediaan Wi-Fi dan LCD yang mendukung kegiatan pembelajaran.

Tujuan dari pengabdian ini adalah mendorong para guru agar lebih termotivasi dalam membuat dan memanfaatkan media pembelajaran ketika menyampaikan materi di sekolah Menengah Kejuruan, khususnya di SMK N 1 Sukawati. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva guna meningkatkan mutu pembelajaran, memperkuat keterampilan literasi digital, serta mewujudkan lingkungan belajar yang lebih kreatif dan inspiratif.

METODE

Mekanisme metode pengabdian dalam pelaksanaan kegiatan ini mengikuti metode yang digunakan Basri et al., (2021) yang secara umum berupa perencanaan/ persiapan, pelaksanaan, pendampingan dan evaluasi.

Tahapan Perencanaan/persiapan: Melakukan survey awal mengenai membagi tugas tim pengabdian, membuat instrumen kuesioner yang digunakan sebagai instrument evaluasi serta merancang jadwal pelaksanaan kegiatan.

Tahapan pelaksanaan

1. Menjelaskan tentang pentingnya peningkatan kemampuan literasi digital dan media pembelajaran berbasis Canva beserta fitur-fiturnya.
2. Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva sesuai dengan materi materi bidang studi masing-masing guru yang akan dibuat. Metode pendekatan yang digunakan adalah menampilkan contoh media pembelajaran berbasis Canva. Selanjutnya, menjelaskan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran berbasis Canva sambil guru mempraktikkan cara pembuatannya yang didampingi oleh tim pengabdian.

Tahapan Pendampingan

Melakukan pendampingan kepada guru-guru dalam merancang, membuat dan mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva hingga menghasilkan produk.

Tahapan Evaluasi

Melakukan evaluasi mengenai pelatihan dengan cara memberikan kuesioner dan menganalisis secara kuantitatif mengenai respon guru dalam mengikuti pelatihan serta keefektifan dan efisiensi produk media pembelajaran canva yang dihasilkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Persiapan/perencanaan

Persiapan hingga Pelaksanaan kegiatan mulai dari survei hingga pelaksanaan kegiatan dimulai tanggal 6 Oktober - 10 Oktober 2025 serta pendampingan pembuatan media pembelajaran berakhir pada 17 Oktober 2025 dengan jumlah guru 5 serta 1 orang operator. Kemudian melakukan wawancara mengenai media pembelajaran berbasis Canva. Dari hasil wawancara kepada kepala sekolah SMK N 1 Sukawati diperoleh bahwa tidak pernah dilakukan pelatihan baik pemateri berkunjung ke sekolah maupun guru ditugaskan atau diutus untuk mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva. Selama ini guru hanya mengikuti melalui webinar dan belum ada guru yang membuat canva hanya menggunakan media pembelajaran power point.

2. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan mulai pukul 08,00 WITA- 16.00 WITA pada tanggal 6 Oktober 2025 di aula SMK N1 Sukawati. Dalam pelaksanaan pelatihan tim membagi 2 jenis kegiatan yang dimulai dengan penjelasan teoritis mengenai literasi digitas dan media pembelajaran Canva. Selanjutnya pemberian penjelasan dan praktik pembuatan media pembelajaran berbasis Canva dengan pengenalan fitur dan praktik. Hasil yang diperoleh dalam pemberian materi mengenai materi literasi digital dan media Canva diperoleh hasil yang sangat baik nampak dari antusias peserta pelatihan yang aktif memberikan pertanyaan sekaligus perhatian dalam proses pemberian materi. Hal ini menunjukkan respon yang baik sejalan dengan hasil penelitian Nurhayati Atmaja, (2021) yang menyatakan bahwa pelatihan menjadi sarana penting karena sumber daya manusia menjadi salah satu hal yang penting dan harus dibangun atau dijaga sedemikian rupa, sehingga Ketika sumber daya manusia telah mempunyai keahlian khusus maka akan menghasilkan kinerja yang baik. Dalam pelatihan ini, dilaksanakan kurang lebih 4 jam dan rata-rata peserta pelatihan yakni guru aktif membuat media pembelajaran. Hasil yang diperoleh ketercapaian proses pembuatan media masih sebatas pemilihan template, background, jenis huruf, animasi, elemen serta uji coba pengoploadan diantaranya dalam bentuk PPT, Video, pdf dan pilihan lannya yang tersedia pada fitur “bagikan”, sehingga dilanjutkan pada proses pendampingan.

3. Pendampingan

Pada tahapan pendampingan dilaksanakan secara online maupun offline dengan rutin mengadakan kunjungan sekali dalam seminggu. Hasil yang diperoleh pada minggu I, pemilihan materi dan template serta fokus konten materi. Selanjutnya pada minggu ke II, tahapan penyempurnaan materi dan pemilihan fitur-fitur yang digunakan kemudian peserta pelatihan mempresentasikan produk yang dibuat dan masing-masing diberikan masukan oleh masing-masing tm pengabdian yang telah dibagikan sebelumnya sebagai pendamping,

4. Evaluasi

Setelah melakukan pendampingan maka selanjutnya dilakukan evaluasi dengan memberikan kuesioner dengan peserta pelatihan. Hal ini dilakukan dengan mengikuti teknis evaluasi dengan cara pengambilan data menggunakan kuesioner kemudian dianalisis dengan data deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase setiap pernyataan pada aspek respon jika ingin mengetahui respon peserta (Basri, Idamayanti, et al., 2021). Adapun data yang diperoleh dari hasil kuesioner sebagai berikut:

Tabel 1. Peningkatan kemampuan literasi digital bagi Guru berbasis aplikasi Canva sebelum dan setelah pelatihan

No	Indikator	Sebelum Sosialisasi	Sesudah Sosialisasi
----	-----------	---------------------	---------------------

1	Pengetahuan mengenai Desain grafis	Tidak Mengetahui	32%	Tidak Mengetahui	0%
		Cukup mengetahui	47%	Cukup mengetahui	7%
		Mengetahui	27%	Mengetahui	42%
		Sangat	0%	Sangat	67%
		Mengetahui		Mengetahui	
2	Pengetahuan mengenai aplikasi canva	Tidak Mengetahui	90%	Tidak Mengetahui	0%
		Cukup mengetahui	12%	Cukup mengetahui	7%
		Mengetahui	0%	Mengetahui	30%
		Sangat	0%	Sangat	65%
		Mengetahui		Mengetahui	
3	Pengetahuan mengenai cara kerja aplikasi canva	Tidak Mengetahui	95%	Tidak Mengetahui	0%
		Cukup mengetahui	5%	Cukup mengetahui	0%
		Mengetahui	0%	Mengetahui	10%
		Sangat	0%	Sangat	90%
		Mengetahui		Mengetahui	
4	Ketertarikan dalam penggunaan canva	Tidak tertarik	0%	Tidak tertarik	0%
		Cukup	83%	Cukup	0%
		Tertarik	17%	Tertarik	0%
		Sangat tertarik	0%	Sangat tertarik	100%

Dari pelaksanaan pelatihan yang diberikan kepada guru-guru SMK N 1 Sukawati, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada berbagai indikator sebelum dan sesudah kegiatan berlangsung. Kenaikan tersebut tampak pada aspek pengetahuan tentang desain grafis, pemahaman mengenai aplikasi Canva, cara kerja aplikasi, serta minat dalam memanfaatkan Canva. Temuan ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang jelas antara kondisi sebelum dan sesudah pelatihan dilakukan oleh tim pengabdian. Selain itu, para guru juga berhasil menghasilkan beragam produk, seperti poster ajakan literasi, media pembelajaran, video pembelajaran, kalender, spanduk, dan undangan digital.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Wibowo et al. (2022) yang mengungkapkan bahwa Canva merupakan salah satu media yang menarik dan mudah diakses untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran berbasis gambar, karena dirancang untuk membantu pendidik menggabungkan materi dengan berbagai fitur yang tersedia. Temuan tersebut juga didukung oleh pengabdian yang dilakukan oleh Nikawanti et al. (2023), yang menunjukkan bahwa guru-guru mampu memahami dan mempraktikkan pembuatan *flash card* menggunakan Canva. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa aplikasi Canva telah dikenal luas dan memiliki tingkat ketertarikan penggunaan yang sangat tinggi (Nikawanti et al., 2023).

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang berfokus pada peningkatan kemampuan literasi digital di lingkungan pendidikan berbasis aplikasi Canva, yang dilaksanakan melalui pelatihan, menunjukkan peningkatan yang berarti dalam aspek pengetahuan dan keterampilan guru. Hal ini terlihat dari berbagai produk yang berhasil dibuat, seperti poster ajakan literasi, media pembelajaran, video pembelajaran, kalender,

spanduk, dan undangan digital. Dengan hasil tersebut, tim PKM berharap para guru dapat terus mengembangkan kreativitas mereka dalam merancang media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi digital melalui aplikasi Canva.

DAFTAR PUSTAKA

- Basri, S., Idamayanti, R., & Yusdarina. (2021). Analisis Respon Mahasiswa terhadap Pembelajaran Daring menggunakan Media Pembelajaran Google Classroom. *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) FKIP UM Metro*, 9(1), 172–188.
- Basri, S., Maya, S., & Irsan. (2021). Pelatihan Kelompok Guru IPA dalam Pembelajaran Praktikum Berbasis SIA (Simulasi dan Animasi) Laboratorium Virtual di Kabupaten Pangkajene dan Kepulauan. *Seminar Nasional Paedagoria*, 1(September), 80–86. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/fkip/article/view/5643>
- Kurniawan, R. E., Makrifatullah, N. A., Rosar, N., Triana, Y., & Kunci, K. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Modul Digital Interaktif Matematika Untuk Mengoptimalkan Pembelajaran Jarak Jauh Dina. *Jurnal Ilmiah Multi Disiplin Indonesia*, 2(1), 163–173. <https://katadata.co.id/berita/2020/01/06/baru-83-peserta-bpj-s-kesehatan-per-akhir->
- Nikawanti, G., Yulianti, A., Mubarokah, A. I., & Anggraeni, I. C. (2023). Pelatihan Pembuatan Flash Card melalui Aplikasi Canva di TK Tunas Harapan. *Anfatama*, 2(1), 27–34.
- Nurhaswinda, Pebriana, P. H., & Kusuma, Y. Y. (2023). Pelatihan Pembuatan Alat Peraga Jarimatika Materi Perkalian Di Sekolah Dasar Pahlawan. *PMSDU: Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(1), 1–4. <https://doi.org/10.37985/pmsdu.v1i1.17>
- Nurhayati, A., & Atmajaya, H. E. (2021). Efektifitas program pelatihan dan pengembangan terhadap kinerja karyawan. *Jebm*, 18(1), 26–30. <http://journal.feb.unmul.ac.id/index.php/KINERJA>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Sari, E. P., Basri, S., & Kasmawati, K. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Leaflet Terhadap Hasil Belajar Biologi. *Binomial*, 4(1), 1–14. <https://doi.org/10.46918/bn.v4i1.835>