



Pemanfaatan Canva sebagai Media Desain Visual untuk Mengembangkan Kemampuan Komunikasi Visual Siswa di SMK Ma'arif NU 1 Purwokerto

Aditya Pratama¹, Muhammad Akhsan Daffala², Hilmi Aditya Aflah⁵, Ghois
Abdullah Akmal⁴, Ito Setiawan⁵

¹Departemen Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Amikom
Purwokerto, Jl. Letjend Pol Soemarto No.127, Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia,
53127

*Penulis Korespondensi: adityaprtma090501@gmail.com

Abstract *The use of visual design media in schools, particularly vocational high schools, remains suboptimal. This community service activity aimed to improve students' ability to use Canva as a visual design tool to support information delivery at SMK Ma'arif NU 1 Purwokerto. The activity employed a descriptive approach combining socialization and hands-on practice. Participants consisted of 20 students who attended the session on April 30, 2026. Data were collected through observation and documentation of students' design outputs, assessed based on three indicators: color selection, typography use, and layout arrangement. The results showed that 80% of students (16 out of 20) demonstrated measurable improvement across all three aspects after the training, with color selection at 80%, typography at 75%, and layout at 85%. Students were able to produce more structured and communicative visual media compared to their initial work. These findings suggest that Canva can serve as a practical tool to support visual communication skills in a school setting.*

Keywords: *Canva; communication; design; education; visual*

Abstrak Pemanfaatan media desain visual di lingkungan sekolah, khususnya sekolah menengah kejuruan, masih belum optimal. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memanfaatkan Canva sebagai media desain visual guna mendukung penyampaian informasi di SMK Ma'arif NU 1 Purwokerto. Metode yang digunakan adalah pendekatan deskriptif melalui sosialisasi dan praktik langsung. Peserta berjumlah 20 siswa yang mengikuti kegiatan pada tanggal 30 April 2026. Data diperoleh melalui observasi dan dokumentasi hasil karya desain siswa, dengan penilaian berdasarkan tiga indikator: pemilihan warna, penggunaan tipografi, dan penyusunan tata letak. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa 80% siswa (16 dari 20 peserta) mengalami peningkatan terukur pada seluruh aspek yang dinilai, dengan rincian: pemilihan warna 80%, tipografi 75%, dan tata letak 85%. Siswa mampu menghasilkan media informasi yang lebih terstruktur dan komunikatif dibandingkan sebelum pelatihan. Temuan ini menunjukkan bahwa Canva dapat dimanfaatkan sebagai media praktis untuk mendukung kemampuan komunikasi visual siswa di lingkungan sekolah.

Kata Kunci: *Canva; desain; komunikasi; pendidikan; visual*

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital saat ini memberikan dampak yang cukup besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Salah satu perubahan yang terlihat jelas adalah pergeseran cara penyampaian informasi yang sebelumnya lebih banyak menggunakan teks, kini berkembang menjadi bentuk visual dan interaktif. Media visual dinilai lebih mampu menarik perhatian serta membantu pemahaman audiens terhadap informasi yang disampaikan, terutama bagi siswa yang cenderung lebih mudah memahami konten berbasis visual dibandingkan teks konvensional (Dewi & Anita Candra, 2025). Oleh karena itu, penggunaan media desain visual menjadi semakin penting untuk menunjang kualitas komunikasi di lingkungan sekolah.

Dalam dunia pendidikan, desain komunikasi visual berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan pesan secara lebih jelas dan mudah dipahami. Pemanfaatan elemen desain seperti warna, tipografi, dan tata letak yang tepat dapat memperkuat pesan yang ingin disampaikan kepada audiens (Sugiarto & Eko Agung, 2026). Seiring dengan kemajuan teknologi, berbagai platform desain digital mulai banyak digunakan, salah satunya adalah Canva. Canva merupakan aplikasi berbasis web yang menyediakan berbagai fitur dan template yang memudahkan pengguna dalam membuat desain secara praktis tanpa harus memiliki keterampilan desain tingkat lanjut (Huda Nurul, 2023).

Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan kreativitas, keterampilan digital, serta kemampuan komunikasi visual siswa (Baihaqi & imam., 2024; Trisna & Dwi., 2025). Chandra dan Nicholas Prakoswa (2025) juga menunjukkan bahwa Canva dapat mendukung kemampuan komunikasi visual siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Namun demikian, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada penggunaan Canva dalam pembelajaran di kelas dan belum banyak mengkaji pemanfaatannya untuk penyampaian informasi di lingkungan sekolah secara lebih luas. Hal ini menjadi celah yang perlu diisi melalui kegiatan pengabdian yang lebih terfokus.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMK Ma'arif NU 1 Purwokerto, penyampaian informasi di lingkungan sekolah masih didominasi oleh media konvensional seperti papan pengumuman berbasis teks yang kurang menarik secara visual. Siswa juga belum memiliki pemahaman yang cukup mengenai prinsip dasar desain visual. Kondisi ini menjadi dasar dilaksanakannya kegiatan pengabdian yang berfokus pada pemanfaatan Canva sebagai media desain visual untuk mengembangkan kemampuan komunikasi visual siswa.

KAJIAN TEORITIS

Media pembelajaran visual menjadi salah satu pendekatan yang cukup efektif dalam meningkatkan kualitas penyampaian informasi di lingkungan pendidikan. Menurut Syafei dan Isop (2025), media visual dapat meningkatkan daya serap informasi karena melibatkan proses kognitif yang dominan melalui penglihatan. Indah & Reski Alma (2022) menambahkan bahwa penyajian informasi dalam bentuk visual cenderung lebih menarik perhatian serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa.

Desain komunikasi visual tidak hanya berfokus pada aspek estetika, tetapi juga pada efektivitas penyampaian pesan kepada audiens. Sumariani dan Novi (2026) menjelaskan bahwa elemen utama dalam desain komunikasi visual meliputi warna, tipografi, dan tata letak yang perlu disusun secara tepat agar pesan dapat tersampaikan dengan jelas. Canva sebagai aplikasi desain grafis berbasis web menyediakan berbagai fitur serta template yang memudahkan pengguna membuat desain visual secara praktis tanpa keahlian desain yang mendalam (Nisa & Imroatun., 2025).

Febriana & Tantri. (2023) menyatakan bahwa penggunaan Canva mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam menghasilkan media pembelajaran, sementara Rony &

Chairunnisa. (2024) menemukan kontribusi Canva terhadap keterampilan digital siswa dalam pembuatan desain grafis sederhana. Berdasarkan uraian tersebut, pemanfaatan Canva sebagai platform desain digital menjadi salah satu solusi yang relevan untuk mendukung penyampaian informasi di lingkungan sekolah, terutama jika disertai dengan kegiatan sosialisasi dan praktik langsung yang terstruktur.

METODE PENELITIAN

Kegiatan ini merupakan bentuk pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMK Ma'arif NU 1 Purwokerto pada tanggal 30 April 2026, pukul 09.00–11.00 WIB. Desain kegiatan menggunakan pendekatan deskriptif dengan metode sosialisasi yang dipadukan dengan praktik langsung. Subjek kegiatan adalah siswa SMK Ma'arif NU 1 Purwokerto dengan jumlah peserta sebanyak 20 orang.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tiga tahapan. Pertama, tahap persiapan, yaitu penyusunan materi pelatihan terkait desain komunikasi visual dan penggunaan Canva. Kedua, tahap pelaksanaan, yang terdiri dari dua sesi: (a) sosialisasi mengenai pentingnya media visual dan dasar-dasar desain, serta (b) praktik langsung pembuatan desain poster menggunakan Canva. Ketiga, tahap evaluasi, di mana peserta diminta menghasilkan karya desain sebagai bentuk penerapan materi.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Observasi awal dilakukan sebelum pelatihan untuk mengetahui tingkat pemahaman awal peserta, kemudian dilanjutkan dengan observasi selama dan setelah kegiatan untuk melihat perkembangan kemampuan peserta. Analisis data dilakukan secara deskriptif dengan membandingkan kondisi awal dan hasil akhir peserta berdasarkan tiga indikator penilaian, yaitu: (1) pemilihan warna, (2) penggunaan tipografi, dan (3) penyusunan tata letak

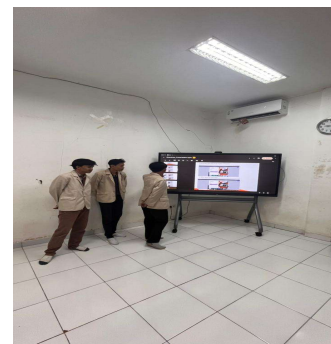
HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada tanggal 30 April 2026 di SMK Ma'arif NU 1 Purwokerto dengan melibatkan 20 siswa sebagai peserta, terdiri dari siswa laki-laki dan perempuan. Kegiatan berlangsung selama dua jam, yaitu pukul 09.00 hingga 11.00 WIB, melalui dua sesi utama: sosialisasi dan praktik langsung.



Gambar 1. Sesi sosialisasi materi desain komunikasi visual



Gambar 2. Siswa menyaksikan demonstrasi penggunaan Canva

4.2 Hasil Observasi Kemampuan Desain

Berdasarkan observasi awal, sebagian besar peserta belum memiliki pemahaman yang memadai tentang prinsip dasar desain visual. Karya awal yang dihasilkan menunjukkan pemilihan warna yang kurang harmonis, penggunaan font yang beragam dan tidak konsisten, serta penyusunan tata letak yang tidak terstruktur. Setelah mengikuti sesi sosialisasi dan praktik langsung, kemampuan peserta mengalami perkembangan yang dapat diamati pada ketiga indikator penilaian. Perbandingan kondisi sebelum dan setelah pelatihan disajikan dalam Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Perbandingan Kemampuan Desain Visual Siswa Sebelum dan Setelah Pelatihan

Aspek Penilaian	Sebelum Pelatihan	Setelah Pelatihan
Pemilihan Warna	Kurang harmonis, kontras berlebihan	Lebih harmonis sesuai konteks
Penggunaan Tipografi	Font beragam, tidak konsisten	Font terbatas dan mudah dibaca
Penyusunan Tata Letak	Tidak terstruktur, elemen acak	Terstruktur, mudah dipahami
Keseluruhan Karya	Kurang menarik secara visual	Lebih menarik dan komunikatif

Sumber: Hasil observasi dan dokumentasi kegiatan, 2026

Selain data kualitatif pada Tabel 1, dilakukan pula pengukuran persentase peningkatan berdasarkan rubrik observasi terstruktur. Setiap peserta dinilai oleh dua orang observer secara independen. Peserta dikategorikan "meningkat" apabila skor akhirnya lebih tinggi dari skor awal pada setidaknya satu tingkat dalam rubrik. Hasil pengukuran disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Persentase Siswa yang Mengalami Peningkatan per Indikator (n = 20)

No.	Indikator	Siswa Meningkat	Tidak Meningkat	Persentase (%)
1	Pemilihan Warna	16 siswa	4 siswa	80%
2	Penggunaan Tipografi	15 siswa	5 siswa	75%
3	Penyusunan Tata Letak	17 siswa	3 siswa	85%
4	Rata-rata Keseluruhan	16 siswa	4 siswa	80%

Sumber: Hasil observasi terstruktur kegiatan pengabdian, 2026

Data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa persentase peningkatan tertinggi terdapat pada aspek penyusunan tata letak (85%), diikuti pemilihan warna (80%) dan penggunaan tipografi (75%). Rata-rata keseluruhan menunjukkan bahwa 80% peserta (16 dari 20 siswa) mengalami peningkatan yang terukur setelah mengikuti pelatihan. Hasil ini sejalan dengan kajian teoritis yang menyatakan bahwa media visual memiliki peran penting

dalam meningkatkan kualitas penyampaian informasi (Kustandi et al., 2021; Khotimah et al., 2019).

Peningkatan pada aspek tata letak yang paling signifikan kemungkinan disebabkan oleh ketersediaan template terstruktur pada Canva yang secara langsung memandu siswa dalam menyusun elemen desain secara hirarkis. Temuan ini mendukung penelitian Sutinah & Suryaman (2025) serta Affandi & Buditjahjanto (2024) yang menyebutkan bahwa penggunaan Canva dapat mendukung kreativitas dan kemampuan komunikasi visual siswa. Dengan demikian, kegiatan sosialisasi dan praktik menggunakan Canva terbukti memberikan dampak positif yang terukur terhadap perkembangan kemampuan desain visual siswa SMK Ma'arif NU 1 Purwokerto.

Secara keseluruhan, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis siswa dalam menggunakan Canva, tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka terhadap pentingnya desain visual dalam penyampaian informasi. Temuan ini memperkuat konsep bahwa penggunaan media visual berbasis digital dapat mendukung peningkatan kualitas komunikasi informasi dalam konteks pendidikan (Biki et al., 2026). Meskipun demikian, terdapat 20–25% siswa yang belum menunjukkan peningkatan signifikan, terutama pada aspek tipografi. Hal ini mengindikasikan perlunya pendampingan yang lebih intensif dan waktu pelatihan yang lebih panjang bagi kelompok siswa tersebut.



Gambar 3. Foto bersama tim pengabdian dan peserta kegiatan

Secara keseluruhan, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis siswa dalam menggunakan Canva, tetapi juga meningkatkan pemahaman mereka terhadap pentingnya desain visual dalam penyampaian informasi. Temuan ini memperkuat konsep bahwa penggunaan media visual berbasis digital dapat mendukung peningkatan kualitas komunikasi informasi dalam konteks pendidikan (Biki & Jailani, 2022).

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan sosialisasi dan praktik pemanfaatan Canva di SMK Ma'arif NU 1 Purwokerto menunjukkan bahwa penggunaan media desain digital dapat mendukung perkembangan kemampuan siswa dalam menyusun informasi secara visual. Berdasarkan observasi terstruktur, rata-rata 80% siswa (16 dari 20 peserta) mengalami peningkatan terukur setelah pelatihan, dengan rincian: pemilihan warna 80%, tipografi 75%, dan penyusunan tata letak 85%. Siswa mampu menghasilkan media informasi yang lebih menarik, komunikatif, dan terstruktur dibandingkan sebelum pelatihan. Temuan ini mengindikasikan bahwa Canva merupakan media yang layak dimanfaatkan sebagai pendukung pembelajaran desain visual di lingkungan sekolah menengah kejuruan.

Kegiatan ini masih memiliki keterbatasan pada durasi pelaksanaan yang relatif singkat (2 jam) dan jumlah peserta yang terbatas (20 siswa). Oleh karena itu, kegiatan serupa disarankan dilaksanakan secara berkelanjutan dengan cakupan materi yang lebih variatif dan waktu yang lebih memadai. Penelitian lanjutan direkomendasikan menggunakan desain pre-test dan post-test dengan instrumen evaluasi yang lebih terstandar, seperti rubrik penilaian berskala likert atau kuesioner tervalidasi, guna memperoleh data yang lebih komprehensif dan dapat digeneralisasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada pihak SMK Ma'arif NU 1 Purwokerto atas kesempatan, dukungan, dan kerja sama yang diberikan sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada seluruh peserta yang telah berpartisipasi aktif selama kegiatan berlangsung.

DAFTAR REFERENSI

- Chandra, Nicholas Prakoswa, et al. "Pelatihan Desain Visual Melalui Canva Pada Pendidikan dan Pelatihan Happy Youth Camp 2025." *Prosiding Seminar Nasional KONSTELASI*. Vol. 2. No. 1. 2025.
- Baihaqi, Imam, and Ahmad Fadly. "Optimalisasi Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kualitas Pembelajaran Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 22 Pamulang." *SEMNASFIP* (2024).

- Tristina, Dwi, et al. "Pemanfaatan media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar." *Journal of Humanities, Social Sciences, and Education* 1.10 (2025): 1-11.
- Indah, Reski Alma, and Muhyiatul Fadilah. "Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Literasi Visual Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa SMA:(Literature Review: The Influence of Visual Literacy Learning Media on High School Students Biology Learning Outcomes)." *Biodik* 10.2 (2024): 188-198.
- Huda, Nurul, et al. "Pelatihan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Desain Grafis Anggota Perhimpunan Human Resources Development Jawa Tengah." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Intimas (Jurnal INTIMAS): Inovasi Teknologi Informasi Dan Komputer Untuk Masyarakat* 3.2 (2023): 37-45.
- Dewi, Anita Candra. "Media Visual sebagai Sarana Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Persuasif." *Jurnal Kajian Pendidikan dan Cakrawala Pembelajaran* 1.2 (2025): 93-103.
- Sugiyarto, Eko Agung, and Ismiyati Hanum. "Strategi Branding Berbasis Desain Komunikasi Visual dalam Membangun Citra Merek: Analisis Konten Visual pada Akun Instagram@annum_indonesia." *Advances In Education Journal* 2.4 (2026): 456-466.
- Syafei, Isop. *Media Pembelajaran*. Penerbit Widina, 2025.
- Sumariani, Novi, et al. "ANALISIS UNSUR VISUAL DALAM STORYTELLING BUKU "PENGOLAHAN LIMBAH KERTAS" DITINJAU DARI PERSPEKTIF DESAIN KOMUNIKASI VISUAL." *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain dan Aplikasi Bisnis Teknologi)*. Vol. 9. 2026.
- Nisa, Imarotun, Putri Nur Syafaah, and Dany Miftah M. Nur. "Pemanfaatan Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dan Desain Visual Siswa MTS Manba'ul Ulum." *Jurnal Penelitian Ilmiah Multidisipliner* 2.03 (2025): 2773-2782.
- Febriana, Tantri, et al. "Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva untuk meningkatkan kreativitas guru di sekolah dasar." *Jurnal Sinektik* 7.1 (2024): 32-37.
- Roni, Chairunnisa, and Edy Kurniawan. "Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Desain Grafis Dasar Siswa dalam Pembelajaran Informatika di Kelas IX. 1 SMPN 1 Polongbangkeng Utara." *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran| E-ISSN: 3026-6629* 3.2 (2025): 813-818.
- Kustandi, Cecep, et al. "Pemanfaatan Media Visual dalam tercapainya tujuan pembelajaran." *Akademika* 10.02 (2021): 291-299.
- Khotimah, Husnul, Asep Supena, and Nandang Hidayat. "Meningkatkan attensi belajar siswa kelas awal melalui media visual." *Jurnal Pendidikan Anak (WEBSITE INI SUDAH BERMIGRASI KE WEBSITE YANG BARU==> <https://journal.uny.ac.id/v3/jpa>)* 8.1 (2019): 17-28.
- Sutinah, Titin, and Maman Suryaman. "Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran di sekolah dasar dalam meningkatkan mutu pembelajaran." *Jurnal Tahsinia* 6.9 (2025): 1390-1402.
- Affandi, Ahmad, and I. Budiñjahjanto. "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA INFOGRAFIS MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMKN 6 SURABAYA." *Journal of Syntax Literate* 9.11 (2024).
- Biki, Jailani M., Resmiyati Yunus, and Iis Husnul Hotimah. "Penggunaan Media Visual dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Terhadap Materi Sejarah di Kelas VIII SMP Negeri 3 Duhiada'a." *Journal of Social Humanities and Education* 1.4 (2026): 78-86.