

Pengenalan Canva sebagai Media Presentasi Interaktif untuk Pelajar SMP

Disha Aziz Maulana¹, M. Ferdi Albirruni², Risydh Lyna Dewi Azizah³, Andy Azhari Pane⁴, Ryan Lingga Wicaksono⁵, Muhammad Al Makky⁶

^{1,2,3,4,5,6}Program Studi S1 Teknologi Informasi, Fakultas Informatika, Universitas Telkom
Jalan Telekomunikasi, Terusan Buah Batu, Bandung

e-mail: ¹dishaaziz@student.telkomuniversity.ac.id,
²ferdi.albirruni@student.telkomuniversity.ac.id,
³risydhalyana@student.telkomuniversity.ac.id,
⁴andyazhari@student.telkomuniversity.ac.id,
⁵wicaksonoryan@telkomuniversity.ac.id,
⁶malmakky@telkomuniversity.ac.id

Abstrak/Abstract

Di era pendidikan yang semakin terintegrasi dengan teknologi, keterampilan menyusun presentasi digital menjadi penting bagi pelajar. Salah satu media yang mudah digunakan adalah Canva, sebuah platform desain berbasis web. Kegiatan pengabdian ini bertujuan mengenalkan dasar-dasar penggunaan Canva kepada siswa SMP, sehingga mereka mampu membuat presentasi yang menarik, informatif, dan komunikatif untuk menunjang tugas sekolah.

Metode kegiatan meliputi pengenalan fitur dasar Canva, pembagian kelompok dengan tema tertentu, pendampingan dalam proses desain, serta presentasi hasil karya. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa seluruh kelompok berhasil membuat slide presentasi sesuai tema. Dari 25 peserta, 18 mengisi survei dan mayoritas memberikan tanggapan positif: 100% senang mengikuti kegiatan, 83,3% merasa mampu menggunakan Canva secara mandiri, 83,3% menilai Canva mudah digunakan, dan 94,4% menyatakan pelatihan bermanfaat untuk ke depan.

Kegiatan ini membuktikan bahwa pelatihan sederhana berbasis teknologi dapat meningkatkan keterampilan desain presentasi siswa sekaligus kepercayaan diri mereka dalam menyampaikan ide.

Kata kunci: Canva, desain presentasi, pelajar SMP, keterampilan digital, media pembelajaran

1. PENDAHULUAN

Kemampuan menyajikan informasi melalui presentasi digital merupakan keterampilan penting di dunia pendidikan modern. Namun, sebagian besar siswa SMP masih terbatas dalam menggunakan teknologi untuk keperluan edukasi dan cenderung menggunakannya untuk hiburan (Rahardjo, 2018).

Permasalahan yang dihadapi siswa SMP PGRI Buah Batu antara lain: minimnya keterampilan mendesain presentasi, ketergantungan pada template standar, rendahnya pemahaman terhadap aplikasi desain ringan seperti Canva, serta kurangnya kepercayaan diri saat presentasi (Susanto & Wulandari, 2021).

Di sisi lain, potensi pemberdayaan cukup besar. Siswa SMP memiliki antusiasme tinggi terhadap teknologi dan cepat beradaptasi dengan aplikasi baru. Canva sebagai platform desain berbasis web dapat menjadi sarana pengembangan keterampilan presentasi visual yang menarik, mudah digunakan, dan relevan dengan kebutuhan akademik (Riyadi & Prasetyo, 2020).

Dengan demikian, kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan untuk memperkenalkan penggunaan Canva sebagai media desain presentasi interaktif, meningkatkan keterampilan visual siswa, serta menumbuhkan kepercayaan diri dalam berbicara di depan kelas.

2. METODE PENGABDIAN

Metode pelatihan dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang terstruktur. Tahap pertama adalah pengenalan Canva dan dasar desain presentasi, di mana siswa diperkenalkan dengan berbagai fitur dasar, seperti pemilihan template, pengaturan teks, serta penggunaan elemen visual. Tahap kedua adalah pembagian kelompok dan tema, di mana peserta dibagi menjadi lima kelompok dengan topik berbeda, yaitu makanan kesukaan, lagu favorit, tempat rekreasi impian, cita-cita, dan film favorit. Tahap terakhir adalah pendampingan dan review, di mana tim pengabdian mendampingi siswa selama proses mendesain sekaligus memberikan masukan agar hasil presentasi menjadi lebih rapi dan komunikatif.

1. Presentasi Hasil Karya

Setiap kelompok mempresentasikan hasil desainnya, sekaligus melatih kepercayaan diri berbicara di depan umum.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Pelatihan Canva

No	Tahap	Kegiatan
1.	Pengenalan Canva	Mengenalkan fitur dasar Canva untuk membuat presentasi digital.
2.	Pembagian Kelompok	Membagi peserta menjadi 5 kelompok dengan tema berbeda.
3.	Pendampingan Desain	Membimbing peserta menyusun slide sesuai prinsip visual.
4.	Presentasi Hasil	Menyampaikan hasil desain di depan kelas untuk melatih percaya diri.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Luaran Kegiatan

Luaran kegiatan pelatihan ini mencakup beberapa aspek utama. Modul pelatihan Canva dibagikan dalam bentuk digital agar dapat diakses kembali oleh peserta secara mandiri. Setiap kelompok peserta berhasil menghasilkan minimal satu presentasi sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Selain itu, dokumentasi kegiatan berupa foto, video, dan hasil presentasi siswa juga telah dihimpun sebagai bukti pelaksanaan. Seluruh kelompok berhasil menyampaikan hasil presentasinya di depan kelas dengan baik, sehingga tujuan pelatihan dapat tercapai secara optimal.

3.2 Statistik Feedback

Dari 25 peserta, 18 mengisi formulir umpan balik. Hasilnya mayoritas positif:

Tabel 2. Hasil Survei Peserta

No	Pertanyaan	Ya	Tidak	Persentase “Ya”
1.	Apakah kamu senang bisa mengikuti acara ini?	18	0	100%

2.	Apakah kamu bisa menggunakan Canva secara mandiri?	15	3	83,3%
3.	Apakah Canva mudah digunakan?	15	3	83,3%
4.	Apakah kamu ingin mencoba membuat slide lagi setelah acara ini?	12	6	66,7%
5.	Apakah penjelasan panitia dapat dipahami?	14	4	77,8%
6.	Apakah kegiatan ini bermanfaat untuk ke depannya?	17	1	94,4%

Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan berhasil memperkenalkan Canva sebagai media presentasi interaktif dan diterima dengan baik oleh peserta.

3.3 Analisis

Kegiatan ini mampu meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa dalam membuat presentasi. Namun, sekitar 33,3% peserta masih merasa ragu untuk membuat presentasi secara mandiri setelah kegiatan. Hal ini menandakan perlunya pendampingan tambahan dan waktu praktik lebih banyak (Wardani & Anggraini, 2022).

4. KESIMPULAN

Pelatihan desain digital dengan Canva untuk siswa SMP PGRI Buah Batu berjalan lancar dan sesuai tujuan. Seluruh kelompok berhasil menghasilkan slide presentasi sesuai tema. Hasil survei menunjukkan peningkatan keterampilan siswa dalam menggunakan Canva, dengan mayoritas responden merasa kegiatan ini bermanfaat, mudah dipahami, dan mendorong kreativitas mereka.

Kegiatan ini efektif dalam memperkenalkan teknologi sederhana untuk mendukung pembelajaran, meningkatkan kepercayaan diri siswa, dan memberikan dasar keterampilan desain presentasi digital.

5. SARAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pelatihan berikutnya. Pertama, pelaksanaan pelatihan sebaiknya dilengkapi dengan sesi praktik mandiri yang lebih panjang agar peserta memperoleh kesempatan optimal dalam menguasai keterampilan yang diajarkan. Kedua, perlu disiapkan alternatif koneksi internet maupun opsi akses offline untuk mengantisipasi kendala teknis yang mungkin terjadi. Ketiga, materi pelatihan direkomendasikan untuk diperluas hingga mencakup pemanfaatan fitur lanjutan

Canva, seperti animasi dan kolaborasi daring, sehingga peserta dapat mengembangkan kreativitas secara lebih komprehensif. Terakhir, kegiatan serupa disarankan untuk direplikasi di sekolah lain guna memperluas jangkauan dan dampak positif program pengabdian.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SMP PGRI Buah Batu yang telah menjadi mitra kegiatan, Universitas Telkom, serta dosen pembimbing Ryan Lingga Wicaksono, S.Kom., M.Kom., atas dukungan dan arahan dalam pelaksanaan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Rahardjo, R. (2018). Literasi digital dalam pendidikan. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 20(2), 123–134. <https://doi.org/10.21009/jtp.v20i2.8810>
- Riyadi, S., & Prasetyo, Y. (2020). Pemanfaatan Canva untuk meningkatkan keterampilan presentasi siswa SMP. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Pendidikan*, 2(1), 45–52
- Susanto, H., & Wulandari, F. (2021). Analisis kebutuhan keterampilan digital di kalangan pelajar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 5(3), 112–120
- Wardani, D., & Anggraini, R. (2022). Penerapan media digital untuk meningkatkan kreativitas siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 6(2), 56–64
- Yusoff, M., Rahman, S. A., Mutalib, S., & Mohammed, A. (2006). Diagnosing application development for skin disease using backpropagation neural network technique. *Journal of Information Technology*, 18, 152–159