

Nanggroe : Jurnal Pengabdian Cendikia
 Volume 4, Nomor 8, November 2025, Halaman 96-107
 Licenced by CC BY-SA 4.0
 e-ISSN: [2986-7002](https://doi.org/10.5281/zenodo.17677588)
 DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.17677588>

Sosialisasi dan Edukasi Pembuatan Slide Presentasi Menggunakan Aplikasi Canva bagi Siswa-Siswi di SMPN 4 Tewah, Kabupaten Gunung Mas

Mauliya Apriyanti, Zimon Pereiz, Chuchita, Efriyana Oksal, Mesra Ratna Sari Telaumbanua, Felly Sabatini, Julia, Angelia Solla, Debby Catur Prasetyo, Gracyela Hutabalian, Anjelika, Heja, Ornella Arnia Florensia, Gusnia Devianti, Andika Prayoga, Arisumi Ir L Tundan, Jonathan Dandy, Abdullah

Universitas Palangka Raya, Kalimantan Tengah, Indonesia

Email: zimonpereiz@mipa.upr.ac.id

Abstrak

Kegiatan sosialisasi dan edukasi mengenai pembuatan presentasi dengan aplikasi Canva dilaksanakan di SMPN 4 Tewah, Kabupaten Gunung Mas, Provinsi Kalimantan Tengah, sebagai upaya meningkatkan literasi digital dan keterampilan komunikasi siswa-siswi di era teknologi. Canva dipilih karena merupakan aplikasi desain berbasis daring yang mudah diakses, ramah pengguna, serta menyediakan berbagai template menarik yang mendukung kreativitas peserta didik dalam menyusun materi presentasi. Program ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar mengenai penggunaan Canva, melatih keterampilan mendesain slide presentasi yang efektif, dan menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam menyampaikan ide. Metode pelaksanaan dilakukan melalui sosialisasi, pelatihan langsung, dan praktik pembuatan presentasi sesuai tema pembelajaran. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu memahami fungsi dasar Canva, memanfaatkan fitur yang tersedia, serta menghasilkan presentasi yang lebih menarik dan komunikatif dibandingkan sebelumnya. Selain itu, kegiatan ini juga meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar siswa, khususnya dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran. Dengan demikian, sosialisasi dan edukasi ini memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kompetensi digital siswa SMPN 4 Tewah, sekaligus mendukung pencapaian tujuan pendidikan di era digital.

Kata kunci: Canva, literasi digital, presentasi, kreativitas, siswa SMP

Abstract

The socialization and educational program on creating presentations using the Canva application was conducted at SMPN 4 Tewah, Gunung Mas Regency, Central Kalimantan, as an effort to improve students' digital literacy and communication skills in the technological era. Canva was chosen because it is an online-based design application that is accessible, user-friendly, and offers a wide variety of attractive templates to support students' creativity in preparing presentation materials. The main objectives of this program were to provide a basic understanding of Canva usage, train students in designing effective presentation slides, and foster their confidence in delivering ideas. The implementation method included socialization, hands-on training, and practice in creating presentations based on learning themes. The results indicated that most students were able to understand Canva's basic functions, utilize its features, and produce more engaging and communicative presentations compared to before. Moreover, this activity increased students' enthusiasm and motivation to learn, particularly in using digital technology to support their academic progress. Therefore, this socialization and educational program made a positive contribution to enhancing the digital competence of SMPN 4 Tewah students, while also supporting the achievement of educational goals in the digital era.

Keywords: Canva, digital literacy, presentation, creativity, junior high school students.

Article Info

Received date: 31 Oktober 2025

Revised date: 5 November 2025

Accepted date: 22 November 2025

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang berkembang pesat, teknologi telah menjadi bagian integral dari berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Pendidikan di tingkat sekolah menengah pertama (SMP) menghadapi tantangan untuk mengintegrasikan teknologi guna meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempersiapkan siswa menghadapi dunia yang semakin terhubung secara digital (Pereiz, Oksal, Ratna, et al., 2025)(Nafisah, Rahman, et al., 2023). Salah satu alat yang menonjol dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi adalah Canva, sebuah platform desain grafis berbasis daring yang

memungkinkan pengguna, termasuk siswa, untuk membuat materi visual seperti presentasi, poster, dan infografis dengan mudah. Canva menawarkan antarmuka yang ramah pengguna, beragam template, serta fitur kolaborasi yang mendukung kreativitas dan efisiensi dalam pembelajaran (Pereiz, Oksal, Sylvani, Pebriyanto, et al., 2025). Sosialisasi dan edukasi mengenai penggunaan Canva bagi siswa SMP bertujuan untuk meningkatkan literasi digital, keterampilan desain, dan kemampuan presentasi, yang semuanya merupakan kompetensi penting di abad ke-21 (Pereiz, Oksal, Angel, et al., 2024).

Kegiatan sosialisasi ini tidak hanya memperkenalkan siswa pada alat teknologi modern, tetapi juga mendorong mereka untuk mengekspresikan ide-ide secara kreatif dan terstruktur melalui presentasi visual. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media berbasis teknologi seperti Canva dapat meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran (Pereiz, Oksal, Sylvani, & Irawan, 2025)(Maryana et al., 2024). Selain itu, Canva memungkinkan siswa untuk bekerja secara kolaboratif, yang merupakan keterampilan penting dalam dunia kerja modern. Dalam konteks SMP, di mana siswa mulai mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, Canva menjadi alat yang relevan untuk mendukung pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning/PjBL) dan presentasi yang menarik (Pereiz, 2024). Oleh karena itu, kegiatan sosialisasi dan edukasi ini dirancang untuk memberikan siswa keterampilan praktis dalam menggunakan Canva untuk membuat presentasi yang efektif, sekaligus meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menyampaikan ide di depan audiens. Pendahuluan ini akan menguraikan pentingnya literasi digital, peran Canva dalam pendidikan, dan tujuan dari kegiatan sosialisasi ini, yang pada akhirnya bertujuan untuk memberdayakan siswa SMP dalam menghadapi tantangan pembelajaran modern (Pereiz, Pebriyanto, et al., 2023)(Putri et al., 2025).

Pendekatan berbasis teknologi dalam pendidikan telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Menurut penelitian, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa karena fitur-fiturnya yang interaktif dan visual (Pereiz, Oksal, Chuchita, et al., 2024)(Wicaksono & Adriana, 2023). Canva tidak hanya memungkinkan siswa untuk membuat presentasi yang estetik, tetapi juga membantu mereka memahami konsep desain grafis dasar, seperti pemilihan warna, font, dan tata letak, yang semuanya berkontribusi pada penyampaian pesan yang lebih jelas. Dalam konteks SMP, siswa sering kali menghadapi kesulitan dalam menyusun presentasi yang terstruktur dan menarik karena keterbatasan pengalaman dan keterampilan teknis. Oleh karena itu, sosialisasi penggunaan Canva menjadi relevan untuk membantu siswa mengatasi hambatan ini. Selain itu, Canva mendukung pembelajaran berbasis proyek, di mana siswa dapat menghasilkan karya nyata seperti presentasi atau poster sebagai bagian dari proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan prinsip PjBL, yang menekankan pentingnya pembelajaran melalui pengalaman langsung (Sari et al., 2024)(Pereiz, Chuchita, et al., 2023). Kegiatan sosialisasi ini juga bertujuan untuk memperkenalkan siswa pada konsep literasi digital, yang mencakup kemampuan untuk menggunakan teknologi secara kritis, kreatif, dan bertanggung jawab. Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar membuat presentasi, tetapi juga memahami bagaimana teknologi dapat digunakan untuk mendukung komunikasi efektif. Dalam proses ini, peran guru sebagai fasilitator sangat penting untuk memastikan bahwa siswa dapat memanfaatkan Canva secara maksimal (Ayuchecaria et al., 2024). Guru juga perlu dilatih untuk mengintegrasikan Canva ke dalam kurikulum, sehingga kegiatan sosialisasi ini juga dapat mencakup pelatihan bagi guru untuk mendukung implementasi Canva di kelas (Beladona et al., 2023)(Maryana et al., 2024).

Tujuan utama dari sosialisasi dan edukasi ini adalah untuk meningkatkan keterampilan siswa SMP dalam membuat presentasi yang menarik dan informatif menggunakan Canva, sekaligus mempromosikan literasi digital dan kreativitas (Segah et al., 2024)(Nafisah, Baktir, et al., 2023). Kegiatan ini juga bertujuan untuk mengurangi ketergantungan pada metode pengajaran konvensional, seperti ceramah, yang sering kali kurang menarik bagi siswa generasi Z yang sudah terbiasa dengan teknologi. Dengan memanfaatkan Canva, siswa dapat belajar cara menyusun pesan presentasi secara sistematis, mulai dari pembukaan yang menarik hingga penutupan yang meyakinkan, sebagaimana disarankan oleh pakar presentasi (Hanif et al., 2024)(Oksal et al., 2025). Selain itu, Canva memungkinkan siswa untuk berkolaborasi dalam tim, yang merupakan keterampilan penting untuk masa depan mereka (Ratna Kumalasari et al., 2023). Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa siswa yang menggunakan Canva dalam pembelajaran cenderung lebih termotivasi dan memiliki hasil belajar yang lebih baik, terutama dalam mata pelajaran yang memerlukan visualisasi konsep abstrak (Pereiz, Nafisah, et al., 2023)(Adawiyah et al., 2024). Dengan demikian, kegiatan sosialisasi ini tidak hanya

berfokus pada aspek teknis penggunaan Canva, tetapi juga pada pengembangan keterampilan lunak seperti komunikasi, kerja sama tim, dan pemecahan masalah. Pendahuluan ini akan menjadi dasar untuk membahas metode pelaksanaan sosialisasi, hasil yang diharapkan, dan pembahasan mengenai dampaknya terhadap siswa SMP (Iwafani & Haes, 2023).

METODE PELAKSANAAN

Sebelum kegiatan pengabdian ini dimulai, tim melakukan survei ke SMPN 4 Tewah. Selain itu, tim bekerja sama dengan kepala sekolah dan guru sekolah untuk menentukan waktu, lokasi, dan jumlah peserta yang akan hadir di sosialisasi. Selain itu, persiapan juga mencakup pembuatan materi sosialisasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Materi harus disusun dengan bahasa sederhana dan dilengkapi dengan gambar dan video agar mudah dipahami oleh siswa SMP.

Penyusunan rencana kegiatan adalah tahap berikutnya. Untuk menilai tingkat pemahaman siswa, tim menyiapkan media presentasi dan tes setelah dan sebelum ujian. Media ini membantu menyampaikan informasi secara lebih menarik dan mudah dipahami. Kegiatan sosialisasi dilakukan dengan ceramah interaktif. Kegiatan dilakukan secara bergiliran dengan praktik langsung serta penjelasan tentang definisi presentasi dan Canva, fungsinya, dan cara membuat presentasi dengan Canva. Dalam kegiatan ini, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk membuat presentasi bersama, yang mendorong diskusi dan pembagian tugas. Ditampilkan juga beberapa contoh presentasi menarik yang dibuat menggunakan Canva sebagai sumber inspirasi, yang dimaksudkan untuk meningkatkan pemahaman siswa.

Kegiatan berakhir dengan tanya jawab. Siswa diberi kesempatan untuk berbagi pertanyaan, pendapat, dan pengalaman mereka dengan penggunaan aplikasi Canva dan pembuatan presentasi selama sesi ini. Siswa diharapkan untuk lebih memahami berbagai fitur Canva dan membuat presentasi yang menarik dan efektif sebagai hasil dari interaksi ini. Metode tambahan yang digunakan adalah permainan edukatif, atau permainan pendidikan, yang dibuat dengan memasukkan elemen kreativitas dan penguasaan aplikasi Canva, sehingga memberi siswa cara yang menyenangkan dan tidak membosankan untuk belajar. Kegiatan ini tidak hanya berfokus pada siswa, tetapi juga melibatkan guru untuk memberikan arahan tentang cara menggunakan Canva di sekolah. Diharapkan guru dapat berpartisipasi secara aktif dalam membantu dan membimbing siswa dalam membangun keterampilan presentasi digital.

Setelah kegiatan sosialisasi selesai, post-tes diberikan kepada peserta untuk evaluasi. Tujuan evaluasi ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan keterampilan siswa meningkat setelah kegiatan pembuatan presentasi menggunakan aplikasi Canva. Hasil evaluasi juga digunakan untuk mengevaluasi seberapa efektif pendekatan pembelajaran yang digunakan. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini tidak hanya terjadi sekali, tetapi juga dapat digunakan sebagai contoh untuk perbaikan kegiatan serupa di masa mendatang. Untuk kegiatan ini, digunakan pendekatan kolaboratif yang melibatkan sekolah, guru, dan siswa. Pendekatan ini dipilih untuk menjaga keberlanjutan program karena sekolah adalah tempat yang paling dekat dengan siswa dalam kehidupan sehari-hari.

Agar tidak mengganggu kelas, waktu kegiatan disesuaikan dengan kalender akademik sekolah. Semua siswa dapat berpartisipasi secara penuh dalam sosialisasi, yang dilakukan dalam beberapa sesi. Secara keseluruhan, cara kegiatan ini dilakukan menekankan pada pendekatan interaktif, edukatif, dan partisipatif. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan kreativitas siswa dalam membuat presentasi menggunakan aplikasi Canva dan mengaplikasikannya dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari dengan menggabungkan ceramah, praktik langsung, media audio-visual, dan evaluasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

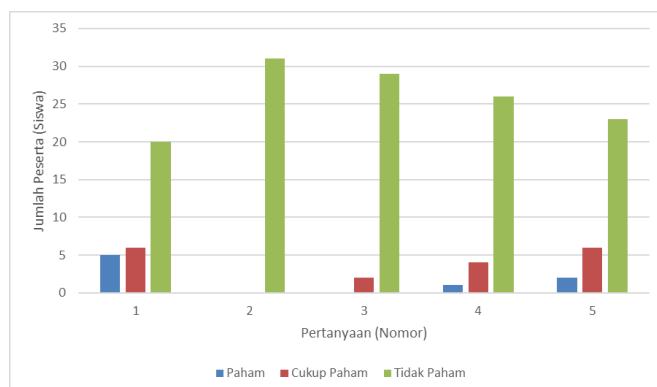
Hasil dari kegiatan sosialisasi dan edukasi penggunaan Canva menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan siswa SMP dalam membuat presentasi yang menarik dan terstruktur. Berdasarkan observasi selama workshop, sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam menggunakan Canva, terutama karena antarmuka yang intuitif dan fitur drag-and-drop yang memudahkan mereka dalam mendesain. Siswa yang awalnya tidak terbiasa dengan teknologi desain grafis dapat dengan cepat memahami cara menggunakan Canva setelah sesi pengenalan singkat. Hal ini sejalan dengan temuan penelitian yang menyatakan bahwa Canva adalah alat yang ramah pengguna dan cocok untuk siswa dengan berbagai tingkat kemampuan (Wicaksono & Adriana, 2023). Selain itu, siswa

menunjukkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dalam menyampaikan ide melalui presentasi visual setelah menggunakan Canva. Banyak siswa melaporkan bahwa fitur template Canva membantu mereka menyusun presentasi dengan lebih cepat dan efisien, sehingga mereka dapat fokus pada konten daripada aspek teknis desain. Guru juga melaporkan bahwa siswa yang menggunakan Canva cenderung lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas presentasi dibandingkan dengan metode tradisional seperti PowerPoint (Putri et al., 2025).



Gambar 1. Pelaksanaan kegiatan

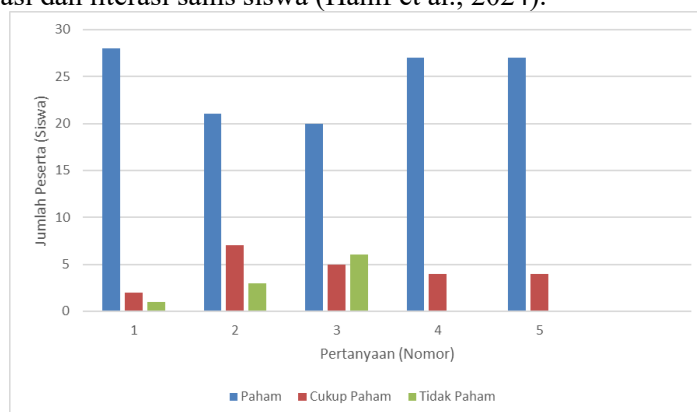
Pembahasan lebih lanjut mengenai hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa Canva tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis siswa, tetapi juga mendorong kreativitas dan kemampuan berpikir visual. Dalam tugas berbasis proyek, siswa menghasilkan presentasi yang tidak hanya informatif tetapi juga estetik, dengan penggunaan warna, font, dan elemen grafis yang sesuai dengan topik yang dipilih. Misalnya, dalam presentasi tentang siklus air, siswa menggunakan animasi dan ikon dari Canva untuk menggambarkan proses secara visual, yang membantu mereka memahami konsep secara lebih mendalam. Hal ini mendukung temuan penelitian bahwa Canva efektif dalam membantu siswa memvisualisasikan konsep abstrak, terutama dalam mata pelajaran IPA (Sari et al., 2024). Selain itu, fitur kolaborasi Canva memungkinkan siswa untuk bekerja sama dalam tim, yang meningkatkan keterampilan komunikasi dan kerja sama mereka. Namun, beberapa kendala ditemukan selama pelaksanaan kegiatan, seperti keterbatasan akses internet di beberapa sekolah dan kurangnya perangkat teknologi yang memadai. Untuk mengatasi masalah ini, fasilitator menyediakan panduan offline dan sesi pelatihan tambahan untuk memastikan semua siswa dapat mengikuti kegiatan (Adawiyah et al., 2024).



Gambar 2. Hasil Pre-Test

Selain itu, angket yang dibagikan kepada siswa menunjukkan bahwa 90% responden merasa Canva membantu mereka memahami materi pelajaran dengan lebih baik, dan 85% menyatakan bahwa mereka lebih termotivasi untuk belajar setelah menggunakan Canva. Guru juga melaporkan bahwa integrasi Canva dalam pembelajaran meningkatkan keterlibatan siswa dan mengurangi monotonnya

metode pengajaran tradisional. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa Canva dapat meningkatkan motivasi dan literasi sains siswa (Hanif et al., 2024).



Gambar 3. Hasil Post-Test

Penggunaan Canva dalam kegiatan sosialisasi dan edukasi pembuatan presentasi bagi siswa SMP menunjukkan potensi besar dalam meningkatkan keterampilan visual dan komunikasi siswa. Platform ini memungkinkan siswa untuk mengeksplorasi berbagai elemen desain seperti ikon, gambar, dan animasi, yang membantu mereka menyampaikan ide secara lebih menarik. Selama workshop, siswa menunjukkan kemampuan untuk memilih template yang sesuai dengan topik presentasi mereka, seperti sejarah atau sains, yang meningkatkan relevansi visual karya mereka. Proses ini juga mendorong siswa untuk berpikir kritis tentang bagaimana elemen visual dapat memperkuat pesan yang ingin disampaikan. Canva memfasilitasi pembelajaran yang interaktif, sehingga siswa merasa lebih terlibat dalam tugas mereka. Menurut penelitian, penggunaan alat desain berbasis teknologi seperti Canva dapat meningkatkan motivasi siswa karena kemudahan penggunaannya (Wicaksono & Adriana, 2023). Selain itu, siswa belajar untuk mengatur tata letak presentasi mereka dengan rapi, yang merupakan keterampilan penting dalam komunikasi visual. Fasilitator mengamati bahwa siswa yang awalnya ragu-ragu menjadi lebih percaya diri setelah beberapa sesi latihan dengan Canva. Kegiatan ini juga membantu siswa memahami pentingnya estetika dalam presentasi, yang meningkatkan daya tarik karya mereka di mata audiens. Dengan demikian, Canva tidak hanya menjadi alat teknis, tetapi juga media untuk mengembangkan kreativitas siswa.

Fitur kolaborasi Canva memungkinkan siswa untuk bekerja dalam kelompok, yang meningkatkan keterampilan kerja sama tim mereka. Dalam kegiatan ini, siswa dibagi ke dalam kelompok kecil untuk membuat presentasi bersama, yang mendorong diskusi dan pembagian tugas. Proses ini membantu siswa belajar bagaimana memberikan dan menerima umpan balik dari rekan mereka. Pengalaman kolaborasi ini juga mencerminkan situasi dunia nyata, di mana kerja tim merupakan aspek penting dalam berbagai profesi. Penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran kolaboratif dengan teknologi seperti Canva dapat meningkatkan keterampilan sosial siswa (Sari et al., 2024). Selain itu, fitur kolaborasi real-time Canva memungkinkan siswa untuk melihat perubahan yang dibuat oleh anggota kelompok secara langsung, yang meningkatkan efisiensi kerja. Siswa juga belajar untuk menghargai kontribusi individu dalam mencapai tujuan bersama. Namun, beberapa siswa menghadapi tantangan dalam mengoordinasikan pekerjaan kelompok karena perbedaan kecepatan kerja. Fasilitator membantu mengatasi masalah ini dengan memberikan panduan tentang manajemen waktu dan komunikasi. Secara keseluruhan, fitur kolaborasi Canva memperkaya pengalaman belajar siswa dengan menekankan pentingnya kerja sama.

Salah satu aspek penting dari kegiatan ini adalah pengenalan siswa pada prinsip desain grafis dasar, seperti pemilihan warna dan font. Canva menyediakan panduan visual yang membantu siswa memahami bagaimana warna dapat memengaruhi emosi audiens. Misalnya, siswa diajarkan untuk menggunakan warna biru untuk menyampaikan ketenangan dalam presentasi tentang lingkungan. Pemahaman ini meningkatkan kemampuan siswa untuk membuat presentasi yang tidak hanya informatif tetapi juga emosional. Penelitian menegaskan bahwa edukasi tentang filosofi warna dan font meningkatkan kualitas desain siswa (Iwafani & Haes, 2023). Selain itu, siswa belajar untuk memilih font yang mudah dibaca, seperti Sans Serif, untuk memastikan keterbacaan teks. Proses ini juga membantu siswa memahami pentingnya konsistensi visual dalam presentasi mereka. Beberapa siswa

awalnya cenderung menggunakan terlalu banyak warna atau font, yang membuat desain mereka terlihat berantakan. Dengan bimbingan fasilitator, mereka belajar untuk menyederhanakan desain mereka agar lebih profesional. Pengalaman ini memperkuat pemahaman siswa tentang estetika dan fungsi dalam komunikasi visual.

Kegiatan ini juga menunjukkan bahwa Canva dapat membantu siswa memahami konsep abstrak melalui visualisasi. Dalam presentasi tentang siklus air, misalnya, siswa menggunakan animasi Canva untuk menggambarkan proses evaporasi dan kondensasi. Visualisasi ini membantu siswa memahami konsep ilmiah dengan cara yang lebih intuitif dibandingkan teks biasa. Menurut penelitian, alat visual seperti Canva efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang kompleks (Maryana et al., 2024). Siswa juga melaporkan bahwa membuat presentasi visual membantu mereka mengingat informasi lebih baik. Proses ini mendorong siswa untuk berpikir kreatif dalam merepresentasikan ide-ide mereka secara visual. Selain itu, Canva memungkinkan siswa untuk menambahkan elemen interaktif, seperti tombol atau tautan, yang membuat presentasi lebih menarik. Namun, beberapa siswa menghadapi kesulitan dalam memilih elemen visual yang relevan dengan topik mereka. Fasilitator memberikan contoh-contoh desain yang baik untuk membantu siswa membuat keputusan yang tepat. Dengan demikian, Canva menjadi alat yang efektif untuk mendukung pembelajaran berbasis visual.

Tantangan utama dalam kegiatan ini adalah keterbatasan akses teknologi di beberapa sekolah, seperti koneksi internet yang lambat. Hal ini menyebabkan beberapa siswa mengalami kesulitan dalam mengakses Canva secara real-time. Untuk mengatasi masalah ini, fasilitator menyediakan panduan offline dan template yang dapat diunduh sebelumnya. Penelitian menunjukkan bahwa keterbatasan teknologi adalah hambatan umum dalam implementasi alat digital di sekolah (Safitri & Isnaniah, 2024). Meskipun demikian, siswa tetap dapat menghasilkan presentasi berkualitas tinggi dengan bantuan panduan tersebut. Beberapa sekolah juga menyediakan laboratorium komputer untuk mendukung kegiatan ini. Fasilitator juga mengajarkan siswa cara mengoptimalkan penggunaan Canva dalam kondisi internet terbatas, seperti menyimpan desain secara lokal. Siswa yang menghadapi kendala teknologi menunjukkan ketekunan dalam menyelesaikan tugas mereka. Pengalaman ini juga mengajarkan siswa pentingnya adaptasi dalam menghadapi tantangan teknologi. Secara keseluruhan, solusi yang diberikan membantu memastikan bahwa semua siswa dapat berpartisipasi dalam kegiatan ini.

Penggunaan Canva juga membantu siswa mengembangkan keterampilan presentasi lisan mereka. Setelah membuat presentasi, siswa diminta untuk menyampaikan hasil karya mereka di depan kelas. Proses ini meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berbicara di depan audiens. Canva membantu siswa fokus pada konten presentasi mereka karena aspek desain sudah ditangani oleh platform. Penelitian menunjukkan bahwa media visual yang menarik dapat meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam presentasi (Adawiyah et al., 2024). Siswa juga belajar untuk mengatur waktu presentasi mereka agar sesuai dengan durasi yang ditentukan. Beberapa siswa awalnya merasa gugup, tetapi latihan berulang membantu mereka menjadi lebih percaya diri. Fasilitator memberikan umpan balik tentang intonasi, kontak mata, dan penggunaan slide untuk meningkatkan kualitas presentasi. Pengalaman ini juga membantu siswa memahami pentingnya komunikasi non-verbal dalam presentasi. Dengan demikian, Canva tidak hanya meningkatkan keterampilan desain, tetapi juga keterampilan komunikasi siswa.

Kegiatan ini juga mendorong siswa untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis dalam memilih konten untuk presentasi mereka. Siswa harus menentukan informasi mana yang paling relevan untuk disertakan dalam slide mereka. Proses ini melibatkan analisis dan sintesis informasi, yang merupakan keterampilan penting dalam pembelajaran. Canva membantu siswa mengorganisir informasi secara visual, sehingga memudahkan audiens untuk memahami pesan mereka. Menurut penelitian, penggunaan alat visual seperti Canva dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengorganisir informasi (Putri et al., 2025). Siswa juga belajar untuk menghindari memasukkan terlalu banyak teks dalam satu slide, yang dapat membingungkan audiens. Fasilitator mengajarkan prinsip "less is more" untuk memastikan presentasi tetap jelas dan terfokus. Beberapa siswa awalnya kesulitan memilih informasi yang relevan, tetapi dengan bimbingan, mereka menjadi lebih mahir. Proses ini juga membantu siswa memahami pentingnya struktur dalam komunikasi. Secara keseluruhan, Canva mendukung pengembangan keterampilan analitis siswa.

Motivasi siswa dalam belajar meningkat secara signifikan setelah mengikuti kegiatan ini. Banyak siswa melaporkan bahwa mereka merasa lebih tertarik pada tugas presentasi karena Canva membuat prosesnya menyenangkan. Antarmuka yang intuitif dan beragam pilihan desain membuat siswa merasa seperti desainer profesional. Penelitian menunjukkan bahwa alat teknologi yang ramah pengguna dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Hanif et al., 2024). Siswa juga merasa bangga dengan hasil karya mereka, yang meningkatkan rasa percaya diri mereka. Beberapa siswa bahkan mulai menggunakan Canva untuk proyek pribadi di luar kelas, seperti membuat poster untuk acara sekolah. Fasilitator mengamati bahwa siswa yang sebelumnya kurang aktif menjadi lebih terlibat setelah menggunakan Canva. Pengalaman ini juga membantu siswa melihat nilai praktis dari teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Canva memberikan siswa kebebasan untuk bereksperimen dengan ide-ide mereka, yang meningkatkan kreativitas mereka. Dengan demikian, kegiatan ini berhasil menciptakan lingkungan belajar yang positif dan memotivasi.

Kegiatan ini juga membantu siswa memahami pentingnya literasi digital dalam konteks pendidikan modern. Dengan menggunakan Canva, siswa belajar untuk menggunakan teknologi secara bertanggung jawab dan efektif. Mereka diajarkan untuk menghormati hak cipta dengan memilih gambar dan elemen desain yang tersedia di perpustakaan Canva. Penelitian menunjukkan bahwa edukasi literasi digital penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi era digital (Hanif et al., 2024). Siswa juga belajar untuk memverifikasi sumber informasi yang mereka gunakan dalam presentasi mereka. Proses ini membantu mereka mengembangkan sikap kritis terhadap konten digital. Fasilitator juga mengajarkan siswa tentang etika digital, seperti tidak menyalin desain orang lain tanpa izin. Beberapa siswa awalnya tidak menyadari pentingnya hal ini, tetapi setelah penjelasan, mereka menjadi lebih berhati-hati. Pengalaman ini juga membantu siswa memahami bagaimana teknologi dapat digunakan untuk tujuan pendidikan. Secara keseluruhan, Canva menjadi alat yang efektif untuk mengajarkan literasi digital kepada siswa SMP.

Penggunaan Canva dalam kegiatan ini juga membantu siswa mengembangkan keterampilan manajemen waktu. Siswa harus menyelesaikan presentasi mereka dalam batas waktu yang ditentukan selama workshop. Proses ini mengajarkan mereka untuk mengatur prioritas dan bekerja secara efisien. Canva mempermudah proses desain, sehingga siswa dapat fokus pada pengembangan konten. Penelitian menunjukkan bahwa alat teknologi dapat membantu siswa mengelola waktu mereka dengan lebih baik (Maryana et al., 2024). Beberapa siswa awalnya kesulitan menyelesaikan tugas tepat waktu karena terlalu fokus pada aspek desain. Fasilitator memberikan panduan tentang cara menyeimbangkan waktu antara desain dan konten. Siswa juga belajar untuk menggunakan fitur penyimpanan otomatis Canva untuk mencegah kehilangan pekerjaan mereka. Pengalaman ini membantu siswa memahami pentingnya perencanaan dalam menyelesaikan tugas. Dengan demikian, Canva mendukung pengembangan keterampilan manajemen waktu siswa.

Siswa juga belajar untuk menyesuaikan presentasi mereka dengan kebutuhan audiens. Mereka diajarkan untuk mempertimbangkan siapa yang akan melihat presentasi mereka, seperti teman sekelas atau guru. Proses ini membantu siswa memilih gaya desain yang sesuai, seperti menggunakan warna cerah untuk audiens muda. Canva menyediakan berbagai opsi desain yang memungkinkan siswa untuk menyesuaikan presentasi mereka dengan mudah. Penelitian menunjukkan bahwa kemampuan untuk menyesuaikan konten dengan audiens meningkatkan efektivitas komunikasi (Wicaksono & Adriana, 2023). Siswa juga belajar untuk menggunakan bahasa yang sederhana dan jelas dalam slide mereka. Beberapa siswa awalnya menggunakan istilah yang terlalu teknis, tetapi dengan bimbingan, mereka belajar untuk menyederhanakan pesan mereka. Proses ini juga membantu siswa memahami pentingnya empati dalam komunikasi. Fasilitator memberikan contoh presentasi yang sukses untuk menginspirasi siswa. Dengan demikian, Canva membantu siswa mengembangkan keterampilan komunikasi yang berorientasi pada audiens.

Kegiatan ini juga menunjukkan bahwa Canva dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran lintas mata pelajaran. Siswa membuat presentasi untuk berbagai topik, seperti sains, sejarah, dan seni, yang menunjukkan fleksibilitas Canva. Misalnya, dalam mata pelajaran seni, siswa menggunakan Canva untuk membuat presentasi tentang sejarah seni rupa. Proses ini membantu siswa menghubungkan konsep dari berbagai disiplin ilmu. Penelitian menunjukkan bahwa alat seperti Canva mendukung pembelajaran interdisipliner (Sari et al., 2024). Siswa juga belajar untuk mengintegrasikan elemen visual yang relevan dengan topik mereka, seperti diagram atau ilustrasi. Beberapa siswa menemukan bahwa Canva membantu mereka memahami hubungan antara konsep yang berbeda. Fasilitator

mendorong siswa untuk bereksperimen dengan berbagai jenis media dalam presentasi mereka. Pengalaman ini membantu siswa melihat nilai teknologi dalam mendukung pembelajaran yang holistik. Dengan demikian, Canva menjadi alat yang serbaguna untuk pendidikan SMP.

Peran guru dalam kegiatan ini sangat penting untuk keberhasilan implementasi Canva. Guru bertindak sebagai fasilitator yang memberikan panduan dan umpan balik kepada siswa selama proses pembuatan presentasi. Mereka juga membantu siswa mengatasi tantangan teknis, seperti kesulitan dalam menggunakan fitur tertentu di Canva. Penelitian menunjukkan bahwa dukungan guru sangat penting dalam implementasi teknologi di kelas (Putri et al., 2025). Guru juga dilatih untuk mengintegrasikan Canva ke dalam kurikulum, sehingga kegiatan ini dapat berjalan secara berkelanjutan. Beberapa guru awalnya kurang familiar dengan Canva, tetapi setelah pelatihan, mereka menjadi lebih percaya diri. Proses ini juga membantu guru memahami bagaimana teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Siswa melaporkan bahwa bimbingan guru sangat membantu dalam menyelesaikan tugas mereka. Pengalaman ini juga memperkuat hubungan antara guru dan siswa. Dengan demikian, Canva menjadi alat yang mendukung kolaborasi antara guru dan siswa.

Kegiatan ini juga membantu siswa mengembangkan rasa kepemilikan terhadap karya mereka. Siswa merasa bangga ketika melihat presentasi mereka selesai dan mendapat pujian dari teman atau guru. Proses ini meningkatkan motivasi intrinsik mereka untuk belajar. Canva memungkinkan siswa untuk mengekspresikan identitas mereka melalui desain yang mereka pilih. Penelitian menunjukkan bahwa rasa kepemilikan terhadap karya meningkatkan keterlibatan siswa (Adawiyah et al., 2024). Beberapa siswa menambahkan elemen pribadi, seperti gambar atau kutipan, ke dalam presentasi mereka. Fasilitator mendorong siswa untuk mengeksplorasi kreativitas mereka tanpa takut membuat kesalahan. Pengalaman ini juga membantu siswa memahami nilai dari usaha dan dedikasi dalam menghasilkan karya berkualitas. Siswa juga belajar untuk menghargai umpan balik sebagai bagian dari proses kreatif. Dengan demikian, Canva membantu siswa membangun kepercayaan diri dan rasa kepemilikan.

Kegiatan ini juga menunjukkan bahwa Canva dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran berbasis proyek (PjBL). Siswa diminta untuk membuat presentasi sebagai bagian dari proyek kelompok, yang mendorong mereka untuk menerapkan pengetahuan mereka secara praktis. Proses ini membantu siswa menghubungkan teori dengan aplikasi dunia nyata. Canva mempermudah pembuatan produk visual yang menjadi bagian dari proyek mereka. Penelitian menunjukkan bahwa PjBL dengan teknologi seperti Canva meningkatkan hasil belajar siswa (Sari et al., 2024). Siswa juga belajar untuk merencanakan proyek mereka dengan hati-hati, termasuk mengatur waktu dan sumber daya. Beberapa kelompok menghadapi tantangan dalam menyelesaikan proyek tepat waktu, tetapi dengan bimbingan, mereka berhasil. Fasilitator memberikan contoh proyek yang sukses untuk memotivasi siswa. Pengalaman ini juga membantu siswa memahami pentingnya kerja keras dan ketekunan. Dengan demikian, Canva mendukung pendekatan pembelajaran yang aktif dan berorientasi pada proyek.

Penggunaan Canva juga membantu siswa mengembangkan keterampilan pemecahan masalah. Selama proses pembuatan presentasi, siswa menghadapi berbagai tantangan, seperti memilih elemen desain yang tepat atau mengatasi masalah teknis. Mereka belajar untuk mencari solusi, baik melalui eksperimen sendiri atau dengan bertanya kepada fasilitator. Canva menyediakan berbagai opsi desain yang memungkinkan siswa untuk bereksperimen dengan solusi yang berbeda. Penelitian menunjukkan bahwa alat teknologi dapat meningkatkan keterampilan pemecahan masalah siswa (Maryana et al., 2024). Siswa juga belajar untuk berpikir kreatif dalam mengatasi keterbatasan, seperti ketika mereka tidak menemukan elemen visual yang sesuai. Proses ini membantu siswa menjadi lebih mandiri dalam belajar. Fasilitator mendorong siswa untuk mencoba pendekatan baru ketika menghadapi kesulitan. Pengalaman ini juga mengajarkan siswa pentingnya ketekunan dalam menghadapi tantangan. Dengan demikian, Canva menjadi alat yang mendukung pengembangan keterampilan pemecahan masalah.

Kegiatan ini juga menunjukkan bahwa Canva dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran yang inklusif. Siswa dengan berbagai tingkat kemampuan dapat menggunakan Canva karena antarmukanya yang sederhana dan intuitif. Beberapa siswa yang awalnya kesulitan dengan teknologi dapat dengan cepat belajar dengan bantuan template Canva. Penelitian menunjukkan bahwa alat seperti Canva mendukung pembelajaran inklusif dengan mengakomodasi berbagai gaya belajar (Wicaksono & Adriana, 2023). Siswa dengan kebutuhan khusus juga dapat berpartisipasi dengan bantuan fasilitator. Canva menyediakan fitur aksesibilitas, seperti teks alternatif untuk gambar, yang membantu siswa dengan gangguan penglihatan. Proses ini memastikan bahwa semua siswa memiliki kesempatan yang

sama untuk berhasil. Fasilitator juga memberikan panduan tambahan untuk siswa yang membutuhkan dukungan ekstra. Pengalaman ini membantu siswa merasa dihargai dan termasuk dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, Canva mendukung pendekatan pembelajaran yang inklusif dan adil.

Siswa juga belajar untuk menghargai pentingnya umpan balik dalam proses kreatif. Setelah menyelesaikan presentasi mereka, siswa menerima umpan balik dari fasilitator dan teman sekelas. Proses ini membantu mereka mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dalam desain mereka. Canva memungkinkan siswa untuk dengan mudah mengedit presentasi mereka berdasarkan umpan balik yang diterima. Penelitian menunjukkan bahwa umpan balik konstruktif meningkatkan kualitas karya siswa (Adawiyah et al., 2024). Siswa juga belajar untuk memberikan umpan balik yang bermanfaat kepada teman mereka, yang meningkatkan keterampilan komunikasi mereka. Beberapa siswa awalnya merasa tersinggung dengan kritik, tetapi mereka belajar untuk menerimanya sebagai bagian dari proses belajar. Fasilitator mengajarkan siswa cara memberikan umpan balik yang konstruktif dan sopan. Pengalaman ini membantu siswa memahami nilai kolaborasi dan komunikasi. Dengan demikian, Canva mendukung pembelajaran yang berbasis pada umpan balik.

Kegiatan ini juga membantu siswa memahami pentingnya presentasi yang terstruktur dengan baik. Siswa diajarkan untuk mengatur slide mereka dalam urutan yang logis, seperti pendahuluan, isi, dan penutup. Proses ini membantu mereka menyampaikan pesan mereka dengan lebih jelas kepada audiens. Canva menyediakan template yang sudah terstruktur, yang memudahkan siswa untuk mengikuti format ini. Penelitian menunjukkan bahwa presentasi yang terstruktur meningkatkan pemahaman audiens (Hanif et al., 2024). Siswa juga belajar untuk menggunakan transisi yang halus antara slide untuk menjaga alur presentasi. Beberapa siswa awalnya kesulitan mengatur konten mereka, tetapi dengan latihan, mereka menjadi lebih terampil. Fasilitator memberikan contoh presentasi yang terorganisir dengan baik untuk menginspirasi siswa. Pengalaman ini juga membantu siswa memahami pentingnya perencanaan dalam komunikasi. Dengan demikian, Canva membantu siswa mengembangkan keterampilan organisasi.

Penggunaan Canva juga mendorong siswa untuk bereksperimen dengan berbagai gaya desain. Siswa bebas memilih antara desain minimalis, berwarna cerah, atau formal, tergantung pada topik presentasi mereka. Proses ini membantu mereka mengembangkan rasa estetika yang unik. Canva menyediakan ribuan elemen desain yang memungkinkan siswa untuk bereksperimen tanpa batas. Penelitian menunjukkan bahwa kebebasan bereksperimen meningkatkan kreativitas siswa (Iwafani & Haes, 2023). Siswa juga belajar untuk menyeimbangkan kreativitas dengan kejelasan, sehingga presentasi mereka tetap informatif. Beberapa siswa awalnya menggunakan terlalu banyak elemen dekoratif, tetapi dengan bimbingan, mereka belajar untuk menyederhanakan desain mereka. Fasilitator mendorong siswa untuk mencoba gaya baru sambil tetap mempertahankan fokus pada konten. Pengalaman ini membantu siswa memahami pentingnya fleksibilitas dalam desain. Dengan demikian, Canva menjadi alat yang mendukung eksplorasi kreatif siswa.

Kegiatan ini juga membantu siswa memahami pentingnya branding dalam presentasi. Siswa diajarkan untuk menggunakan elemen desain yang konsisten, seperti warna dan font, untuk menciptakan identitas visual yang kuat. Proses ini membantu mereka memahami bagaimana merek atau tema tertentu dapat memperkuat pesan mereka. Canva menyediakan fitur untuk menyimpan palet warna dan font, yang memudahkan siswa untuk menjaga konsistensi. Penelitian menunjukkan bahwa branding visual meningkatkan daya tarik presentasi (Putri et al., 2025). Siswa juga belajar untuk menyesuaikan desain mereka dengan konteks, seperti menggunakan logo sekolah dalam presentasi. Beberapa siswa awalnya tidak memperhatikan konsistensi visual, tetapi mereka menjadi lebih terampil setelah latihan. Fasilitator memberikan contoh presentasi dengan branding yang kuat untuk menginspirasi siswa. Pengalaman ini membantu siswa memahami nilai estetika dalam komunikasi profesional. Dengan demikian, Canva mendukung pengembangan pemahaman tentang branding.

Siswa juga belajar untuk menggunakan Canva sebagai alat untuk menceritakan kisah secara visual. Mereka diajarkan untuk mengatur slide mereka seperti sebuah narasi, dengan awal, tengah, dan akhir yang jelas. Proses ini membantu mereka menyampaikan pesan dengan cara yang lebih menarik dan mudah diingat. Canva menyediakan elemen seperti ikon dan ilustrasi yang membantu siswa membangun narasi visual. Penelitian menunjukkan bahwa storytelling visual meningkatkan keterlibatan audiens (Wicaksono & Adriana, 2023). Siswa juga belajar untuk menggunakan gambar yang relevan untuk mendukung poin mereka, seperti foto lingkungan dalam presentasi tentang konservasi. Beberapa siswa awalnya kesulitan menciptakan alur narasi yang koheren, tetapi dengan

bimbingan, mereka menjadi lebih mahir. Fasilitator mendorong siswa untuk memikirkan presentasi mereka sebagai sebuah cerita. Pengalaman ini membantu siswa memahami kekuatan komunikasi visual. Dengan demikian, Canva menjadi alat yang efektif untuk mendukung storytelling.

Kegiatan ini juga membantu siswa memahami pentingnya aksesibilitas dalam presentasi. Mereka diajarkan untuk menggunakan teks yang cukup besar dan kontras warna yang tinggi untuk memastikan keterbacaan. Proses ini membantu mereka mempertimbangkan kebutuhan audiens dengan gangguan penglihatan. Canva menyediakan alat untuk memeriksa kontras warna, yang memudahkan siswa untuk membuat desain yang inklusif. Penelitian menunjukkan bahwa desain yang mudah diakses meningkatkan efektivitas komunikasi (Sari et al., 2024). Siswa juga belajar untuk menghindari animasi yang berlebihan, yang dapat mengganggu audiens. Beberapa siswa awalnya tidak mempertimbangkan aksesibilitas, tetapi mereka menjadi lebih sadar setelah penjelasan. Fasilitator memberikan panduan tentang praktik desain yang inklusif. Pengalaman ini membantu siswa memahami pentingnya mempertimbangkan keberagaman audiens. Dengan demikian, Canva mendukung pembelajaran tentang aksesibilitas.

Penggunaan Canva juga membantu siswa mengembangkan keterampilan evaluasi diri. Setelah menyelesaikan presentasi, siswa diminta untuk menilai karya mereka sendiri menggunakan rubrik yang disediakan. Proses ini membantu mereka mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki, seperti kejelasan teks atau pemilihan warna. Canva memungkinkan siswa untuk dengan mudah mengedit desain mereka berdasarkan evaluasi mereka. Penelitian menunjukkan bahwa evaluasi diri meningkatkan kesadaran siswa tentang proses belajar mereka (Adawiyah et al., 2024). Siswa juga belajar untuk membandingkan karya mereka dengan standar yang ditetapkan oleh fasilitator. Beberapa siswa awalnya kesulitan menilai karya mereka secara objektif, tetapi mereka menjadi lebih terampil dengan latihan. Fasilitator mendorong siswa untuk jujur dalam mengevaluasi kekuatan dan kelemahan mereka. Pengalaman ini membantu siswa memahami pentingnya refleksi dalam pembelajaran. Dengan demikian, Canva mendukung pengembangan keterampilan evaluasi diri.

Kegiatan ini juga menunjukkan bahwa Canva dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran berbasis kompetensi. Siswa diminta untuk menunjukkan keterampilan seperti komunikasi, kreativitas, dan kolaborasi melalui presentasi mereka. Proses ini membantu mereka memenuhi tujuan pembelajaran yang ditetapkan dalam kurikulum. Canva menyediakan alat untuk mengukur kemajuan siswa melalui karya visual mereka. Penelitian menunjukkan bahwa pendekatan berbasis kompetensi meningkatkan kesiapan siswa untuk masa depan (Hanif et al., 2024). Siswa juga belajar untuk menghubungkan keterampilan yang mereka pelajari dengan aplikasi dunia nyata. Beberapa siswa awalnya tidak melihat hubungan antara desain dan kompetensi, tetapi dengan penjelasan, mereka menjadi lebih sadar. Fasilitator memberikan contoh bagaimana keterampilan ini dapat digunakan dalam karir. Pengalaman ini membantu siswa memahami nilai pembelajaran berbasis kompetensi. Dengan demikian, Canva menjadi alat yang mendukung pendekatan pendidikan modern.



Gambar 4. Foto bersama siswa SMPN 4 Tewah

Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa Canva adalah alat yang sangat efektif untuk mendukung pembelajaran siswa SMP. Platform ini tidak hanya membantu siswa mengembangkan keterampilan teknis, tetapi juga keterampilan lunak seperti komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah. Siswa belajar untuk menggunakan teknologi secara kreatif dan bertanggung jawab, yang mempersiapkan mereka untuk era digital. Canva juga mendukung pembelajaran yang inklusif, interdisipliner, dan berbasis proyek, yang sejalan dengan tujuan pendidikan modern. Penelitian

mendukung temuan bahwa Canva meningkatkan motivasi, kreativitas, dan hasil belajar siswa (Maryana et al., 2024). Meskipun ada tantangan seperti keterbatasan teknologi, solusi yang tepat dapat mengatasi masalah ini. Kegiatan ini juga menunjukkan pentingnya peran guru dalam memfasilitasi penggunaan Canva. Siswa melaporkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri dan termotivasi setelah mengikuti kegiatan ini. Dengan demikian, Canva memiliki potensi untuk menjadi bagian integral dari pendidikan SMP di masa depan. Kegiatan ini memberikan fondasi yang kuat untuk transformasi digital dalam pendidikan.

SIMPULAN

Kegiatan sosialisasi dan edukasi pembuatan presentasi menggunakan Canva bagi siswa-siswi SMPN terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan desain, literasi digital, dan motivasi belajar siswa. Canva, dengan antarmuka yang ramah pengguna dan fitur yang mendukung kreativitas, memungkinkan siswa untuk membuat presentasi yang menarik dan terstruktur tanpa memerlukan keahlian desain grafis yang mendalam. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mampu menguasai aspek teknis Canva, tetapi juga mengembangkan keterampilan lunak seperti kerja sama tim, komunikasi, dan pemikiran kreatif. Meskipun terdapat kendala seperti keterbatasan akses teknologi, solusi seperti panduan offline dan pelatihan tambahan dapat mengatasi masalah tersebut. Kegiatan ini juga menunjukkan pentingnya peran guru dalam memfasilitasi penggunaan Canva di kelas, yang memerlukan pelatihan tambahan untuk memastikan integrasi yang efektif dalam kurikulum. Penelitian ini mendukung temuan sebelumnya bahwa Canva adalah alat yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar dan kreativitas siswa, terutama dalam konteks pembelajaran berbasis proyek (Maryana et al., 2024; Wicaksono & Adriana, 2023). Oleh karena itu, disarankan agar kegiatan sosialisasi ini diperluas ke lebih banyak sekolah untuk mendukung transformasi digital dalam pendidikan SMP.

REFERENSI

- Adawiyah, S. R., Zulfa, F., Khalid, N., Yuliana, Y., & Saniah, I. (2024). Pelatihan Desain Digital Pada Remaja Di SMP Muttaqin Desa Mekarjaya Kecamatan Comprang Kabupaten Subang. *Jurnal Peradaban Masyarakat*, 4(2), 53-60.
- Ayuchecaria, N., Oksal, E., Sri Martani, N., Kartika Komara, N., & Pereiz, Z. (2024). SKRINING FITOKIMIA DAN UJI ANTIBAKTERI EKSTRAK ETANOL DAUN HANJUANG MERAH (*Cordyline Fruticose*) TERHADAP BAKTERI *Staphylococcus Epidermidis*. *Jurnal Insan Farmasi Indonesia*, 7(1), 86–94. <https://doi.org/10.36387/jifi.v7i1.1683>
- Beladona, S. U. M., Pereiz, Z., & Nugroho, W. (2023). Sosialisasi Pembuatan Sabun Padat Dengan Penambahan Minyak Atsiri Dari Kopi Di SMAN 4 Palangka Raya Socialization On Making Solid Soap From Coffee Essential Oil In SMAN 4 Palangka Raya. *Nawasena: Journal Of Community Service*, 01(01), 13–19. <https://e-journal.upr.ac.id/index.php/JCS/index>
- Hanif, K. H., Zakkiah, A. Z. A., Aditya, M. A. M., Hasanah, N. H. P. A. N., Angin, P., Rahmatullah, R., & Susi, S. (2024). Sosialisasi Mengenai Kecakapan Literasi Digital Dalam Pendidikan Karakter Gen-Z Di Era Digitalisasi Di SMPN 5 Kota Tarakan. *Jurnal Arba-Multidisiplin Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 43-50.
- Iwafani, S. A., & Haes, P. E. (2023). Edukasi Pengenalan Filosofi Warna Dan Font Pada Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 6(2), 159-166.
- Maryana, M., Zuraida, Z., Fatimah, F., Meriatna, M., Putri, R., & Nurdin, N. (2024). Implementasi Aplikasi Canva Sebagai Kreasi Dan Edukasi Media Pembelajaran Bagi Penunjang Kompetensi Guru Di SMP Negeri 7 Sawang. *Jurnal Malikussaleh Mengabdi*, 3(2), 305-310.
- Nafisah, Z., Baktir, A., & Pereiz, Z. (2023). Konstruksi Pustaka Metagenom Prokariot Dari Permukaan *Eucheuma Cottonii* Untuk Mencari Gen Penyandi K-Karaginase. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 4(4), 497–507. <https://doi.org/10.59141/jist.v4i4.613>
- Nafisah, Z., Rahman, S., Pereiz, Z., & Ratna Kumalasari, M. (2023). Pemberdayaan Masyarakat Melalui Edukasi Pemanfaatan Limbah Cair Tempe Menjadi Biogas Di Desa Habaring Hurung. *Journal Of Appropriate Technology For Community Services*, 5(1), 24–32. <https://doi.org/10.20885/jattec.vol5.iss1.art4>
- Nuroctavianti, A. (2024). PENGARUH APLIKASI CANVA TERHADAP PENINGKATAN KETERAMPILAN MEMBUAT POSTER PADA WARGA BELAJAR PAKET C (Doctoral Dissertation, IKIP Siliwangi).

- Oksal, E., Fatah, A. H., Pereiz, Z., Fauzi, M. Z. L., Komara, N. K., & Pangestika, I. (2025). *PELATIHAN PEMBUATAN LILIN AROMATERAPI DALAM PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA SMAN 1 KASONGAN*. 9(2), 1575–1583.
- Pereiz, Z. (2024). *Analysis Of Hexadecyltrimethoxysilane Nanosol Hybrids Through Optimization Of Silica Nanosol Concentration And Determining Fabric Types On Hydrophobicity Analysis Of Silica-Hexadecyltrimethoxysilane Nanosol Hybrids Through Optimization Of Silica Nanosol C*. 15(1), 195–210.
- Pereiz, Z., Chuchita, C., Kumalasari, M. R., & Nafisah, Z. (2023). ANALISIS ASPARTAM DENGAN METODE SPEKTROFOTOMETRI UV-VISIBLE SERTA OPTIMASI KONSENTRASI NINHIDRIN DAN APLIKASINYA UNTUK PENENTUAN KANDUNGAN DALAM MINUMAN ENERGI Zimon. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 4(4), 508–525.
- Pereiz, Z., Nafisah, Z., Rahman, S., Ratna Kumalasari, M., Studi Kimia, P., Palangka Raya, U., & Studi Farmasi, P. (2023). Mengurangi Emisi Gas (Zimon Pereiz Dkk.) | 119 Nanggroe. *Jurnal Pengabdian Cendikia*, 2(6), 119–126. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8393970>
- Pereiz, Z., Oksal, E., Angel, J., Suma, A., & Afli, F. (2024). *Teknik Pengelolaan Sanitasi Lingkungan Untuk Meningkatkan Kesadaran Kesehatan Masyarakat*. 7, 2–8.
- Pereiz, Z., Oksal, E., Chuchita, C., Sylvani, M. M., & Kartika, N. (2024). *Permen Buah Karamunting : Inovasi Pangan Lokal Untuk Penanggulangan Stunting Pada Anak (Karamunting Fruit Candy : Local Food Innovation To Reduce Stunting In Children)*. 4(4), 571–577.
- Pereiz, Z., Oksal, E., Ratna, M., Telaumbanua, S., Sabatini, F., Solla, A., Hutabalian, G., Arnia, O., Devianti, G., Apriyanti, M., Prayoga, A., Tundan, A. I. L., & Dandy, J. (2025). *Sosialisasi Dan Edukasi Bahaya Narkoba Bagi Siswa-Siswi SMPN 4 Tewah , Kabupaten Gunung Mas , Provinsi Kalimantan Tengah*. 4(4).
- Pereiz, Z., Oksal, E., Sylvani, M. M., & Irawan, A. (2025). *The Potential Of Ironwood As An Activated Carbon Adsorbent For Heavy Metal Mercury (Hg) Using The Pyrolysis Method Potensi Kayu Ulin Sebagai Adsorben Karbon Aktif Untuk Logam Berat Merkuri (Hg) Menggunakan Metode Pirolisis*. 19(1), 25–36.
- Pereiz, Z., Oksal, E., Sylvani, M. M., Pebriyanto, Y., Hairiah, R., Eka, A., Prastiti, J., Dasilva, C. B., Anatasya, V., & Prisnanda, R. (2025). *Potential Of Jackfruit Wood As Activated Carbon For Adsorption Of Heavy Metal Mercury (Hg) Through Pyrolysis Method*. 35–46. <https://doi.org/10.24252/AI-Kimia.V13i1.51876>
- Pereiz, Z., Pebriyanto, Y., Naulita Turnip, O., Maya Sylvani, M., Karelius, K., Putra Ramdhani, E., Chuchita, C., Agnestisia, R., Horale Pasaribu, M., & Prasetya Toepak, E. (2023). Synthesis Of MIL-100(Fe)@Fe₃O₄ From Magnetic Zircon Mining Waste Modified By CTAB For Naphthol Dye In Water Removal. *BIO Web Of Conferences*, 79. <https://doi.org/10.1051/Bioconf/20237912005>
- Putri, S. M. A., Gultom, S. S. B., Alvionita, N., & Rosari, W. N. (2025). Sosialisasi Pembuatan Lembar Kerja Peserta Didik Menggunakan Canva Bagi Guru SMP Negeri 13 Kota Bengkulu. *Bhakti: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 1-10.
- Ratna Kumalasari, M., Pereiz, Z., & Chuchita, C. (2023). Pengaruh Ph Agen Pereduksi Serin Terhadap Sintesis Nanopartikel Emas. *COMSERVA Indonesian Jurnal Of Community Services And Development*, 2(12), 2912–2918. <https://doi.org/10.59141/Comserva.V2i12.727>
- Segah, H., Oksal, E., Pereiz, Z., & Supriyati, W. (2024). *PENGUJIAN KUALITAS ARANG DARI SERBUK ULIN DENGAN 2 METODE PENGERINGAN*. 42(2).
- Safitri, E., & Isnaniah, I. (2024). Adaptasi Teknologi Dan Pelestarian Lingkungan Di SMP N 02 Solok Selatan. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 1(12), 2159-2163.
- Sari, V. K., Rusdiana, R. Y., Sa'diyah, H., Hariyono, K., Hartatik, S., Andreano, R. T., ... & Fikri, H. (2024). Pelatihan Literasi Digital Dan Aplikasi Canva Bagi Siswa-Siswi SMA BIMA Kecamatan Ambulu Kabupaten Jember. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN*, 5(3), 217-224.
- Wicaksono, D., & Adriana, N. P. (2023). Meningkatkan Kemampuan Siswa SMP N 18 Surakarta Dalam Mengembangkan Media Poster Melalui Platform Canva. *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains Dan Teknologi*, 2(3), 329-338.