



JURNAL PADAMU NEGERI

Halaman Jurnal: <https://journal.smartpublisher.id/index.php/jpn>

Halaman UTAMA Jurnal : <https://journal.smartpublisher.id/>



DOI: <https://doi.org/10.69714/2sdxyg11>

PEMANFAATAN FITUR TEMPLATE PADA CANVA UNTUK MENINGKATKAN EFISIENSI DAN KREATIVITAS SISWA DI SMP 3 IBRAHIMY

Zachol Fatah ^{a*}, Ummariatul Fitriyah ^b

^a Sains dan Teknologi / Sistem Informasi, zacholfatah@gmail.com, Universitas Ibrahimy, Situbondo Jawa Timur

^b Sains dan Teknologi / Sistem Informasi,
ummariatulfitriyah@gmail.com, Universitas Ibrahimy, Situbondo Jawa Timur

*Penulis Korespondensi: Zachol Fatah

ABSTRACT

This study aims to examine the impact of using Canva templates on students' work efficiency and creativity. Canva is a web-based platform that provides a wide range of ready-to-use design templates to support teaching and learning activities. Previous studies have shown that Canva is an effective learning medium that enhances students' engagement, creativity, and productivity. This study employed a literature review method to analyze findings from relevant scientific publications. The results indicate that Canva's template features help students complete their tasks more efficiently, foster creativity, and create a more engaging and interactive learning environment. Therefore, the use of Canva templates can serve as an effective alternative learning medium to improve the quality of teaching and learning at SMP 3 Ibrahimy.

Keywords: Canva, Creativity, Efficiency, Learning Media, Students, Templates.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk memahami lebih dalam bagaimana penggunaan fitur template di Canva dapat membantu meningkatkan efisiensi dan kreativitas siswa. Canva adalah platform desain grafis digital yang menawarkan berbagai template siap digunakan untuk membantu meningkatkan proses belajar siswa. Proses belajar menggunakan Canva terbukti sangat efektif, seperti yang dibahas dalam berbagai artikel ilmiah yang sama. Metode penelitian yang digunakan adalah tinjauan pustaka. Temuan penelitian menunjukkan bahwa fitur template Canva bisa membantu siswa menyelesaikan tugas dengan lebih cepat, meningkatkan rasa kreatif siswa, serta membuat proses belajar menjadi lebih menarik dan interaktif. Dengan demikian, menggunakan fitur template Canva bisa menjadi pilihan media pembelajaran yang efektif untuk mendukung proses belajar mengajar di SMP 3 Ibrahimy.

Kata Kunci: Kata Kunci: Canva, Kreativitas, Efisiensi, Media Pembelajaran, Siswa, Templat.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Menggunakan teknologi dalam proses belajar tidak hanya membantu menyampaikan informasi, tetapi juga membantu meningkatkan kemampuan, kreativitas, dan cara berpikir inovatif siswa. Dalam pembelajaran masa kini, siswa diharapkan bisa menghasilkan gagasan yang kreatif dan menggunakan teknologi digital sebagai bantuan dalam menyelesaikan berbagai tugas belajar.

Satu hal penting yang harus dikuasai oleh siswa adalah kemampuan membuat karya visual yang menarik dan bisa menyampaikan pesan dengan jelas. Namun, di lapangan masih banyak siswa yang merasa kesulitan dalam membuat desain karena kurangnya pemahaman tentang konsep desain grafis, pemilihan warna yang tepat, cara menyusun elemen visual, serta penggunaan aplikasi desain yang rumit. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembuatan karya digital memakan waktu lama dan hasil desain yang dihasilkan masih kurang optimal.

Salah satu aplikasi digital yang bisa membantu menyelesaikan masalah tersebut adalah Canva. Canva adalah platform desain grafis online yang menawarkan berbagai fitur seperti template, elemen visual, gambar, ikon, animasi, dan berbagai desain yang siap digunakan. Aplikasi ini memiliki antarmuka yang mudah dipahami, sehingga bisa digunakan oleh orang yang baru mengenal teknologi tanpa perlu keahlian desain yang tinggi.

Fitur template di Canva menjadi salah satu fitur yang membantu siswa dalam membuat berbagai macam desain, seperti poster, presentasi, infografis, dan media pembelajaran. Dengan menggunakan template, siswa tidak harus membuat desain dari awal yang kosong, mereka bisa memanfaatkan desain yang sudah tersedia lalu mengubahnya sesuai dengan kebutuhan dan kreativitas mereka masing-masing.

Menggunakan template Canva tidak hanya mempercepat proses membuat desain, tetapi juga membantu siswa berkembang dalam berpikir kreatif melalui cara mengembangkan ide, memilih elemen visual, dan menyusun tampilan desain. Oleh karena itu, penelitian ini berupaya untuk menganalisis bagaimana penggunaan fitur template di Canva dapat meningkatkan efisiensi dan kreativitas siswa di SMP 3 Ibrahimy.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Metode ini digunakan untuk memahami secara mendalam cara siswa di SMP 3 Ibrahimy memanfaatkan fitur template di Canva untuk meningkatkan efisiensi dan kreativitas mereka.

Data dikumpulkan dengan beberapa metode, seperti mengamati, mencatat dokumen, dan membaca buku referensi. Observasi dilakukan dengan memperhatikan cara siswa menggunakan Canva, terutama dalam memilih template, mengedit, serta membuat karya desain mereka. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan karya yang dibuat oleh siswa sebagai bahan untuk menganalisis perkembangan kreativitas mereka.

Selain itu, penelitian ini juga melibatkan studi literatur dengan mempelajari berbagai penelitian sebelumnya yang membahas penggunaan Canva sebagai alat desain digital dan sarana pembelajaran. Referensi tersebut digunakan agar analisis tentang manfaat Canva dalam meningkatkan kreativitas dan efisiensi pengguna menjadi lebih kuat.

Subjek penelitian ini adalah 15 siswa di SMP 3 Ibrahimy yang menggunakan aplikasi Canva dalam kegiatan pembuatan desain digital. Analisis data dilakukan dalam tiga tahap, yaitu mengurangi data, menyajikan data, dan mengambil kesimpulan. Data tersebut dianalisis berdasarkan kemampuan siswa dalam menggunakan template Canva, lama waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan desain, serta tingkat kreativitas dan kualitas hasil karya yang mereka buat.

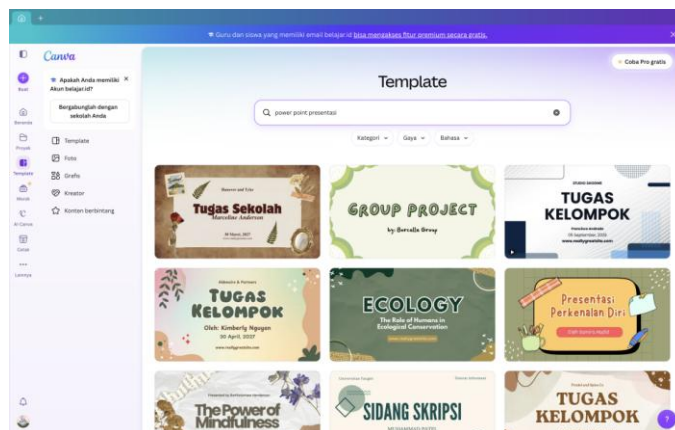
3. HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1: Penyampaian Materi Kepada Siswi SMP

Gambar 1 memperlihatkan kegiatan penyampaian materi kepada siswi SMP 3 Ibrahimy mengenai penggunaan aplikasi Canva. Pada tahap ini, peneliti memberikan penjelasan tentang fungsi Canva, fitur template, serta cara membuat desain digital sebelum siswa melakukan praktik. Kegiatan ini bertujuan memberikan pemahaman dasar agar siswa dapat menggunakan Canva secara efektif dalam menghasilkan desain yang kreatif dan menarik.

3.1 Pemanfaatan Fitur Template Canva dalam Proses Pembuatan Desain Siswa



Gambar 2. Tampilan template Canva yang digunakan dalam pembuatan media pembelajaran.
Sumber: Dokumentasi Seminar, 2026

Berdasarkan gambar 2, fitur template Canva membantu pengguna memilih desain yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Template yang tersedia memudahkan dalam membuat media pembelajaran karena pengguna tidak perlu membuat desain dari awal.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada siswa di SMP 3 Ibrahimy, menggunakan fitur template di aplikasi Canva membuat proses membuat desain digital lebih mudah. Sebelum menggunakan Canva, sebagian siswa merasa kesulitan dalam menentukan ide desain awal, Hasil observasi menunjukkan bahwa sebelum menggunakan Canva, sebagian besar siswa mengalami kesulitan memilih warna yang cocok, mengatur penempatan elemen, serta menyusun bagian-bagian visual agar tampil lebih menarik. Kesulitan tersebut terjadi karena beberapa siswa masih kurang memahami dasar-dasar prinsip desain grafis.

Dengan menggunakan fitur template Canva, siswa bisa mengatasi kendala tersebut karena Canva menyediakan berbagai desain yang sudah siap digunakan dan memiliki tata letak elemen visual yang terorganisir. Template yang tersedia memiliki berbagai macam desain, seperti poster, presentasi, infografis, undangan, sampai media pembelajaran. Siswa bisa memilih template yang cocok dengan kebutuhan mereka, lalu melakukan penyesuaian sesuai dengan ide dan tujuan desain yang ingin mereka buat.

Menggunakan template tidak hanya tentang menggunakannya seperti apa adanya, tetapi juga memperbolehkan siswa untuk berkreaitivitas dengan mengubah berbagai bagian desain yang ada. Siswa bisa mengganti teks, menentukan ukuran huruf, memilih warna yang cocok, menambahkan gambar, serta mengedit elemen visual lainnya sehingga membuat desain yang memiliki ciri khas dan gagasan sendiri.

Fitur template Canva tersebut berfungsi sebagai alat bantu yang mendukung siswa dalam mempelajari proses desain secara bertahap. Siswa yang dulu merasa kesulitan membuat desain dari awal kini bisa lebih mudah memahami konsep dasar desain dengan cara mengamati, mengedit, dan mengembangkan template yang sudah tersedia.

3.2 Peningkatan Efisiensi dalam Pembuatan Karya Digital

Penelitian menunjukkan bahwa menggunakan template Canva membantu siswa bekerja lebih cepat dan lebih efektif dalam menyelesaikan tugas desain. Efisiensi itu terlihat dari pengurangan waktu yang dibutuhkan siswa dalam proses membuat desain. Dalam proses desain konvensional (tanpa template), siswa

harus menentukan ide, menyusun tampilan, memilih gambar, serta mengatur penempatan elemen secara mandiri dari awal.

Dengan adanya template Canva, siswa bisa langsung memakai desain yang sudah siap, sehingga waktu mereka lebih banyak digunakan untuk mengembangkan isi dan berkreasi. Template memberi gambaran awal yang membantu siswa memahami cara menyusun desain agar terlihat lebih rapi dan menarik.

Selain membantu menghemat waktu, penggunaan template juga meminimalkan kesalahan yang terjadi saat proses desain. Siswa tidak harus mencoba banyak cara mengatur tata letak karena template yang sudah tersedia memiliki penataan yang sudah seimbang. Hal ini membuat proses pembuatan desain lebih mudah dan meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat karya digital.

Efisiensi penggunaan Canva terlihat dari kemudahan untuk mengakses aplikasi, baik melalui komputer maupun ponsel pintar. Siswa bisa melakukan proses desain kapan saja melalui sistem online, tanpa harus menggunakan perangkat lunak desain profesional yang lebih rumit.

3.3 Peningkatan Kreativitas Siswa melalui Penggunaan Template Canva

Selain membuat pekerjaan lebih efisien, menggunakan fitur template Canva juga membantu meningkatkan kreativitas para siswa. Kreativitas siswa tercermin dari kemampuan mereka dalam memodifikasi template yang tersedia menjadi desain baru yang sesuai dengan ide dan kebutuhan masing-masing.

Template Canva memberikan ide awal bagi siswa dalam memilih konsep desain yang akan digunakan. Berbagai opsi warna, bentuk, ilustrasi, dan penataan yang ada bisa membantu siswa mendapatkan ide baru saat membuat karya visual. Siswa tidak hanya mengikuti desain yang sudah dibuat, tetapi juga mulai mengubah dan menyesuaikan berdasarkan ide kreatif mereka sendiri.

Saat membuat desain, siswa mulai tahu betapa pentingnya memilih elemen visual yang tepat. Misalnya, siswa belajar memilih warna yang bisa membuat informasi lebih jelas, menggunakan font yang mudah dibaca, serta mengatur gambar dan teks supaya tampilan terlihat rapi dan menarik. Proses itu secara tidak langsung membantu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan keterampilan desain para siswa.

Menggunakan Canva memberi kebebasan bagi siswa untuk mencoba berbagai ide desain secara bebas. Siswa bisa mencoba berbagai template, menggabungkan beberapa bagian, dan membuat desain baru yang berbeda. Aktivitas itu bisa membuat siswa lebih percaya diri saat membuat karya digital.

3.4 Peran Canva dalam Meningkatkan Keterampilan Digital Siswa

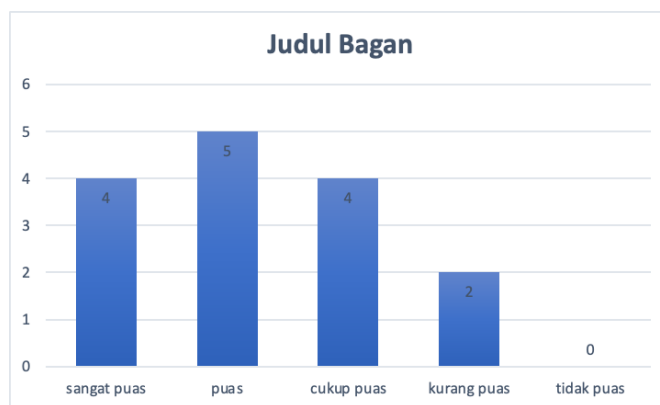
Menggunakan Canva tidak hanya bermanfaat untuk bidang desain, tetapi juga membantu siswa meningkatkan keterampilan digital mereka. Saat menggunakan Canva, siswa belajar bagaimana memanfaatkan teknologi sebagai alat untuk membuat karya yang memiliki nilai informasi serta tampilan yang menarik.

Dengan mengikuti kegiatan desain menggunakan Canva, siswa mendapatkan kesempatan untuk belajar cara menggunakan aplikasi digital, mengatur berbagai elemen visual, serta menyampaikan gagasan mereka melalui bentuk grafis. Keterampilan itu penting karena mampu menggunakan teknologi digital adalah salah satu kemampuan yang dibutuhkan dalam perkembangan pendidikan saat ini.

Selain itu, Canva juga membantu siswa menyadari bahwa teknologi tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga bisa digunakan sebagai alat belajar serta untuk membuat karya yang bermakna. Dengan begitu, penggunaan Canva bisa membantu proses belajar yang lebih aktif, kreatif, dan sesuai dengan kemajuan teknologi.

Untuk mengukur tingkat kepuasan siswa, dilakukan survei sederhana kepada 15 siswa. Hasilnya disajikan pada Tabel 1 berikut.

Tabel 1. Hasil Survei Kepuasan Siswa terhadap Penggunaan Template Canva



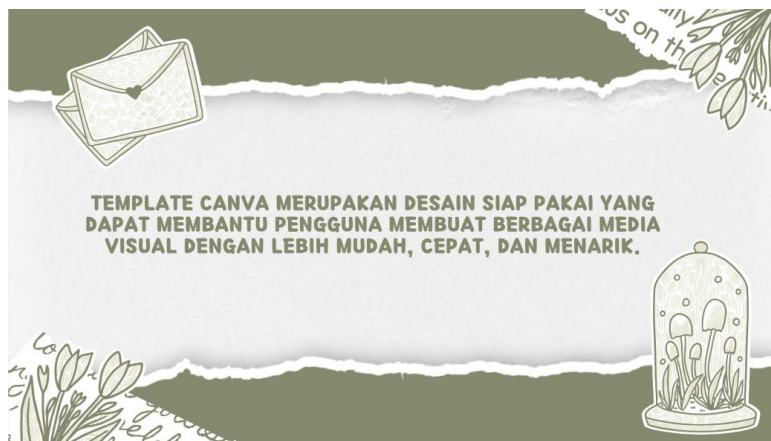
Berdasarkan hasil survei kepada 15 siswa, penggunaan template Canva mendapat tanggapan yang baik. Sebanyak 60% siswa menyatakan puas dan sangat puas, sedangkan 26,7% cukup puas, dan 13,3% kurang puas.

3.5 Analisis Hasil Pemanfaatan Template Canva terhadap Siswa SMP 3 Ibrahimy

Berdasarkan hasil pengamatan, penggunaan fitur template Canva memberikan dampak positif pada cara siswa belajar membuat desain digital. Siswa merasa lebih mudah mengerti langkah-langkah membuat desain karena ada bantuan struktur visual yang sudah disediakan.

Dari segi efisiensi, Canva membantu siswa menyelesaikan tugas desain lebih cepat dibandingkan membuat desain secara manual. Dari segi kreativitas, Canva memberi kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan ide mereka dengan cara mengubah dan menjelajahi berbagai bagian desain.

Dengan demikian, fitur template Canva berpotensi menjadi sarana digital yang efektif untuk meningkatkan kemampuan desain, kreativitas, dan keterampilan teknologi siswa di SMP 3 Ibrahimy.



Gambar 3. Contoh hasil desain siswa menggunakan template Canva.

Sumber: Dokumentasi Seminar, 2026

Berdasarkan Gambar 3, fitur template di Canva membuat proses membuat desain digital lebih mudah. Template yang tersedia bertindak sebagai kerangka dasar yang membantu pengguna dalam menyusun tata letak desain, memilih elemen visual, serta mengatur informasi dengan lebih terorganisir. Fitur template Canva ini bisa membuat waktu lebih efisien dan membantu pengguna lebih kreatif dalam membuat materi pembelajaran atau karya visual yang menarik.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan fitur template di Canva memberikan dampak positif dalam meningkatkan efisiensi dan kreativitas siswa di SMP 3 Ibrahimy. Fitur template membantu siswa membuat desain digital dengan lebih sederhana karena memberikan struktur desain awal

Pemanfaatan Fitur Template pada Canva untuk Meningkatkan Efisiensi dan Kreativitas Siswa di SMP 3 Ibrahimy (Zaehol Fatah)

yang bisa dikembangkan sesuai kebutuhan mereka. Saran bagi guru: diharapkan dapat mengintegrasikan Canva dalam berbagai mata pelajaran untuk meningkatkan kreativitas siswa. Saran bagi sekolah: perlu menyediakan fasilitas internet yang memadai agar siswa dapat mengakses Canva dengan lancar. Saran bagi peneliti selanjutnya: disarankan untuk melakukan penelitian dengan metode eksperimen untuk mengukur dampak Canva secara kuantitatif.

Menggunakan Canva dapat menghemat waktu dalam membuat desain karena siswa tidak harus membuat semua bagian desain dari awal. Selain itu, berbagai template dan elemen visual yang tersedia bisa memberikan ide bagus bagi siswa untuk membuat karya yang lebih kreatif dan menarik.

Dengan demikian, Canva bisa digunakan sebagai alat pembelajaran digital yang membantu meningkatkan kemampuan kreativitas, desain, dan pemahaman teknologi siswa. Dengan pemanfaatan Canva secara optimal di lingkungan sekolah, diharapkan siswa lebih siap menghadapi tuntutan keterampilan digital di era modern.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva (Vol. 5, Issue 1). <http://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/Jabdimas>
- [2] Deliana, A., Romalinca, R., Omerlin, O., Krisbet, K., & Meldawati, M. (2023). Efektivitas Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran Luring. *Multiverse: Open Multidisciplinary Journal*, 2(2), 298–303. <https://doi.org/10.57251/multiverse.v2i2.1258>
- [3] Farman, I., HidayatL, M., Marela, A., Studi Pendidikan Teknologi Informasi, P., & Islam Makassar, U. (2024). Analisis Penggunaan Aplikasi Canva dalam Peningkatan Kemampuan Desain Grafis Mahasiswa (Vol. 1, Issue 1).
- [4] Indriani, C. (n.d.). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. Retrieved <http://journal.ainarapress.org/index.php/jiepp>
- [5] Kegiatan Mahasiswa Penalaran dan Riset, U., Prasetyo, D., Bagus Putra Hermawan, S., & Ramadhani Amir, D. (n.d.). Prosiding Seminar Nasional Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran di Era Digital.
- [6] Khairani, N., & Mudinillah, A. (2022). The Benefits Of Using Canva Aplication On 4 th Grade Social Study Lesson In 23 Rambatan Elementary School. In *Juni* (Vol. 9, Issue 1).
- [7] Lu'luul Maulidya Nova, Siti Nabilatul Hoiroh, & Zaehol Fatah. (2025). PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA DI SMK IBRAHIMY 1 SUKOREJO SITUBONDO. *Jurnal Padamu Negeri*, 2(3), 115–120. <https://doi.org/10.69714/rvsth694>
- [8] Nurpiani, R., Anggraeni, S. R., & Farhurohman, O. (2024). Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Al Madrasah Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiya*, 8(3), 1172. <https://doi.org/10.35931/am.v8i3.3561>
- [9] Pendidikan dan Ilmu Sosial, J., Alyssa Syahrani, D., & Wiza, R. (n.d.). P E N S A PEMANFAATAN MEDIA CANVA DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SDN 36 KOTO PANJANG. Retrieved <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>
- [10] Putra, L. D., & Filianti, F. (2022). Pemanfaatan Canva For Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan kolaboratif untuk Pembelajaran Jarak Jauh. *Educate : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 125. <https://doi.org/10.32832/educate.v7i1.6315>
- [11] Ratih, K., Dewi, K., Nyoman, N., Harini, P., Adi, P., & Yoga, A. (n.d.). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Promosi Kreatif dan Inovatif Pada Era Digital Using Canva as a Creative and Inovative Promotion Media in the Digital Era.
- [12] Suharto, A., Subariah, R., & Farizy, S. (2022). PELATIHAN DAN PEMANFAATAN APLIKASI CANVA UNTUK DESAIN GRAFIS PADA SISWA SMK SARADAN TAJUR HALANG BOGOR. In *J. A. I : Jurnal Abdimas Indonesia*. <https://dmi-journals.org/jai/>
- [13] Syahrir¹, A. P., Zahirah², S. P., & Salamah³, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, 732–742.
- [14] Tristina, D., Haryani, P., Nur, A., Dewi, K., Ferdinan, G. D., & Rivaldi, M. D. (n.d.). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Social Sciences, And Education (JHUSE)*, 1(10), 1–11.

- [15] Wijaya, N., Irsyad, H., & Taqwiym, A. (n.d.). Pelatihan Pemanfaatan Canva Dalam Mendesain Poster (Vol. 2, Issue 1).
- [16] Zulhandayani, F., Rezeki, K. S., & Lubis, M. J. (2022). PEMANFAATAN CANVA SEBAGAI MEDIA PENYAMPAIAN INFORMASI BAGI KEPEMIMPINAN SEKOLAH (Vol. 11, Issue 2). <http://ejournal.uika-bogor.ac.id/index.php/TEK>