

SOSIALISASI PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UI /UX BAGI MAHASISWA TIF UNIPMA

Sekreningsih Nita^{1*}, Kelik Sussolaikah²,
Erny Untari³, Andita Susanti P³

Teknik Informatika, Unipma^{1,2,3,4}

Article history

Received : 30 Juni 20265

Revised : 01 Juli 2025

Accepted : 02 Juli 2025

*Corresponding author

Sekreningsih Nita

Email : nita@unipma.ac.id

ABSTRAK

Di Era digital saat ini yang semakin maju, khususnya di dunia Pendidikan membutuhkan inovasi dan efektivitas dalam pembelajaran. Di Semester IV (empat) prodi Teknik Informatika UNIPMA ada mata kuliah Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) mahasiswa mendapatkan materi tentang User Interface (UI) dan User Experience (UX) atau disingkat dengan UI/UX. Mahasiswa merasa kesulitan untuk memahami tentang UI/UX tersebut. Pendidik (dosen) mencoba mencari tools yang tepat bagaimana cara mudah, cepat, efektif serta efisien memahami materi tersebut yaitu dengan memberi sosialisasi menggunakan aplikasi canva. Alasan memakai canva selain berbasis online, fitur sangat lengkap, selalu up to date, mudah dipahami dan dipraktekkan. Metode pembelajaran yang diberikan dengan cara pelatihan dan praktek langsung menggunakan canva dalam pembuatan UI/UX tersebut. Dan terbukti pada perkuliahan semester IV mahasiswa dengan kemandiriannya dapat mengeksklore aplikasi canva secara maksimal. Hasil akhir sangat memuaskan, semua mahasiswa yang mengambil mata kuliah IMK mendapatkan nilai sangat memuaskan yaitu grade A dan lulus ke semester berikutnya.

Kata Kunci: Media Pembelajaran; UI/UX; Aplikasi Canva

ABSTRACT

In today's increasingly advanced digital era, especially in the world of education, innovation and effectiveness are needed in learning. In Semester IV (four) of the UNIPMA Informatics Engineering study program, there is a Human and Computer Interaction (HCI) course, students get material about User Interface (UI) and User Experience (UX) or abbreviated as UI/UX. Students find it difficult to understand UI/UX. Educators (lecturers) try to find the right tools on how to easily, quickly, effectively and efficiently understand the material, namely by providing socialization using the Canva application. The reason for using Canva is that apart from being online-based, the features are very complete, always up to date, easy to understand and practice. The learning method provided is through training and direct practice using Canva in creating the UI/UX. And it was proven in the fourth semester lectures that students with their independence were able to explore the Canva application to the maximum. The final result was very satisfying, all students who took the HCI course got very satisfying grades, namely grade A and passed to the next semester.

Keywords: Learning Media; UI/UX; Canva Application

© 2022 Damkar

PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan yang signifikan di dunia pendidikan, khususnya dalam pembuatan dan penyampaian materi pembelajaran (Isnain & Wibowo, 2024). Di Semester IV (empat) pada Program Studi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun (UNIPMA) terdapat Mata Kuliah Interaksi Manusia dan Komputer (IMK) dengan sub bahasan tentang User Interface (UI) dan User Experience (UX), mahasiswa sulit untuk memahami materi tersebut dikarenakan pengertian

yang bersifat abstrak. Untuk bisa memahami konsep dasar pembelajaran yang bersifat abstrak ini, pendidik (dosen) mulai mencari solusi yang tepat, mudah, efektif serta efisien bagaimana bisa membantu mahasiswa untuk cepat mengerti dan paham tentang UI/UX tersebut. Dengan melalui *review literature* yang didapat oleh penulis maka ditemukan salah satu *tools* yaitu aplikasi canva sebagai solusi dalam memecahkan masalah pemahaman pembelajaran tentang UI/UX menjadikan mudah untuk dipahami mahasiswa. Sebelum penulis melakukan sosialisasi ke mahasiswa tentang penggunaan canva sebagai *tools* yang akan digunakan sebagai perantara pemahaman sub materi yaitu UI/UX, perlu sedikit penulis catat tentang arti atau pengertian yang bersifat teoritik dari UI/UX tersebut. Menurut (Prasetyo & Ariesta, 2023), *User Interface* (UI) merupakan desain antarmuka yang difokuskan pada tampilan (layout) dan logo yang indah, pemilihan warna yang tepat serta dapat membuat tampilan website atau aplikasi lebih menarik, sehingga pengguna bisa berlama-lama mengunjungi atau menggunakan aplikasi tersebut. Sedangkan *User Experience* (UX) merupakan proses yang difokuskan pada peningkatan kepuasan oleh pengguna, bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk, (Fadlil et al., 2023). Di era teknologi dan informasi seperti sekarang ini profesi sebagai UI/UX designer saat ini makin banyak diminati oleh pemilik perusahaan mulai dari perusahaan makanan, minuman, kesehatan, transportasi, fashion dan terutama di bidang pendidikan yang semuanya berbasis teknologi mobile dan website, (Wardhanie & Rahmawati, 2022). Dengan memahami arti dan pengertian dari UI/UX peserta dapat mengimplementasikan hasil karyanya dengan *tools* canva. Alasan kenapa dipilih canva, pertama canva merupakan aplikasi yang berbasis *online* yang membuat informasi lebih cepat menerima respon, cocok diterapkan di dunia Pendidikan, (Qiftiyah et al., 2024) juga mengatakan bahwa Canva sebagai alat pendukung (*tools*) pembelajaran yang ramah pengguna karena berbasis visual sehingga mudah dipahami dan digunakan oleh pendidik (dosen) maupun peserta didik (mahasiswa). Hampir sama yang dikatakan oleh (Pramana et al., 2023) bahwa aplikasi Canva sebagai media perancangan grafis dapat memberikan kemudahan dan meningkatkan kreativitas serta menghasilkan konten desain grafis dengan inovasi baru bagi penggunanya. Pendapat lain dari (Halidjah & Salimi, 2022), Canva sebagai aplikasi desain grafis yang dapat membantu pengguna dalam pembuatan bermacam-macam jenis materi kreatif secara *online*, antara lain buku online (e-modul), presentasi dan video presentasi, serta poster dan lain-lain. Penggunaan aplikasi canva dapat dijalankan di laptop melalui *web browser* maupun dengan *Smartphone* dengan *Operating System* (OS), *iOS* dan *Android*, (Munanjar et al., 2023). (Wordwall, 2025) mengatakan bahwa Canva adalah platform desain grafis yang user-friendly dan memiliki beragam template, jadi pengguna dapat merancang materi yang estetis sesuai dengan kebutuhan, pengguna disediakan berbagai jenis konten visual, mulai poster, infografis, hingga presentasi. Canva mendukung pembelajaran menjadi beragam dan interaktif, karena desain yang dinamis membuat proses pembelajaran lebih menarik, tidak membosankan, serta memunculkan kreativitas, inovasi, dan kemandirian bagi peserta (mahasiswa), (Jurnal et al., 2025). Di dalam canva juga berisi berbagai fitur pengeditan yang mudah digunakan misal pemilihan warna, font, ukuran, tata letak, penambahan teks, grafik, serta ikon yang relevan untuk konten dan informasi yang akan ditampilkan, (Pokhrel, 2024). Selain canva dapat digunakan untuk mendesain perangkat media pembelajaran, juga bisa untuk pembuatan video pembelajaran yang sangat interaktif serta inovatif, (Damayanti & Sundari, 2022) Adanya keterampilan dan kemampuan dalam menggunakan aplikasi Canva serta memilih kesesuaian template dengan lebih baik dari peserta, hal ini ditunjukkan kemampuan mengedit dan memilih elemen-elemen desain yang sesuai, serta kemampuan menyimpan dan membagikan hasil desain, dan terakhir evaluasi hasil desain yang sesuai, (Fifaldyovan et al., 2024). Sama dengan pendapat dari (Monoarfa, 2021) bahwa kegiatan pengabdian dengan memberikan sosialisasi tentang pemanfaatan canva dapat meningkatkan kemampuan dari pendidik (dosen) dalam hal keterampilan maupun inovasi dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik (mahasiswa).

Dari beberapa pendapat dan uraian dari penulis maka dapat disimpulkan bahwa canva adalah salah satu aplikasi yang dapat dijadikan sebagai sumber atau alat (*tools*) yang tepat bagi pendidik (dosen) dalam membuat materi pembelajaran yang menarik secara visual dan mendukung dari tujuan pengajaran. Adapun tujuan yang spesifiknya adalah dapat memunculkan ide-ide kreatif dari pendidik maupun peserta didik (mahasiswa) dalam memanfaatkan canva; peserta menghasilkan karya yang beragam; proses pembuatan tidak membosankan; serta dapat menambah wawasan tentang canva. Sedangkan sasaran yang ingin dicapai dalam kegiatan sosialisasi pemanfaatan canva bagi peserta didik (mahasiswa) yang kurang mampu memahami materi pembelajaran secara abstrak, dengan bantuan canva maka materi bisa dipahami dan diimplementasikan secara visual.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan pengabdian yang dilakukan oleh tim, dengan cara persiapan materi, pemaparan materi dan praktek langsung serta evaluasi hasil. Adapun alur tahapan dari awal sampai akhir pengabdian yang dilakukan oleh tim seperti pada gambar 1 di bawah ini :



Gambar 1. Alur Kegiatan Sosialisasi

Pada gambar 1 terdapat langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan kegiatan antara lain :

a. Persiapan Materi (Pra Pelaksanaan)

Tim pengabdian mempersiapkan materi pendukung pembelajaran dengan mengumpulkan bahan materi yang terkait dengan *tools* yaitu aplikasi canva melalui *google search* dan *review literature* secara online untuk dibuatkan bahan materi berupa modul pengantar penggunaan aplikasi canva. Berikut foto-foto persiapan materi yang disiapkan oleh tim.



Gambar 2. Persiapan tim menyiapkan materi sosialisasi

b. Pemaparan Materi (Pelaksanaan-Sosialisasi)

Pemaparan materi yang disampaikan oleh tim pengabdian yang meliputi gambaran umum aplikasi Canva, pembuatan akun, manfaat penggunaannya, dan tutorial singkat.

c. Praktek/Latihan (Pelaksanaan-Praktek dan Tugas)

Sebelum memulai praktek langsung, peserta diberi modul pelatihan yang sudah disusun sebelumnya oleh tim. Dengan modul peserta (mahasiswa) mulai mengerjakan tugas yang diberikan, sesuai petunjuk dalam modul mahasiswa diberikan kebebasan untuk memilih topik/tema tentang model pembelajaran dari berbagai bidang, sesuai dengan kemampuan yang dimiliki oleh canva. Sasaran tim pengabdian ingin melihat tingkat kreativitas yang dimiliki oleh peserta. Dengan waktu yang sangat cukup peserta bisa mengeksplor kemampuan masing-masing individu secara maksimal. Tim melakukan pendampingan selama pelatihan berlangsung. Jika ada kendala dari sumber daya, sarana serta prasarana yang disediakan tim akan segera membantu memecahkan permasalahannya.



Gambar 3. Praktek/latihan

d. Hasil (Pasca Pelaksanaan)

Pada tahap akhir berupa evaluasi dari tim, dengan melihat hasil karya yang telah dibuat oleh peserta, kemudian dilakukan penilaian. Penilaian meliputi : judul/tema sesuai dengan *template* yang dipilih, pemakaian *font size* yang seimbang, pemilihan warna (*colour*) yang sesuai, serta isi (konten) yang menarik, padat, jelas, nyata adanya (*real*) tidak direayasa.

PEMBAHASAN

Kegiatan yang dilakukan oleh tim pengabdian meliputi pembuatan konsep materi, pemaparan materi, dilanjutkan dengan pelatihan dan praktek langsung serta evaluasi hasil akhir. Peserta mengerjakan tugas yang ada di modul, tim melakukan pendampingan/pembimbingan saat praktek berlangsung, hasil akhir dari pengamatan serta evaluasi (penilaian).

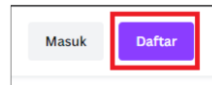
Berikut proses kegiatan yang dilaksanakan :

a. Pembuatan Akun : buka pada laman/situs www.canva.com.



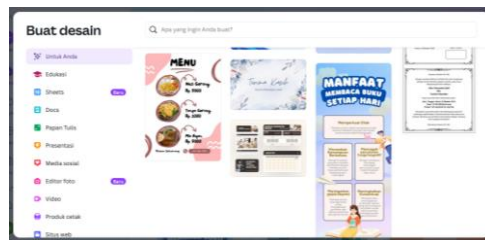
Gambar 4. Dasbor aplikasi Canva (www.canva.com)

- b. Daftar dengan klik daftar yang ada di pojok kanan atas. Menggunakan email masing-masing peserta, setelah berhasil membuat akun langsung login.



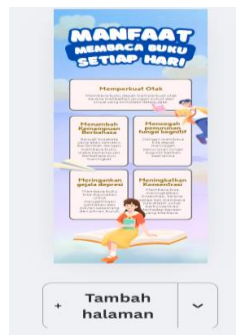
Gambar 5. Ikon Daftar

- c. Masuk ke *dasbor* canva : pilih konten yang disediakan, cari modul pembelajaran, langkah awal pembuatan cover, berikutnya akan muncul berbagai macam *template*, silahkan pilih sesuai selera. Saran, sebaiknya memilih yang tidak ada tulisan Pro yang bisa diakses secara gratis (*free*).



Gambar 6. Dasbor Canva

- d. Pilih salah satu Cover dan Template, telah selesai di edit dan dimodifikasi, kemudian masukan isi materi yang relevan dengan topik/judul/tema, dibagian cari konten ketik *pdf*.



Gambar 7. Contoh Template Canva

- e. Setelah selesai dikerjakan semua, silahkan didownload dan disimpan dalam bermacam-macam bentuk, bisa video atau ppt dan bisa langsung dikirim atau dibagikan ke pengguna.

Berikut 3 (tiga) contoh hasil karya dari peserta (mahasiswa) yang telah selesai mengikuti sosialisasi dan pelatihan serta praktek pembuatan media pembelajaran dengan bantuan aplikasi canva, mulai proses pembuatan awal hingga akhir produk :

- a. Kartu Undangan Ulang Tahun untuk anak-anak, tahapan pembuatan awal sampai hasil akhir :
- (1) Halaman awal kosong, beri warna gelap (biru navy, hitam)
 - (2) Tambahkan teks sesuai tema, lengkapi dengan tanggal, bulan, tahun dan tempat acara
 - (3) Lengkapi dengan elemen-elemen (gambar) sesuai tema



Gambar 8. Kartu Undangan Ulang Tahun Anak

b. *Flayer* , tahapan awal sampai hasil akhir :

- (1) Halaman awal kosong
- (2) Memberi latar belakang dengan motif geometris bergradasi putih abu-abu
- (3) Menambahkan siluet Gedung sebagai dasar visual gambar dan judul
- (4) Tambahkan logo-logo media sosial, untuk memperluas jangkauan promosi
- (5) Tambahkan informasi waktu dan tempat acara
- (6) Lengkapi dengan tombol aksi info selengkapnya dan kode QR



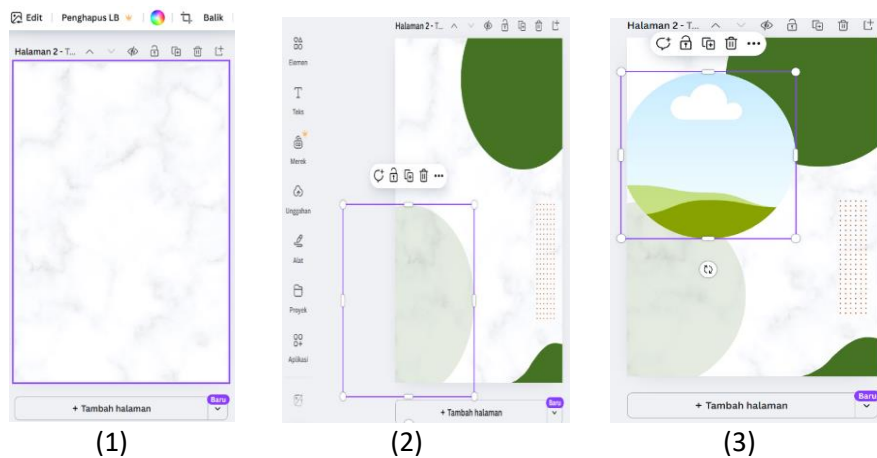
Gambar 9. Flayer-1



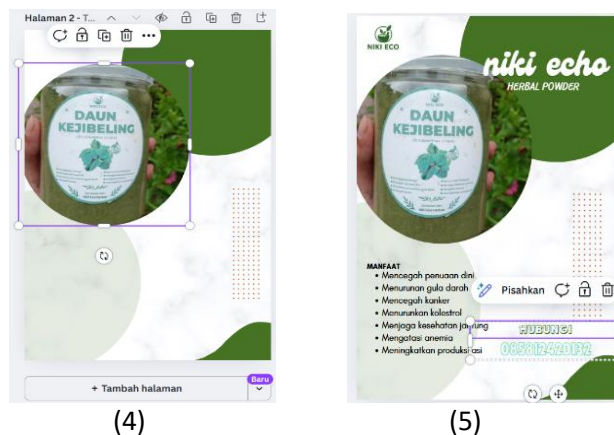
Gambar 10. Flyer-2

c. *Banner Promosi Penjualan*

- (1) Media kosong untuk pembuatan banner
- (2) Pemberian background dan beberapa elemen untuk memperkaya design
- (3) Menambahkan gambar produk yang diinginkan
- (4) Tambahkan fungsi dan kegunaan serta manfaat produk
- (5) Lengkapi dengan nama toko dan no telp yang bisa dihubungi



Gambar 10. Banner-1



Gambar 11. Banner-2

SIMPULAN

Kesimpulan yang diambil berdasarkan hasil pemaparan dan praktek langsung saat kegiatan sosialisasi dan pelatihan selesai dikerjakan bahwa peserta (mahasiswa), dalam penggunaan aplikasi canva sangat antusias mendengarkan dan semangat untuk mempelajari setiap tahapan yang ada ada modul dan dapat mempraktekkan langsung dengan mengerjakan tugas yang diberikan. Hasilnya sangat memuaskan bagi tim, karena masing-masing peserta Membuat dengan tema/topic yang beragam dan menarik. Tampilan visualnya juga sangat bervariasi , menunjukkan bahwa tingkat kreativitasnya tinggi, imajinasi dan kolaborasi fitur yang digunakan terlihat maksimal. Penilaian akhir hampir semua dapat disimpulkan mendapat nilai dengan kategori grade A (sangat memuaskan). Mungkin untuk saran peserta bisa menggunakan *tools* media pembelajaran selain canva nantinya, untuk pembandingan.

DAFTAR PUSTAKA

- Damayanti, F., & Sundari, S. (2022). Sosialisasi Penggunaan Canva Sebagai Media Ajar Untuk Guru SMP 1 Labuhan Deli. *Prioritas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 31–37.
- Fadlil, A., Murinto, Firdaus, A. A., & Rifaldi, D. (2023). Pengenalan Dan Pelatihan UI/UX Serta Jenjang Karir Di Masa Depan untuk Siswa Siswi SMK Informatika Wonosobo. *Humanism : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 299–314. <https://doi.org/10.30651/hm.v4i3.20285>
- Fifaldyovan, M. I., Dewi, S. M., & Astuti, R. D. (2024). *Pelatihan Canva untuk Optimalisasi Digital Marketing bagi Pelaku UMKM Canva Training for Digital Marketing Optimization for MSMEs. 1*, 81–87.
- Halidjah, S., & Salimi, A. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Pop-Up Book Bagi Guru Sekolah Dasar. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.46368/dpkm.v2i1.440>
- Isnain, R., & Wibowo, S. (2024). *Pelatihan Canva Sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Pembelajaran Matematika. 2*(1), 20–24.
- Jurnal, J., Lamada, M., Karim, S. A., & Killian, F. A. (2025). *Pengembangan Media Pembelajaran Mata Kuliah Elektronika Analog dan Digital Berbasis Canva pada Jurusan Teknik Informatika dan Komputer Universitas Negeri Makassar Universitas Negeri Makassar Email : Fadilaauliakilian@gmail.com Article Info Article history. 04*(01).

- Monoarfa. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1–7.
- Munanjar, A., Susilowati, S., Giantika, G. G., & Utomo, I. W. (2023). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva pada Anggota PPSU Bambu Apus Jakarta Timur dalam Pembuatan Media Cetak Poster dan Spanduk. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Inovasi Indonesia*, 1(1), 1–14. <https://doi.org/10.54082/jpmii.257>
- Pokhrel, S. (2024). No TitleE\ENH. *Ayan*, 15(1), 37–48.
- Pramana, I. W. S., Wardhana, G. W., & ... (2023). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Visual Dengan Aplikasi Canva Untuk Guru SMA Kuta Pura. *Icon: Indonesian ...*, 3(1), 22–29. <http://jurnal.staiannawawi.com/index.php/Icon/article/view/772%0Ahttps://jurnal.staiannawawi.com/index.php/Icon/article/download/772/427>
- Prasetyo, S. M., & Ariesta, F. A. (2023). Mengenal User Interface dan User Experience dalam Dunia Desain dan Teknologi. *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer ...*, 2(10), 2671–2679.
- Qiftiyah, M., Kusuma, Y., Rahmi, R., Fattah, D., Lampung, B., & Meulaboh, D. (2024). *Sosialisasi Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran bagi Pendidik*. 3(2), 124–137. <https://doi.org/10.47498/meuseuraya.v3i2>.
- Wardhanie, A. P., & Rahmawati, E. (2022). Pengenalan dan Penerapan User Interface and User Experience Design for Beginners. *Batara Wisnu : Indonesian Journal of Community Services*, 2(3), 536–544. <https://doi.org/10.53363/bw.v2i3.129>
- Wordwall, D. A. N. (2025). *PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA AJAR BERBASIS CANVA*. 10(2), 131–137.