



## Penerapan Aplikasi Canva untuk Media Promosi SD 1 Muhammadiyah Kota Bengkulu

Anisya Sonita<sup>1</sup>, Dwita Deslianti<sup>2</sup>, Chindy Erliani<sup>\*3</sup>, Rinni<sup>1</sup>, Diki Zulfahmi<sup>1</sup>, Fikri Ikbal P<sup>1</sup>, M, Faishal<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Jl Bali Kota Bengkulu, Indonesia

<sup>2</sup>Program Studi Ilmu Komputer, Universitas Pat Petulai, Jl. Basuki rahmat No 10 Dwi Tunggal Curup, Indonesia

<sup>3</sup>Program Studi Sistem Informasi, Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Jl Bali Kota Bengkulu, Indonesia

\*e-mail: chindyerliani538@gmail.com

---

Article history :

Received : 20/03/2025

Received in revised form : 23/03/2025

Accepted : 15/07/2025

---

**Abstract:** *The purpose of this service activity is to assist partners in improving the effectiveness of learning and school promotion by utilizing the Canva application as an easy-to-use graphic design tool. The problems often faced by educators in making teaching media and school promotions are limited design skills and the difficulty of creating interesting and informative content. Efforts to provide solutions to make content easier and more attractive are to use applications that provide a variety of ready-made templates. One application that can be used is Canva. With Canva, educators can create more interactive teaching materials, while schools can develop more professional promotional content. In the implementation of this activity, the method used was discussion and mentoring to map the obstacles faced and provide training in the use of Canva. Through discussions, the extent of problems in content creation and utilization of Canva in supporting learning activities and school promotion was mapped. The final results of this activity show that participants have a better understanding of the use of Canva, are able to create more attractive teaching media designs, and increase the attractiveness of schools in the eyes of the community. With proper training and mentoring, the utilization of Canva can help schools improve learning effectiveness and strengthen promotional strategies in a more professional and systematic manner.*

**Keywords:** *Canva, learning media, school promotion, graphic design, learning effectiveness*

**Abstrak :** Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk membantu mitra dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran dan promosi sekolah dengan memanfaatkan aplikasi Canva sebagai sarana desain grafis yang mudah digunakan. Persoalan yang sering dihadapi tenaga pendidik dalam pembuatan media ajar dan promosi sekolah adalah keterbatasan keterampilan desain serta sulitnya membuat konten yang menarik dan informatif. Upaya untuk memberikan solusi dalam pembuatan konten yang lebih mudah dan menarik adalah dengan menggunakan aplikasi yang menyediakan berbagai template siap pakai. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan adalah Canva. Dengan Canva, tenaga pendidik dapat membuat materi ajar yang lebih interaktif, sementara pihak sekolah dapat menyusun konten promosi yang lebih profesional. Dalam pelaksanaan kegiatan ini, metode yang digunakan adalah diskusi dan pendampingan untuk memetakan kendala yang dihadapi serta memberikan pelatihan dalam penggunaan Canva. Melalui diskusi, dipetakan sejauh mana permasalahan dalam pembuatan konten serta pemanfaatan Canva dalam mendukung kegiatan pembelajaran dan promosi sekolah. Hasil akhir dari kegiatan ini menunjukkan bahwa peserta

memiliki pemahaman yang lebih baik dalam penggunaan Canva, mampu membuat desain media ajar yang lebih menarik, serta meningkatkan daya tarik sekolah di mata masyarakat. Dengan adanya pelatihan dan pendampingan yang tepat, pemanfaatan Canva dapat membantu sekolah dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran serta memperkuat strategi promosi secara lebih profesional dan sistematis.

**Kata Kunci:** Canva, media pembelajaran, promosi sekolah, desain grafis, efektivitas belajar.

## **PENDAHULUAN**

Sekolah Dasar (SD) Muhammaiyyah Kota Bengkulu adalah sekola dasar suasta yang masih minim akan teknologi informatika, terutama di bidang promosi. Sehingga mereka masih membutuhkan bantuan pihak ketiga yang menyebabkan naiknya pengeluaran sekolah karna harus membayar orang ketiga untuk membuat sepanduk, brosur dan lain lain untuk mempromosikan sekolah. Di era digital yang berkembang pesat, penggunaan media visual dalam dunia promosi menjadi semakin penting. kegiatan promosi berfungsi sebagai alat untuk mempengaruhi konsumen dalam kegiatan pembelian atau penggunaan jasa sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh konsumen tersebut (Nurhayaty et al., 2022). Promosi adalah upaya sebuah organisasi untuk menginformasikan keunggulan produk atau jasa dengan tujuan mempengaruhi calon pembeli untuk membeli produk atau menggunakan jasa sesuai kebutuhan mereka, Lupiyoadi (Patadungan & Bandaso, 2022). Tjiptono (Riki et al., 2023) menyatakan promosi adalah melakukan komunikasi pemasaran dengan tujuan menyebarkan informasi, memberikan pengaruh atau meningkatkan pasar sasaran atas perusahaan dan juga produknya sehingga masyarakat dapat melakukan pembelian dan juga loyal terhadap produk yang ditawarkan. Guru merupakan ujung tombak dalam meningkatkan mutu pendidikan oleh karena itu penting adanya peningkatan kapasitas guru (Surya Ade Saputera et al., 2022). Salah satu tantangan utama dalam promosi sekolah adalah bagaimana menyampaikan informasi secara menarik dan profesional. Penggunaan media promosi berbasis visual, seperti poster, brosur, video promosi, dan konten media sosial, menjadi solusi yang dapat meningkatkan daya tarik serta membangun reputasi sekolah. Media visual yang baik dapat memperkuat branding sekolah, memperkenalkan program unggulan, serta menarik minat masyarakat untuk lebih mengenal SD 1 Muhammadiyah Kota Bengkulu. Oleh karena itu, diperlukan sebuah solusi yang

dapat membantu sekolah dalam mendesain materi promosi dengan mudah dan cepat.

Canva merupakan salah satu aplikasi online yang hadir di bidang teknologi untuk mendukung pembelajaran dalam membuat dan mendesain media pembelajaran. Media Canva menjadi salah satu media pembelajaran yang memiliki fitur menarik dan menyenangkan. Menurut pendapat (Fazriyah et al., 2023). Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir dalam dunia teknologi ialah Canva. Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya (Alfian et al., 2024).

Menurut penelitian oleh Rohma & Sholihah, (2021), Aplikasi Canva dianggap sebagai salah satu alat pembelajaran yang sangat berguna dalam era digital saat ini. Junaedi, (2021) menyatakan bahwa Canva merupakan sebuah program desain yang menawarkan berbagai produk, termasuk Media Pembelajaran yang dapat diakses melalui aplikasi tersebut. Canva memiliki keunggulan dalam membantu guru menjadi lebih kreatif dalam menciptakan media pembelajaran, termasuk pembuatan video animasi. Selain itu, Canva juga memudahkan proses desain dengan fitur yang tersedia, termasuk untuk pembuatan video animasi pembelajaran, yang dapat diakses melalui laptop. Monoarfa & Haling, (2021), berpendapat bahwa Canva menawarkan desain menarik berupa template dan fitur-fitur yang mendukung pembuatan media pembelajaran, termasuk video animasi, yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa dengan menyediakan desain yang menarik dan mencegah kebosanan saat belajar. Pelangi, (2020) juga mengklaim bahwa Canva merupakan program desain online yang menyediakan berbagai alat, termasuk video animasi pembelajaran. Dari berbagai pemikiran tersebut, dapat disimpulkan bahwa Canva merupakan platform digital yang menyediakan fitur-fitur yang memungkinkan pembuatan video pembelajaran yang menarik, inovatif, dan kreatif, sehingga meningkatkan semangat belajar peserta didik (Mekariani & Mudinillah, 2021). Canva ialah sebuah platform

desain baik web maupun aplikasi yang gratis dan dapat dengan mudah membantu penggunanya dalam membuat desain dengan hasil yang professional (Rahmasari & Yogananti (2021)). Metode pelaksanaan yang digunakan untuk mencapai tujuan dan target yang diharapkan adalah dengan tanya jawab dan praktikum secara langsung cara penggunaan aplikasi Canva kepada para peserta. Materi yang diberikan diharapkan memberikan manfaat dalam mengembangkan kreativitas dan ekspresi diri mereka melalui desain grafis, seperti membuat poster tentang pendidikan dan dari hasil yang mereka buat akan kami tempel di dinding-dinding kelas upaya untuk mengapresiasi dari hasil karya mereka. Kegunaan atau manfaat lain yang mereka dapatkan dalam belajar menggunakan Canva yaitu, membantu anak-anak dalam belajar teknologi dasar, pembelajaran visual, kolaborasi dalam proyek kelompok, dan pengembangan keterampilan desain. Tahapan pelaksanaan kegiatan ini dapat digambarkan dengan langkah sebagai berikut: a. Menentukan waktu pelaksanaan dan lama kegiatan pengabdian kepada masyarakat. b. Pengumpulan data dengan studi pustaka untuk menentukan konten modul pelatihan pembuatan desain menggunakan Canva. c. Melakukan koordinasi dengan dewan guru untuk izin pelaksanaan kegiatan pelatihan di ruang kelas dan melakukan sosialisasi kepada kelompok tentang jadwal pelaksanaan dan mekanisme kegiatan e. pelatihan pembuatan desain menggunakan Canva. Tahapan implementasi melibatkan presentasi yang mencakup pengenalan aplikasi Canva dan pelatihan desain menggunakan platform tersebut. Peserta akan dipandu dalam memahami cara menggunakan Canva untuk membuat desain yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Proses dimulai dengan memberikan panduan tentang cara mengakses Canva melalui koneksi internet, diikuti dengan instruksi untuk membuat akun. Setelah itu, peserta akan diajari cara menggunakan berbagai template untuk membuat desain, dengan kemudian mengkustomisasi sesuai dengan ide kreatif mereka. Selain itu, peserta juga akan diajarkan bagaimana mengunduh desain yang telah selesai dibuat. Pada pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dapat kami uraikan pendidikan dan pelatihan yang dijelaskan adalah sebagai berikut: 1. Membuat akun Canva. Buka browser di komputer dan bukalah situs [www.canva.com](http://www.canva.com). Pilih opsi untuk mendaftar sesuai keinginan, entah itu melalui

email, Facebook, atau Google.c. Isi informasi yang diminta seperti nama lengkap, alamat email, dan kata sandi jika memilih mendaftar melalui email.d. Jika memilih mendaftar melalui Facebook atau Google, lakukan otorisasi akses yang diminta. 2. Membuat desain dengan ukuran khusus. Maka dari itu kami melakukan kegiatan pelatihan aplikasi canva untuk guru SD 1 Muhammadiyah Kota Bengkulu selama 1 hari, kegiatan yang kami berikan ialah memberikan materi, melakukan praktek, melakukan sesi tanya jawab, dan yang terakhir kami memberikan tugas kepada guru untuk melihat paham atau tidaknya mereka dengan materi yang kami berikan. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman bagi tenaga pendidik dan staf sekolah yang memiliki keterbatasan keterampilan dalam mendesain menggunakan Canva, sehingga SD 1 Muhammadiyah Kota Bengkulu dapat memanfaatkan teknologi secara maksimal dalam meningkatkan citra dan daya tarik sekolah. Pelatihan ini tidak hanya berfokus pada teori, tetapi juga pada praktik langsung (hands-on training) agar peserta dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh secara efektif dalam pembuatan media promosi sekolah. Pelatihan Canva bagi SD 1 Muhammadiyah Kota Bengkulu ini juga merupakan bagian dari upaya peningkatan kompetensi tenaga kependidikan dalam bidang desain grafis digital. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan sekolah dapat lebih percaya diri dalam menyusun strategi promosi yang menarik, profesional, dan sesuai dengan perkembangan teknologi digital. Selain itu, penggunaan Canva juga dapat membantu sekolah dalam menyajikan informasi secara lebih menarik dan efektif, baik untuk keperluan internal maupun eksternal, seperti pembuatan brosur penerimaan siswa baru, laporan kegiatan sekolah, serta konten media sosial sekolah.

Dengan latar belakang tersebut, pelatihan aplikasi Canva ini menjadi sangat relevan dalam meningkatkan efektivitas strategi promosi sekolah dan manfaatnya sekarang guru SD 1 Muhammadiyah sudah bisa membuat sepanduk dan brosur untuk kegiatan musyawarah, acara, atau pun promosi untuk kepentingan sekolah. Oleh karena itu, pelatihan ini dapat menjadi solusi yang berkelanjutan untuk mendukung transformasi digital dalam strategi promosi SD 1 Muhammadiyah Kota Bengkulu.

## **METODE DAN TAHAP PELAKSANAAN**

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini metode deskriptif kualitatif untuk menganalisis penerapan aplikasi Canva dalam media promosi di SD 1 Muhammadiyah Kota Bengkulu. Pendekatan ini dipilih untuk menggambarkan efektivitas penggunaan Canva dalam meningkatkan kualitas dan efisiensi media promosi sekolah, serta mengidentifikasi tantangan yang dihadapi dalam proses penerapannya. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, kuesioner, dan dokumentasi hasil desain yang dibuat oleh peserta pelatihan. Observasi dilakukan untuk menilai keterlibatan tenaga pendidik dan staf dan staf dalam penggunaan Canva, sementara wawancara dan kuesioner digunakan untuk mengetahui pengalaman, manfaat, serta kendala yang mereka hadapi. Dokumentasi hasil desain menjadi indikator peningkatan keterampilan dalam menyusun media promosi berbasis digital.

Analisis data dilakukan dengan teknik analisis deskriptif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang diperoleh dikategorikan berdasarkan tingkat pemahaman dan keterampilan peserta sebelum dan setelah penerapan Canva, kemudian disajikan dalam bentuk deskripsi naratif serta tabel untuk memperjelas perubahan yang terjadi. Hasil pengabdian ini diharapkan dapat memberikan wawasan mengenai peran Canva sebagai solusi inovatif dalam strategi promosi sekolah.

Adapun tahapan pelaksanaan yang kami lakukan adalah:

1. Melakukan analisis terhadap permasalahan yang ada di SD 1 Muhammadiyah Kota Bengkulu.
2. Melakukan wawancara dengan kepala sekolah dan beberapa guru yang ada di SD 1 Muhammadiyah Kota Bengkulu.
3. Menyiapkan materi yang cocok untuk permasalahan di SD 1 Muhammadiyah Kota Bengkulu.
4. Berdiskusi dengan kepala sekolah agar dapat menentukan waktu dan tempat yang cocok untuk pelaksanaan kegiatan pelatihan.
5. Mempersiapkan alat dan bahan apa saja yang akan di butukan untuk kegiatan pelatihan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Penerapan aplikasi Canva sebagai media promosi di SD 1 Muhammadiyah Kota Bengkulu telah menunjukkan hasil yang signifikan dalam meningkatkan

*JURNAL ABDIMAS SERAWAI VOL 5 NO 2, AGUSTUS 2025*

efektivitas media pembelajaran dan promosi sekolah. Tenaga pendidik dan staf yang sebelumnya mengalami kesulitan dalam membuat materi visual kini dapat dengan mudah menciptakan desain yang menarik dan informatif. Canva didirikan oleh Melanie Perkins pada tahun 2012. Canva merupakan tools aplikasi desain grafis yang dapat membantu dalam membuat, merancang, atau mengedit desain bagi pemula secara online. Desain tersebut dapat berupa desain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, bahkan presentasi. Canva dapat diakses via iPhone, dan android (Widayanti et al., 2021). Peningkatan keterampilan tenaga pendidik dan staf dalam desain grafis juga berdampak pada penyampaian materi pembelajaran yang lebih efektif. Dengan media yang lebih menarik secara visual, siswa menjadi lebih antusias dalam belajar, sehingga meningkatkan daya serap terhadap materi yang disampaikan. Hal ini terbukti dari hasil observasi dan wawancara yang menunjukkan bahwa siswa lebih responsif terhadap materi yang dikemas dalam bentuk visual dibandingkan dengan metode konvensional yang hanya menggunakan teks. Pemasaran konten merupakan sebuah pendekatan yang digunakan perusahaan untuk menulis atau berbagi informasi yang relevan secara kontekstual melalui sebuah konten untuk membuat atau memperkuat pesan dari sebuah merek. Jika dilakukan secara efektif, isi pemasaran konten tidak dilakukan dalam mendukung langsung proses penjualan, melainkan dengan memposisikan perusahaan atau individu dalam suatu ruang (Nuryakin & Firman Pribadi, 2022).

Selain itu, penggunaan Canva sebagai media promosi sekolah telah meningkatkan daya tarik SD 1 Muhammadiyah Kota Bengkulu di mata masyarakat. Canva adalah sebuah platform desain grafis online yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai macam desain mulai dari poster, presentasi, hingga materi pembelajaran dengan mudah dan kreatif (Suci et al., 2024). Dengan desain promosi yang lebih menarik dan profesional, jumlah pendaftaran siswa baru meningkat dibandingkan dengan tahun sebelumnya. Ini membuktikan bahwa media visual yang menarik memiliki dampak besar dalam menarik minat calon siswa dan orang tua mereka.

Keunggulan lain yang ditemukan dalam pengabdian ini adalah efektivitas waktu dalam pembuatan materi promosi dan pembelajaran. Tenaga pendidik dan staf tidak lagi memerlukan waktu yang lama untuk mendesain media karena Canva menyediakan berbagai template siap pakai yang dapat disesuaikan

dengan kebutuhan. Dengan fitur drag and drop, tenaga pendidik dan staf dapat dengan cepat menyusun elemen desain tanpa harus memiliki keterampilan teknis yang mendalam dalam desain grafis.

Permasalahan yang dihadapi oleh SD 1 Muhammadiyah Kota Bengkulu adalah kurangnya efektivitas dalam media promosi dan pembelajaran akibat keterbatasan kemampuan tenaga pendidik dan staf dalam membuat materi visual yang menarik. Berdasarkan hasil diskusi dengan pihak sekolah, solusi yang ditawarkan adalah dengan memberikan pelatihan penggunaan aplikasi Canva kepada tenaga pendidik dan staf untuk meningkatkan kualitas desain materi pembelajaran dan media promosi sekolah. Canva dipilih sebagai solusi karena memiliki fitur yang mudah digunakan, menyediakan berbagai template gratis, serta dapat membantu dalam pembuatan poster, infografis, dan brosur dengan desain profesional.

Pada tahap persiapan, kegiatan yang dilakukan meliputi:

1. Penyediaan perangkat yang dibutuhkan dalam pelatihan, seperti laptop atau komputer, akses internet, serta akun Canva bagi peserta.
2. Persiapan modul pelatihan dan contoh desain juga disiapkan agar memudahkan peserta dalam memahami materi. Pihak sekolah turut membantu dalam mengkoordinasikan jadwal pelatihan dan memastikan kehadiran tenaga pendidik dan staf-tenaga pendidik dan staf yang akan mengikuti kegiatan ini.
3. Peserta terlebih dahulu mengisi kuesioner untuk mengetahui tingkat pemahaman mereka terhadap penggunaan Canva. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas tenaga pendidik dan staf belum pernah menggunakan Canva sebelumnya. Oleh karena itu, pelatihan dimulai dengan pengenalan dasar Canva, seperti cara membuat akun, memilih template, dan menggunakan fitur-fitur utama dalam desain grafis.
4. Peserta diarahkan untuk mengunjungi situs resmi Canva dan membuat akun menggunakan email. Setelah login, peserta diperkenalkan dengan berbagai template yang tersedia, khususnya yang relevan dengan pembuatan materi pembelajaran dan media promosi sekolah. Fokus utama pelatihan adalah pembuatan desain konten media sosial, infografis edukatif, serta brosur promosi sekolah yang lebih menarik dan profesional.

5. Selanjutnya yang terakhir dilakukan evaluasi, penggunaan Canva dalam desain materi pembelajaran dan promosi sekolah dianggap lebih efektif dibandingkan metode sebelumnya.

Penerapan aplikasi Canva dalam media promosi di SD 1 Muhammadiyah Kota Bengkulu menjadi solusi inovatif dalam mengatasi kendala yang selama ini dihadapi oleh tenaga pendidik dan staf dalam mendesain materi pembelajaran berbasis visual. Sebelum menggunakan Canva, banyak tenaga pendidik dan staf mengalami kesulitan dalam menciptakan materi ajar yang menarik karena keterbatasan keterampilan desain grafis. Dengan adanya Canva, kendala tersebut dapat diatasi karena platform ini menawarkan kemudahan penggunaan dengan fitur yang intuitif dan beragam. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran adalah penyajian informasi yang menarik dan mudah dipahami. Dalam dunia pendidikan modern, tampilan visual memiliki peran yang sangat besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dengan desain grafis yang baik, siswa lebih termotivasi untuk belajar, karena informasi disampaikan dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, penerapan Canva di SD 1 Muhammadiyah Kota Bengkulu menjadi langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Dunia pendidikan berkembang dengan perkembangan teknologi khususnya dalam bidang pembelajaran yang berkaitan dengan penyajian media pendidikan yang kreatif dan menarik, berbagai jenis konten digital dapat dibuat menggunakan aplikasi/perangkat lunak atau beberapa alat online. Keunggulan utama Canva adalah ketersediaan berbagai template yang dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan. Dengan fitur ini, tenaga pendidik dan staf dapat menghemat waktu dalam mendesain materi tanpa harus memulai dari nol. Selain itu, Canva juga menyediakan berbagai elemen visual seperti ikon, ilustrasi, dan font yang dapat digunakan untuk mempercantik tampilan materi pembelajaran. Penggunaan Canva dalam promosi sekolah juga sangat efektif dalam meningkatkan daya tarik SD 1 Muhammadiyah Kota Bengkulu di mata masyarakat. Sekolah dapat dengan mudah membuat brosur, poster, dan media promosi lainnya yang lebih profesional dan menarik. Dengan promosi yang lebih

efektif, sekolah dapat menarik lebih banyak siswa baru dan meningkatkan reputasi di lingkungan sekitar.

Hasilnya SD 1 Muhammadiyah Kota Bengkulu yang tadinya selalu menggunakan pihak ketiga untuk membuat brosur dan sepanduk dan membutuhkan biaya yang cukup mahal untuk 1 sepanduknya sekarang tidak lagi, karna dengan adanya pelatihan ini guru guru di SD 1 Muhammadiyah Kota Bengkulu sudah bisa membuat sepanduk dan brosur sendiri menggunakan aplikasi canva. Yang tadinya mereka mengeluarkan banyak uang untuk mendesain sepanduk dan brosur sekarang sudah tidak perlu lagi dan itu bisa menghemat pengeluaran uang kas sekolah, jadi pelatihan ini sudah sesuai dengan apa yang kami harapkan.

## **SIMPULAN**

Kegiatan ini menunjukkan bahwa penerapan aplikasi Canva sebagai media promosi dan pembelajaran di SD 1 Muhammadiyah Kota Bengkulu memberikan dampak positif yang signifikan. Penggunaan Canva membantu tenaga pendidik dan staf dalam menciptakan materi ajar yang lebih menarik secara visual, meningkatkan keterampilan desain grafis mereka, serta mempercepat proses pembuatan media promosi sekolah. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa siswa lebih antusias dalam menerima pembelajaran berbasis visual, yang berdampak pada peningkatan daya serap terhadap materi. Selain itu, promosi sekolah yang lebih menarik melalui Canva berhasil meningkatkan jumlah pendaftaran siswa baru. Meskipun masih terdapat kendala seperti keterbatasan akses internet dan perangkat, secara keseluruhan Canva terbukti menjadi solusi efektif dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan daya saing sekolah.

Dari pelatihan ini sekarang guru guru di SD 1 Muhammadiyah Kota Bengkulu dapat mendesain sepanduk dan brosur untuk melakukan promosi terhadap SD 1 Muhammadiyah Kota Bengkulu tanpa harus di bantu oleh pihak ketiga. Untuk mengoptimalkan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dan promosi, pihak sekolah sebaiknya menyediakan pelatihan berkala bagi tenaga pendidik dan staf agar mereka dapat lebih maksimal dalam memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia. Selain itu, peningkatan akses internet dan penyediaan perangkat yang lebih memadai perlu menjadi perhatian agar semua tenaga

pendidik dan staf dapat menggunakan Canva tanpa kendala teknis. Sekolah juga dapat membangun strategi promosi yang lebih sistematis dengan memanfaatkan Canva untuk menciptakan konten visual yang lebih menarik dan profesional. Dengan dukungan penuh dari berbagai pihak, penerapan Canva di SD 1 Muhammadiyah Kota Bengkulu dapat terus berkembang sebagai alat inovatif dalam dunia pendidikan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84. <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>
- Fazriyah, N., Yulianti, A., & Saraswati, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(3), 104–111. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i3.1697>
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For Information Communication And Technology.
- Mekariani, & Mudinillah, A. (2021). Penerapan Canva Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar Kelas 5 Rambatan Pada Era Revolusi Industry 4.0. *Elementar (Elementary Of Tarbiyah): Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 224–241. [Http://uinjkt.ac.id/index.php/elementar](http://uinjkt.ac.id/index.php/elementar)
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru.
- Nurhayaty, E., Pramularso, E. Y., Marginingsih, R., & Susilowati, I. H. (2022). Pelatihan Membuat Media Promosi Sederhana dengan Aplikasi Canva di Yayasan Desa Hijau. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 69–77. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v5i1.10522>
- Nuryakin, & Firman Pribadi. (2022). Pembuatan Konten Pemasaran Bagi Pengrajin Batik di Desa Jarum Kecamatan Bayat Kabupaten Klaten. *Jurnal Abdimas Serawai*, 1(3), 9–15. <https://doi.org/10.36085/jams.v1i3.4593>
- Patadungan, E., & Bandaso, S. (2022). Analisis Strategi Promosi Dalam Meningkatkan Jumlah Peserta Didik Pada SMK Pati Di Rantelemo. *Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Terapan (JESIT)*, 3(2), 161–168.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang Sma/Ma. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2).
- Rahmasari, E.A., & Yogananti, A. F. “Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain)”. *ANDHARUPA : Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), Februari 2021, 165-178. <https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4292>
- Riki, R., Kremer, H., Suratman, S., Ciptoputra, V. A. A., & Hazriyanto, H. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Sosial Dalam Peranan Sebagai Sarana Komunikasi dan Promosi Produk. *JURNAL CAFETARIA*, 4(1), 98–105.
- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan Media Audio Visual *JURNAL ABDIMAS SERAWAI VOL 5 No 2, AGUSTUS 2025*

- Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(3), 292–306.  
<https://doi.org/10.23960/Mtk/V9i3.Pp292-306>
- Suci, I. P., Ramdhan, N. A., & Kunci, K. (2024). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva Di Sdn. Banjarharja 07 *Graphic Design Training Using Canva At Sdn 7 Banjarharjo*(Vol. 1, Issue 1).
- Surya Ade Saputera, Dandi Sunardi, Sri handayani, & Ahmad Novianto. (2022). Peningkatkan Keterampilan Penggunaan Aplikasi Pembelajaran Online Bagi Guru dan Siswa Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Abdimas Serawai*, 1(3), 1–8.  
<https://doi.org/10.36085/jams.v1i3.4592>
- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Sapoetra, Y. A. (2021). Edukasi pembuatan desain grafis menarik menggunakan aplikasi canva. *Jurnal pengabdian masyarakat*, 2(2), 91-102.