Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

Vol.4 No.1 Edisi Juni-Nopember 2025 | Page: 1-11
e-ISSN : 2963-0401 | eMail : jurnalq17@gmail.com

Lisensi: CC-BY

DOI: https://doi.org/10.71456/adc.v3i3.1285

PELATIHAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA/I MA NURUL HAQ

Khairil Azmi[1*] & Wire Bagye[2]
*[1&2]Program Studi Teknik Informatika STMIK Lombok
*email: darknessazmi@gmail.com

Submit Tgl: 06-Juni-2025 Diterima Tgl: 07-Juni-2025 Diterbitkan Tgl: 07-Juni-2025

Abstrak: Pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva dilaksanakan di MA Nurul Haq dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan digital dan kreativitas siswa dalam menciptakan konten visual edukatif. Kegiatan ini melibatkan 14 siswa kelas XI jurusan MIA dan dilaksanakan selama dua hari. Metode pelatihan yang digunakan adalah pendekatan partisipatif berbasis praktik langsung. Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test serta kuesioner kepuasan peserta. Hasil menunjukkan adanya peningkatan signifikan: nilai rata-rata pre-test peserta adalah 48% sedangkan rata-rata post-test mencapai 78%. Seluruh peserta mengalami peningkatan nilai, dengan dua peserta mencapai skor sempurna pada post-test. Selain itu, 100% peserta memberikan respons positif terhadap pelatihan, dengan 28,6% menyatakan “Sangat Baik”, 35,7% “Baik”, dan 35,7% “Cukup”. Pelatihan ini dinilai berhasil dalam meningkatkan pemahaman desain grafis dan memfasilitasi kreativitas siswa secara efektif.

Kata Kunci: *Pelatihan, Canva, Desain Grafis, Kreativitas, Siwa/i MA, Literasi Visual*

Cara mengutip Azmi, K., & Bagye, W. (2025). Pelatihan Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa/i MA Nurul Haq. *JPEMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *3*(3), 1-11. Retrieved from https://yptb.org/index.php/abdicurio/article/view/1285

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi digital telah mengubah paradigma pendidikan dan pelatihan, khususnya dalam aspek pengembangan keterampilan abad ke-21 yang meliputi kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan pemecahan masalah. Dalam konteks ini, literasi digital menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki oleh peserta didik maupun masyarakat secara umum. Salah satu aspek penting dari literasi digital adalah kemampuan dalam desain grafis yang relevan dengan tuntutan era digital saat ini. Desain grafis bukan hanya berkaitan dengan kemampuan artistik, tetapi juga menyangkut kemampuan dalam menyampaikan pesan secara efektif melalui media visual. Oleh karena itu, penguasaan perangkat lunak desain grafis menjadi suatu keharusan. Salah satu aplikasi yang banyak digunakan untuk mendukung proses pembelajaran desain grafis adalah Canva. Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis daring yang menyediakan berbagai fitur dan template yang memudahkan pengguna dalam membuat berbagai jenis konten visual seperti poster, infografis, presentasi, dan materi promosi. Canva dirancang untuk dapat digunakan oleh pemula sekalipun, tanpa memerlukan keterampilan desain profesional(*Beranda - Canva*, n.d.).

Dalam beberapa tahun terakhir, Canva telah digunakan secara luas dalam berbagai konteks pendidikan dan pelatihan masyarakat (Christian et al., 2024) (Aulianita et al., 2023). Pelatihan desain grafis menggunakan Canva telah terbukti mampu meningkatkan keterampilan peserta dalam merancang konten visual secara kreatif dan efektif. menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis online berbasis Canva dapat meningkatkan minat dan motivasi remaja dalam menghasilkan karya desain yang komunikatif dan bernilai estetika. Temuan ini sejalan dengan studi (Dharomesz et al., 2023) yang menunjukkan bahwa Canva efektif dalam membantu peserta pelatihan memproduksi konten promosi media sosial yang menarik dan

https://qjurnal.my.id/index.php/abdicurio | Copyright©2025: Khairil Azmi, & Wire Bagye

profesional. Sementara itu, (Hidayah et al., 2023) menekankan pentingnya pelatihan pembuatan bahan ajar interaktif menggunakan Canva dalam konteks madrasah, yang berdampak positif terhadap kemampuan guru dan siswa dalam menciptakan pembelajaran yang adaptif dan menyenangkan.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pelatihan desain grafis mampu menjembatani keterbatasan teknis dan memberikan solusi praktis dalam pengembangan konten visual. (Dwi Sandi, 2024) melaporkan bahwa pelatihan Canva untuk siswa sekolah dasar mendorong peningkatan kreativitas dan rasa percaya diri dalam mengekspresikan ide melalui media visual. Begitu pula, (Setiawan et al., 2024) menemukan bahwa pelatihan pembuatan poster melalui Canva dapat meningkatkan literasi digital dan keterampilan komunikasi visual peserta didik di jenjang dasar. Hal ini menegaskan bahwa integrasi Canva dalam kegiatan pelatihan tidak hanya berfokus pada hasil akhir berupa produk desain, tetapi juga berkontribusi pada penguatan kompetensi digital dan pembelajaran kontekstual. Selain digunakan dalam pendidikan formal, Canva juga dimanfaatkan dalam berbagai kegiatan pengabdian kepada masyarakat. (Komalasari et al., 2021) mengemukakan bahwa pemanfaatan Canva mampu meningkatkan fungsionalitas media sosial bagi anggota Karang Taruna dalam menyampaikan pesan sosial secara visual dan atraktif. Pelatihan serupa juga dilakukan oleh (Christian et al., 2024) kepada komunitas remaja masjid, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dalam mengelola media sosial organisasi secara profesional. (Haisam Arrasyid et al., 2022) menambahkan bahwa Canva menjadi media yang efektif dalam pembuatan konten Islami yang edukatif dan inspiratif bagi kalangan remaja. Secara umum, pelatihan desain grafis menggunakan Canva telah diterapkan dalam berbagai segmentasi sasaran mulai dari siswa sekolah dasar hingga komunitas masyarakat umum.

(Nur Astrida & Arifudin, n.d.) menyatakan bahwa pelatihan Canva dapat meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam mendesain materi promosi dan informasi secara efektif. Hal senada juga diungkapkan oleh (Wijayanti et al., 2022) dalam konteks pelatihan desain iklan digital bagi UMKM, di mana peserta mampu menghasilkan desain yang lebih profesional dan relevan dengan kebutuhan pasar. Dengan demikian, penggunaan Canva telah memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan keterampilan desain grafis secara inklusif dan aplikatif.

Namun demikian, meskipun berbagai studi menunjukkan efektivitas penggunaan Canva dalam pelatihan desain grafis, masih terdapat kesenjangan dalam pendekatan sistematis terhadap pengembangan kreativitas peserta pelatihan. Sebagian besar pelatihan yang ada masih bersifat teknis dan belum sepenuhnya diarahkan pada penguatan dimensi pedagogis dan reflektif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pelatihan yang tidak hanya fokus pada penguasaan teknis aplikasi, tetapi juga pada pengembangan potensi kreatif, kemampuan berpikir kritis, dan penerapan desain sebagai alat komunikasi yang bermakna. Dalam konteks tersebut, penguatan kapasitas desain grafis melalui pelatihan Canva di lembaga pendidikan seperti madrasah menjadi sangat relevan. MA Nurul Haq, sebagai institusi pendidikan yang berkomitmen terhadap pengembangan potensi peserta didik secara holistik, melihat pentingnya integrasi keterampilan desain grafis dalam kegiatan pembelajaran dan ekstrakurikuler. Pelatihan ini tidak hanya bertujuan untuk memperkenalkan Canva sebagai alat bantu desain, tetapi juga untuk menumbuhkan kesadaran peserta didik terhadap pentingnya desain dalam menyampaikan pesan secara visual dan efektif.

Studi-studi sebelumnya yang dilakukan di berbagai jenjang pendidikan menunjukkan bahwa pelatihan Canva memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterampilan desain grafis dan kreativitas peserta didik (Mauludhi & Rakhmawati, 2023)); (Zettira et al., 2022); syur(Syurmita et al., 2024). Namun, masih diperlukan eksplorasi lebih lanjut mengenai dampak pelatihan tersebut dalam konteks madrasah, khususnya dalam hal bagaimana keterampilan desain yang diperoleh dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran maupun pengembangan diri siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas pelatihan desain grafis

https://qjurnal.my.id/index.php/abdicurio | Copyright©2025: Khairil Azmi, & Wire Bagye

menggunakan Canva dalam meningkatkan kreativitas siswa/i di MA Nurul Haq. Dengan latar belakang tersebut, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan kualitas pelatihan desain grafis, tetapi juga memberikan landasan empiris bagi pengembangan program pelatihan yang lebih terstruktur, berorientasi pada kebutuhan peserta, serta mampu mendorong transformasi digital di lingkungan pendidikan berbasis nilai dan kearifan lokal.

2. IDENTIFIKASI MASALAH

Siswa kelas XI MA Nurul Haq sebagai generasi muda yang hidup di era digital diharapkan memiliki kemampuan dalam mengakses dan memanfaatkan teknologi secara kreatif. Namun berdasarkan observasi awal masih banyak siswa yang belum mengenal aplikasi desain grafis seperti Canva dan belum memiliki keterampilan dalam membuat desain visual secara digital.

Beberapa permasalahan yang menjadi latar belakang diadakannya pelatihan ini antara lain:

- Kurangnya pengetahuan dan keterampilan dasar siswa kelas XI dalam desain grafis digital, khususnya menggunakan aplikasi berbasis daring seperti Canva.
- Belum adanya pembelajaran atau pelatihan khusus di sekolah yang membekali siswa dengan kemampuan membuat desain visual, baik untuk kebutuhan pembelajaran maupun konten digital.
- Minimnya pemanfaatan media digital oleh siswa sebagai sarana untuk mengekspresikan ide dan kreativitas secara visual.

Kebutuhan siswa terhadap keterampilan tambahan yang sesuai dengan perkembangan zaman terutama dalam membuat konten yang relevan dengan dunia digital dan media sosial.

Dengan latar belakang tersebut pelatihan desain grafis menggunakan Canva diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan digital siswa kelas XI MA Nurul Haq.

3. METODE PELAKSANAAN

Pendekatan Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif berbasis pelatihan (*training-based participatory approach*), di mana siswa/i dilibatkan secara aktif dalam proses pembelajaran desain grafis. Metode ini dipilih agar peserta mampu memperoleh keterampilan praktis secara langsung sesuai dengan prinsip pembelajaran berbasis pengalaman (*experiential learning*).

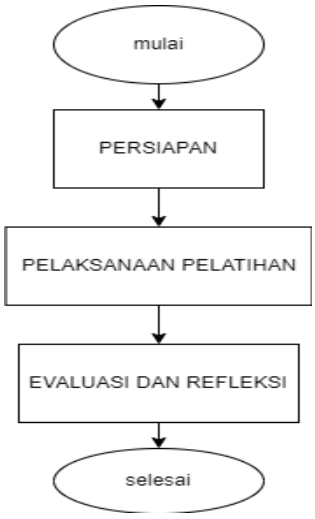
Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan selama 2 (dua) hari berturut-turut pada bulan april 2025, bertempat di Laboratorium Komputer MA Nurul Haq yang telah dilengkapi dengan koneksi internet dan proyektor pendukung presentasi.

Sasaran Kegiatan

Sasaran kegiatan ini adalah siswa/i MA Nurul Haq kelas XI jurusan Mia yang memiliki minat dalam bidang desain grafis. Total peserta kegiatan berjumlah 14 yang telah diseleksi berdasarkan kriteria: minat pada desain grafis serta kesiapan mengikuti seluruh rangkaian pelatihan.

Tahapan Pelaksanaan



Gambar 1. Diagram alur pengabdian

https://qjurnal.my.id/index.php/abdicurio | Copyright©2025: Khairil Azmi, & Wire Bagye

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah kombinasi dari ceramah, demonstrasi dan praktik langsung. Tahapan kegiatan dapat dijelaskan sebagai berikut:

A. Persiapan Kegiatan

Tahap persiapan merupakan langkah awal yang sangat penting untuk memastikan kelancaran pelaksanaan pelatihan. Beberapa kegiatan utama yang dilakukan dalam tahap ini meliputi:

1. Koordinasi dengan Pihak Sekolah

   Tim pelaksana melakukan koordinasi intensif dengan kepala madrasah dan dewan guru MA Nurul Haq untuk mendapatkan izin, dukungan teknis, serta menentukan waktu pelaksanaan yang sesuai dengan jadwal kegiatan sekolah.

2. Survei Awal dan Identifikasi Kebutuhan

   Sebelum pelatihan dilaksanakan, dilakukan survei awal kepada calon peserta pelatihan menggunakan kuesioner untuk mengukur tingkat literasi digital, pemahaman awal tentang desain grafis, serta pengalaman sebelumnya dalam menggunakan aplikasi Canva. Data ini digunakan untuk menyusun strategi pelatihan yang adaptif dan sesuai kebutuhan peserta.

3. Penyusunan Modul Pelatihan

   Berdasarkan hasil survei, tim menyusun modul pelatihan desain grafis dasar berbasis Canva. Modul disesuaikan dengan tingkat pemahaman peserta dan disusun secara sistematis, mencakup teori dasar desain grafis, pengenalan platform Canva, praktik pembuatan desain dengan memanfaatkan template serta panduan pengembangan konten visual edukatif.

4. Persiapan Fasilitas dan Infrastruktur Pelatihan

   Untuk mendukung efektivitas pembelajaran dilakukan pengecekan dan penyiapan fasilitas laboratorium komputer. Hal ini mencakup ketersediaan komputer/laptop, jaringan internet yang stabil dan perangkat proyektor sebagai media presentasi. Selain itu, ruangan pelatihan juga diatur agar mendukung suasana belajar yang kondusif dan interaktif.

Dengan perencanaan dan persiapan yang matang, kegiatan pelatihan dapat dilaksanakan secara optimal serta memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan bermakna bagi peserta.

B. Pelaksanaan Pelatihan

Kegiatan pelatihan desain grafis dasar menggunakan aplikasi Canva dilaksanakan di MA Nurul Haq pada tanggal 28 dan 29 April 2025. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa/i dalam menciptakan konten visual yang kreatif dan relevan khususnya dalam konteks media sosial edukatif seperti Instagram. Pelatihan dirancang dalam dua pertemuan utama yang masing-masing mengintegrasikan penyampaian materi teoretis dan praktik langsung guna mendukung penguatan kompetensi peserta.

Pertemuan I: Pengenalan Desain Grafis dan Pemanfaatan Canva

Pada pertemuan pertama peserta diberikan pemahaman mengenai konsep dasar desain grafis yang meliputi prinsip dasar komposisi visual, pemilihan warna, dan tipografi. Selanjutnya, dilakukan pengenalan terhadap platform Canva sebagai salah satu aplikasi desain grafis berbasis daring yang memiliki antarmuka ramah pengguna serta fitur yang mendukung kebutuhan pembuatan konten visual dengan mudah dan cepat.

Kegiatan ini meliputi:

- Penjelasan mengenai pengertian dan pentingnya desain grafis dalam dunia digital.
- Pengenalan fitur utama Canva, termasuk navigasi antarmuka dan jenis-jenis proyek desain yang tersedia.

https://qjurnal.my.id/index.php/abdicurio | Copyright©2025: Khairil Azmi, & Wire Bagye

- Praktik membuat akun Canva dan eksplorasi antarmuka pengguna (user interface).
- Latihan membuat desain struktur kelas digital dalam bentuk poster menggunakan elemen grafis seperti teks, gambar, ikon, dan pemanfaatan template.
- Diskusi singkat mengenai prinsip estetika visual yang efektif dalam menyampaikan informasi.



Gambar 2. Penyampain materi

Sesi ini bertujuan untuk memastikan seluruh peserta memahami dasar penggunaan Canva sebagai media bantu visual serta dapat mengoperasikan fitur-fitur dasar secara mandiri.



Gambar 3. Praktek pembuatan struktur kelas

Pertemuan II: Pembuatan Konten Visual Edukatif

Pertemuan kedua difokuskan pada penerapan keterampilan desain dalam membuat konten visual bertema edukatif. Peserta diberikan tantangan untuk merancang materi visual yang relevan dengan tema pembelajaran yang telah ditentukan.

Kegiatan ini meliputi:

- Perancangan desain konten Instagram dengan tema edukatif yang telah disepakati bersama.
- Praktik kreatif dalam menyusun elemen visual sesuai prinsip desain: keseimbangan, kontras, dan hierarki informasi.
- Presentasi hasil karya secara terbuka oleh masing-masing peserta di hadapan fasilitator dan peserta lainnya.
- Penilaian karya desain oleh tim fasilitator berdasarkan beberapa indikator antara lain:

    a. Orisinalitas desain,
    b. Estetika dan komposisi visual,
    c. Kejelasan dan kekuatan pesan yang disampaikan.

Melalui pelaksanaan ini peserta tidak hanya dilatih secara teknis tetapi juga secara konseptual khususnya dalam menyampaikan pesan edukatif melalui media visual yang menarik dan komunikatif.



Gambar 4.

Hasil desain peserta

https://qjurnal.my.id/index.php/abdicurio | Copyright©2025: Khairil Azmi, & Wire Bagye

Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol.4 No.1 Edisi Juni-Nopember 2025 | Page: 1-11
e-ISSN : 2963-0401 | eMail : jurnalq17@gmail.com

C. Evaluasi dan Refleksi

Evaluasi pelatihan dilakukan untuk mengukur efektivitas kegiatan dan memperoleh umpan balik dari peserta terkait penyampaian materi, keterampilan yang diperoleh serta tingkat kepuasan mereka terhadap proses pelatihan secara keseluruhan. Evaluasi ini dilaksanakan melalui penyebaran kuesioner pilihan ganda tertutup yang dirancang secara sistematis untuk menilai aspek-aspek tertentu dari kegiatan pelatihan.

Instrumen kuesioner terdiri atas beberapa butir pertanyaan dengan empat hingga lima opsi jawaban yang mencerminkan variasi tingkat pemahaman atau kepuasan peserta. Beberapa indikator yang dievaluasi meliputi:

- Pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan.
- Kemudahan penggunaan aplikasi Canva berdasarkan pelatihan.
- Kesesuaian metode penyampaian materi.
- Manfaat pelatihan terhadap pengembangan keterampilan desain grafis.
- Kepuasan terhadap fasilitator dan kegiatan secara keseluruhan.

Selain kuesioner pelaksanaan evaluasi juga mencakup analisis perbandingan hasil karya desain awal dan akhir. Langkah ini bertujuan untuk menilai secara objektif peningkatan keterampilan peserta berdasarkan produk visual yang dihasilkan, baik dari segi estetika, komposisi, maupun pesan visual.

Selanjutnya dilakukan diskusi terbuka dalam bentuk refleksi kelompok di mana peserta diberi kesempatan menyampaikan pendapat, pengalaman dan saran mereka secara langsung. Refleksi ini menjadi media penting untuk memperkuat pembelajaran bermakna dan membangun keterlibatan aktif peserta dalam proses pelatihan.

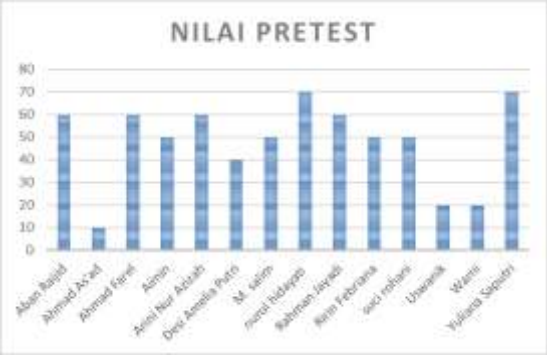
Evaluasi pelatihan dilakukan untuk mengetahui efektivitas kegiatan serta mengumpulkan umpan balik dari peserta. Evaluasi dilakukan melalui penyebaran kuesioner pilihan ganda tertutup dan analisis hasil karya peserta.

Untuk memperkuat pembelajaran bermakna, diadakan diskusi terbuka/refleksi kelompok di akhir pelatihan. Dalam kegiatan ini peserta berbagi pengalaman, kesulitan yang dialami dan pelajaran yang mereka anggap paling berharga. Refleksi ini memberikan gambaran nyata mengenai keberhasilan pelatihan dan masukan bagi perbaikan ke depan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan desain grafis dasar menggunakan Canva di MA Nurul Haq disertai dengan evaluasi kemampuan peserta melalui pre-test dan post-test**.** Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan siswa sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan pelatihanPelatihan desain grafis dasar menggunakan Canva yang dilaksanakan di MA Nurul Haq bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa/i dalam menciptakan konten visual edukatif dan kreatif. Pelatihan ini menyasar 14 peserta dari kelas XI jurusan MIA dan dilaksanakan selama dua hari. Untuk mengukur efektivitas pelatihan dilakukan evaluasi melalui pemberian pre-test dan post-test serta pengisian kuesioner kepuasan peserta.

1. Hasil Pre-Test Dan Post-Test

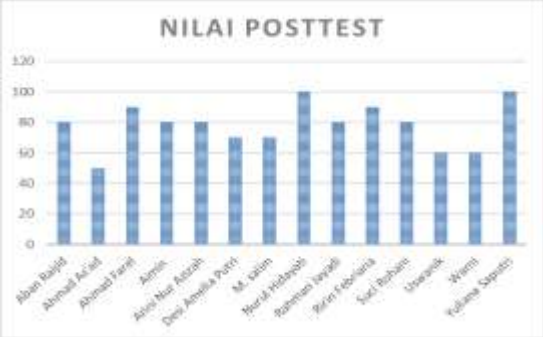


Grafik 1. Nilai pretest peserta

Evaluasi awal (pre-test) menunjukkan bahwa mayoritas peserta memiliki pemahaman yang masih rendah mengenai prinsip desain grafis dan penggunaan Canva. Nilai pre-test

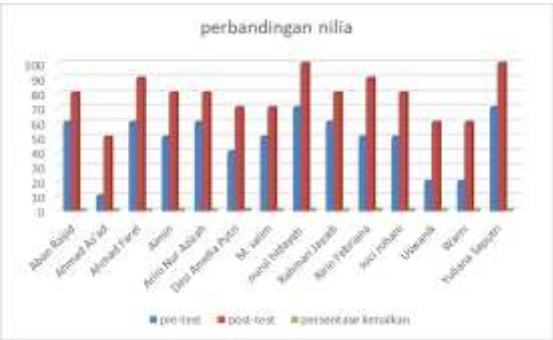
https://qjurnal.my.id/index.php/abdicurio | Copyright©2025: Khairil Azmi, & Wire Bagye

sebagian besar berada pada rentang 10 hingga 60 dengan beberapa peserta memperoleh skor di bawah 30 dengan nilai rata 48. Hal ini menandakan adanya kesenjangan pengetahuan dasar yang cukup signifikan sebelum pelatihan dimulai.



Grafik 2. Nilai post-test peserta

Setelah pelatihan dilakukan post-test dengan beberapa soal yang sama untuk mengukur peningkatan pengetahuan peserta. Hasil post-test menunjukkan peningkatan yang signifikan, mayoritas peserta memperoleh nilai antara 50 hingga 100 dengan dua peserta meraih nilai sempurna. Seluruh peserta menunjukkan peningkatan skor yang menandakan bahwa pelatihan berjalan secara efektif.



Grafik 3. Perbandingan nilai peserta

Grafik perbandingan nilai pre-test dan post-test memperlihatkan bahwa setiap individu mengalami kenaikan skor. Pada tahap awal nilai pre-test menunjukkan rata-rata sebesar 48 dengan distribusi nilai yang bervariasi dari 10 hingga 70. Nilai ini mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta belum memiliki pemahaman dan keterampilan dasar dalam desain grafis menggunakan Canva. Setelah pelatihan nilai post-test meningkat secara signifikan menjadi rata-rata 78 dengan dua peserta mencapai nilai maksimal 100. Peningkatan paling tinggi ditunjukkan oleh peserta dengan nilai awal rendah seperti Ahmad As'ad yang meningkat dari nilai 10 menjadi 50 (peningkatan 40%). Sementara itu peserta lain seperti Yuliana Saputri dan Nurul Hidayati mencapai skor sempurna pada post-test mencerminkan penguasaan penuh terhadap materi pelatihan. Secara keseluruhan terjadi rata-rata peningkatan sebesar 63%, yang menggambarkan efektivitas pelatihan dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan desain grafis peserta. Grafik perbandingan nilai menunjukkan bahwa seluruh peserta mengalami kenaikan skor post-test dibandingkan pre-test. Peningkatan ini juga mencerminkan bertambahnya kreativitas siswa dalam mengatur elemen desain, seperti pemilihan warna, tipografi, serta tata letak visual yang lebih komunikatif. Hasil ini diperkuat oleh temuan Astrida dan Arifudin (2022), yang menyatakan bahwa pelatihan Canva berbasis praktik langsung terbukti meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menciptakan desain media sosial yang estetis dan informatif.

2. Nilai Keterampilan peserta

Penilaian keterampilan peserta dilakukan setelah praktik desain di hari kedua, khususnya pada pembuatan konten instagram bertema edukatif. Penilaian mencakup tiga indikator utama berikut:

a. Orisinalitas Desain

Orisinalitas desain dinilai berdasarkan sejauh mana peserta menciptakan desain yang bebas dari duplikasi template bawaan dan menampilkan ciri khas pribadi dalam elemen visual. Sebagian besar peserta menunjukkan kreativitas dalam mengkombinasikan elemen seperti ikon, ilustrasi, dan warna secara unik.

https://qjurnal.my.id/index.php/abdicurio | Copyright©2025: Khairil Azmi, & Wire Bagye

b. **Estetika dan Komposisi Visual**

Estetika dievaluasi melalui keterpaduan warna, keselarasan tipografi, dan penataan elemen visual. Peserta menunjukkan kemampuan memahami prinsip keseimbangan dan kontras, sebagaimana terlihat dari penggunaan layout yang konsisten dan tidak berlebihan. Komposisi yang menarik memperlihatkan adanya pemahaman dasar terhadap prinsip desain grafis.

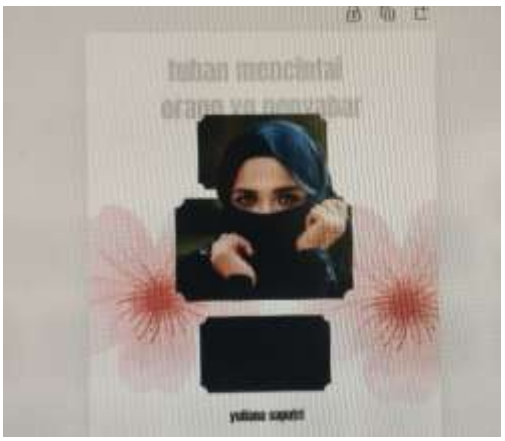
c. **Kejelasan dan Kekuatan Pesan**

Aspek ini menilai sejauh mana desain mampu menyampaikan informasi secara efektif. Sebagian besar desain yang dihasilkan memiliki pesan visual yang jelas dan mudah dipahami oleh audiens. Judul, konten ditata dengan rapi dan mendukung pesan edukatif.

NO	NAMA	NILAI	KETERANGAN
1	Aban Raijid	60	cukup
2	Ahmad As'ad	50	cukup
3	Ahmad Farel	80	baik
4	Aimin	60	cukup
5	Arini Nur Azizah	70	baik
6	Desi Amelia Putri	60	cukup
7	M. salim	50	cukup
8	nurul hidayati	80	baik
9	Rahman Jayadi	60	cukup
10	Ririn Febriana	70	baik
11	suci rohani	60	cukup
12	Uswanik	50	cukup
13	Warni	50	cukup
14	Yuliana Saputri	80	baik

Tabel 1. Nilai keterampilan peserta

Secara umum, penilaian menunjukkan bahwa peserta telah mengaplikasikan prinsip dasar desain grafis dengan baik. Rata-rata nilai keterampilan peserta berada pada kategori cukup hingga Baik dengan beberapa peserta seperti *Ahmad Farel*, *Nurul Hidayati* dan *Yuliana Saputri* menampilkan karya dengan orisinalitas tinggi dan komposisi visual yang sangat komunikatif.
Hasil ini sejalan dengan temuan Aulianita et al. (2023) yang menyatakan bahwa pelatihan Canva secara daring mampu mendorong peserta untuk menghasilkan karya desain yang komunikatif dan estetik melalui pendekatan praktik langsung berbasis proyek. Hal ini membuktikan bahwa Canva sebagai media pelatihan tidak hanya mudah diakses tetapi juga efektif dalam mengembangkan keterampilan desain dasar bagi pemula.



Gambar 5. Hasil desain peserta

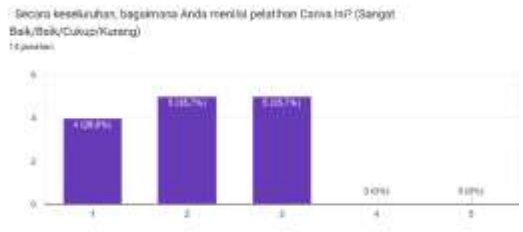
3. Tingkat Kepuasan Peserta

Evaluasi lanjutan terhadap efektivitas pelatihan dilakukan melalui penyebaran kuesioner yang mengukur tingkat kepuasan peserta terhadap keseluruhan proses pelatihan. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari 14 responden, dapat diketahui bahwa Sebanyak 28,6% peserta memberikan penilaian dalam kategori “Sangat Baik” 35,7% peserta menilai pelatihan “Baik” 35,7% peserta menilai pelatihan “Cukup” 0% peserta menilai “Kurang” atau di bawahnya. Dengan demikian, seluruh peserta (100%) menunjukkan tingkat kepuasan yang positif terhadap kegiatan pelatihan tanpa adanya tanggapan negatif. Hal ini mencerminkan bahwa pelatihan diterima dengan baik dan mampu memenuhi harapan mayoritas peserta.

Lebih lanjut, tanggapan peserta menunjukkan bahwa materi yang disampaikan mudah dipahami, aplikatif dan sesuai kebutuhan mereka. Platform Canva dinilai sangat membantu dalam mempermudah proses desain secara cepat dan profesional, bahkan bagi peserta yang belum memiliki pengalaman sebelumnya. Metode penyampaian pelatihan yang bersifat interaktif dan berbasis proyek

https://qjurnal.my.id/index.php/abdicurio | Copyright©2025: Khairil Azmi, & Wire Bagye

dinilai efektif dalam mendorong partisipasi aktif serta memberikan ruang eksplorasi dan kreativitas kepada siswa/i.



Grafik 4. Kepuasan peserta

4. Diskusi Reflektif

Di akhir pelatihan dilakukan sesi diskusi reflektif sebagai wadah bagi peserta untuk menyampaikan pengalaman, tantangan yang dihadapi serta masukan terhadap pelatihan. Banyak peserta menyampaikan bahwa pelatihan ini adalah pengalaman pertama mereka dalam mendesain secara digital. Beberapa siswa juga menyatakan minat untuk terus mengembangkan keterampilan desain grafis mereka secara mandiri setelah pelatihan.

5. KESIMPULAN

Pelatihan desain grafis berbasis Canva yang dilaksanakan di MA Nurul Haq terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan digital dan kreativitas visual siswa kelas XI jurusan MIA. Hasil evaluasi melalui pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan. Nilai rata-rata pre-test peserta adalah 48%, sementara nilai rata-rata post-test meningkat menjadi 78%, dengan dua peserta memperoleh skor sempurna (100). Peningkatan rata-rata sebesar 30 poin (63%) ini mencerminkan keberhasilan metode pelatihan berbasis praktik langsung dalam meningkatkan penguasaan konsep desain grafis dan penggunaan aplikasi Canva.

Selain peningkatan pengetahuan aspek keterampilan juga menunjukkan hasil positif. Berdasarkan penilaian terhadap orisinalitas desain, estetika visual, serta kejelasan pesan, sebagian besar peserta mampu menghasilkan karya visual yang kreatif, komunikatif, dan relevan dengan konteks edukatif. Peserta seperti Ahmad Farel, Nurul Hidayati, dan Yuliana Saputri memperoleh nilai keterampilan tertinggi, menunjukkan kemampuan mereka dalam mengintegrasikan teori dan praktik desain secara optimal.

Tingkat kepuasan peserta terhadap pelatihan juga tinggi, dengan 28,6% peserta menilai “Sangat Baik”, 35,7% menilai “Baik”, dan 35,7% menilai “Cukup”, serta tidak ada peserta yang memberikan penilaian negatif. Hal ini mengindikasikan bahwa pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis siswa, tetapi juga diterima secara positif dari aspek metode, media, dan pendekatan pembelajaran.

Dengan demikian, pelatihan Canva terbukti menjadi media yang efektif dalam membangun kreativitas, literasi visual, dan kemampuan komunikasi digital siswa madrasah. Kegiatan ini dapat direplikasi sebagai model pelatihan serupa di lingkungan pendidikan lain, guna memperkuat kompetensi abad 21 yang dibutuhkan di era transformasi digital.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat dan karunia-Nya sehingga kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

Penulis juga menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Bapak Wire Bagye s.kom M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan masukan berharga selama proses perencanaan hingga pelaksanaan kegiatan ini. Ucapan terima kasih disampaikan kepada STMIK Lombok atas kesempatan yang diberikan dalam merealisasikan kegiatan pengabdian ini.

Penghargaan dan terima kasih juga penulis sampaikan kepada keluarga besar MA Nurul Haq khususnya kepala madrasah, dewan guru, serta siswa/i kelas XI MIA yang telah menunjukkan partisipasi aktif, semangat belajar, dan antusiasme tinggi selama pelatihan berlangsung. Semoga kegiatan ini memberikan manfaat nyata dan berkelanjutan dalam

peningkatan literasi digital dan kreativitas peserta.

7. REFERENSI

Aulianita, R., Yunita, N., Rakhmah, S. N., & Nisa, K. (2023). Pelatihan Design Grafis Online Menggunakan Aplikasi Canva Bagi Remaja Majelis Ta'lim Hidayatul Mubtadiin. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, *7*(1), 30–33. https://doi.org/10.37859/jpumri.v7i1.4141

Beranda - Canva. (n.d.). Retrieved June 3, 2025, from https://www.canva.com/

Christian, A., Suryani, I., & Rusdi, I. (2024). Pelatihan Desain Grafis Untuk Memaksimalkan Peran Media Sosial Pada JPRMI Menggunakan Aplikasi Canva. *Pengabdian Kepada Masyarakat*, *4*(3), 210–217. https://doi.org/10.59395/altifani.v4i3.542

Dharomesz, V. Y., Adyantari, A., Sasmita, R. P. H., & Noventa, O. C. (2023). PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN KONTEN PROMOSI DI MEDIA SOSIAL MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sabangka*, *2*(06), 469–475. https://doi.org/10.62668/sabangka.v2i06.815

Dwi Sandi, M. (2024). Kreatif dengan Canva : Pelatihan Desain Grafis untuk Anak SDN 32 Kota Bengkulu. *Rekhoardriad Journal of Human And Education*, *4*(4), 8–12.

Haisam Arrasyid, A., Rimanda, R., Puadah, U. S., & Aeni, A. N. (2022). Sharing Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Konten Islami. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, *2*(1), 99–103. https://doi.org/10.52436/1.jpmi.468

Hidayah, R. T., Iskamto, D., & Putri, R. K. (2023). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Dengan Canva dan Kahoot! Pada MTs Qirotussab'ah Kudang Kabupaten Garut. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Akademisi*, *2*(2), 83–88. https://doi.org/10.54099/jpma.v2i2.609

Komalasari, Y., Muharrom, M., & Sumbaryadi, A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Fungsionalitas Media Sosial Pada Pengurus dan Anggota Karang Taruna Kel. Kebon Bawang Jakarta Utara. *Abditeknika Jurnal Pengabdian Masyarakat*, *1*(2), 71–77. https://doi.org/10.31294/abditeknika.v1i2.380

Mauludhi, J., & Rakhmawati, D. (2023). *Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Siswa di SD N 3 Jatilawang*. *5*(1).

Nur Astrida, D., & Arifudin, D. (n.d.). *JPMB: Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Berkarakter Pengenalan dan Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Kreatifitas Mahasiswa*. *5*(1), 65–72. http://journal.rekarta.co.id/index.php/jpmb

Setiawan, A., Susanto, S., & Wardhani, I. S. K. (2024). Pelatihan Pembuatan Poster Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Literasi Digital pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, *4*(1), 22–33. https://doi.org/10.53621/jippmas.v4i1.274

Syurmita, S., Anindya, R. S., & Palupi, A. (2024). Pelatihan Pembuatan Poster Digital dengan Aplikasi Canva pada

Siswa SD Al Fityan Tangerang. *Prosiding Seminar Nasional Pemberdayaan Masyarakat (SENDAMAS)*, *3*(1), 50. https://doi.org/10.36722/psn.v3i1.2481

Wijayanti, L., Sukwadi, R., Prasetya, W., & Azels, W. A. (2022). PELATIHAN MEMBUAT DESAIN IKLAN DIGITAL MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA BAGI UMKM BINAAN ASPPUK. *Versi Cetak)*, *5*(1), 107–125.

Zettira, S. B. Z., Febrianti, N. A., Anggraini, Z. A., Prasetyo, M. A. W., & Tripustikasari, E. (2022). Pelatihan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Desain Promosi Usaha Mikro Kecil dan Menengah. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, *2*(2), 99–105. https://doi.org/10.37640/japd.v2i2.1524

https://qjurnal.my.id/index.php/abdicurio | Copyright©2025: Khairil Azmi, & Wire Bagye