

## **PELATIHAN DESAIN GRAFIS BERBASIS CANVA UNTUK SISWA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (DKV) SMK ISLAM AD-DUHA**

**Muh Malik Azhari<sup>1\*</sup>, & Lalu Mutawalli<sup>2</sup>**

<sup>1&2</sup> Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Lombok, Indonesia

Email: [muhmalikazhari@gmail.com](mailto:muhmalikazhari@gmail.com)

---

Submit Tgl: 23-Juni2025

Diterima Tgl: 24-Juni-2025

Diterbitkan Tgl: 25-Juni-2025

---

**Abstrak:** Di era digital, literasi digital menjadi keterampilan penting dalam dunia pendidikan. Pelatihan desain grafis menggunakan Canva dilakukan di SMK Islam Ad-Duha untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat konten visual yang mendukung proses pembelajaran dan promosi sekolah. Kegiatan ini dilaksanakan selama dua hari dan diikuti oleh 10 siswa jurusan Desain Komunikasi Visual. Metode yang digunakan adalah pembelajaran berbasis proyek, yang diawali dengan identifikasi masalah, *pre-test*, pemaparan materi, praktik langsung, *post-test*, serta evaluasi hasil karya. Hasil menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 47 (*pre-test*) menjadi 81 (*post-test*). Seluruh peserta berhasil menghasilkan karya desain mandiri seperti poster dan sertifikat. Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga menumbuhkan kreativitas dan kepercayaan diri siswa. Implikasi praktis dari pelatihan ini adalah terbentuknya tim kreatif siswa yang dapat memproduksi konten promosi sekolah dan memperkuat citra institusi melalui media digital. Pelatihan lanjutan dan keterlibatan guru direkomendasikan untuk mendukung keberlanjutan program serta integrasi Canva dengan aplikasi pembelajaran lainnya.

**Kata kunci:** Literasi Digital, Canva, Desain Grafis, Siswa SMK, Pelatihan Keterampilan

---

**Cara mengutip** Azhari, M. M., & Mutawalli, L. (2025). Pelatihan Desain Grafis Berbasis Canva untuk Siswa Desain Komunikasi Visual (DKV) SMK Islam Ad-Duha. *JPEMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 41-45. <https://doi.org/10.71456/adc.v3i3.1324>

### **1. PENDAHULUAN**

Di era transformasi digital saat ini, literasi digital merupakan keterampilan dasar yang penting dimiliki oleh setiap individu, termasuk siswa dan guru di lingkungan pendidikan. Penguasaan aplikasi digital seperti desain grafis menjadi salah satu bentuk nyata dari literasi digital tersebut. Dalam konteks pendidikan vokasi, seperti SMK, kemampuan membuat konten visual yang menarik sangat dibutuhkan, baik untuk mendukung pembelajaran maupun promosi sekolah (Gunawan et al. 2024), (Mursalin, Ali, and Armita 2024).

Salah satu aplikasi desain grafis yang populer dan mudah diakses adalah Canva. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur dan template yang memudahkan pengguna, termasuk pemula, dalam membuat desain

seperti poster, sertifikat, infografis, dan materi ajar. Canva telah banyak digunakan dalam kegiatan pendidikan dan pengabdian masyarakat karena kemampuannya mendorong kreativitas serta penguatan keterampilan digital (Burhanuddin et al. 2025), (Diana et al. 2024), (Hasanah et al. 2024).

Berbagai studi menunjukkan bahwa pelatihan Canva mampu meningkatkan literasi digital, kreativitas, dan produktivitas siswa maupun guru (Fitriyadi, Indriastiningsih, and Anwar 2024), (Khairunisa et al. 2024). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak sekolah, khususnya di daerah terpencil, yang belum tersentuh oleh pelatihan desain grafis secara optimal (Henukh, Riwu, and Parlindungan 2024), (Junaedi, Utomo, and Amadi 2024), (Putri et al. 2024). Salah satunya adalah SMK Islam

Ad-Duha yang terletak di Dusun Retot, Desa Dasan Baru, Kecamatan Kopang, Kabupaten Lombok Tengah.

Berdasarkan Observasi awal dan wawancara dengan guru serta siswa di SMK Islam Ad-Duha, ditemukan bahwa siswa yang jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) belum pernah menggunakan aplikasi desain grafis secara mandiri. Beberapa siswa belum pernah mengakses Canva, dan sebagian itu pernah mencoba namun kurangnya pemahaman tersendiri.

Kondisi ini memperlihatkan adanya kesenjangan antara kebutuhan pembelajaran berbasis digital dengan kesiapan guru dan siswa di lapangan. Dengan keterampilan yang diperoleh melalui pelatihan ini, siswa memiliki bekal untuk terjun ke dunia kerja diindustri kreatif, serta membantu sekolah dalam memproduksi konten visual yang menarik untuk promosi.

Program pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa SMK Islam Ad-Duha dalam menggunakan Canva sebagai alat desain grafis yang mendukung proses pembelajaran dan promosi sekolah. Pelatihan ini tidak hanya memberikan pemahaman teknis, tetapi juga menanamkan kesadaran akan pentingnya kreativitas, komunikasi visual, dan literasi digital dalam dunia pendidikan saat ini.

## 2. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pihak sekolah SMK Islam Ad-Duha, ditemukan sejumlah permasalahan utama yang menjadi hambatan dalam optimalisasi penggunaan media digital, khususnya desain grafis. Permasalahan tersebut antara lain:

1. Kurangnya Pemahaman dan Keterampilan Desain Digital Sebagian besar siswa dan guru belum pernah mengikuti pelatihan desain grafis. Minimnya pengetahuan teknis membuat mereka kesulitan membuat materi ajar atau konten promosi secara mandiri.

2. Keterbatasan Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran Media pembelajaran sebagian besar masih menggunakan papan tulis dan buku teks. Sementara potensi penggunaan media visual interaktif belum dimaksimalkan karena keterbatasan penguasaan alat desain.
3. Kurangnya Kreativitas dalam Produksi Konten Sekolah. Konten promosi dan dokumentasi kegiatan sekolah cenderung sederhana, tidak menarik, dan belum mengikuti tren visual modern yang diminati audiens digital.
4. Minimnya Akses terhadap Pelatihan dan Pendampingan Digital. Letak sekolah yang berada di dusun menyebabkan kurangnya kesempatan kolaborasi dengan lembaga pelatihan atau tenaga ahli desain grafis.
5. Rendahnya Kesadaran tentang Pentingnya Literasi Digital. Baik guru maupun siswa belum memiliki motivasi kuat untuk mengembangkan keterampilan digital, sehingga belum ada inisiatif aktif belajar secara mandiri.

## 3. METODE PELAKSANAAN

Pelatihan desain grafis berbasis Canva ini dilaksanakan pada hari Jum'at, 14-15 Maret 2025 di Laboratorium SMK Islam Ad-Duha yang diikuti oleh 10 peserta dari siswa kelas X Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV). Pemilihan peserta dilakukan berdasarkan rekomendasi dari pihak sekolah dan guru mata pelajaran produktif, dengan mempertimbangkan beberapa kriteria, 1). Siswa aktif klas X jurusan DKV, 2). Memiliki minat terhadap bidang desain atau media kreatif, 3). Bersedia mengikuti seluruh rangkaian kegiatan secara aktif.

Metode pelatihan menggunakan pendekatan partisipatif dan pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*). Tahapan pelaksanaan meliputi:



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Pelatihan

Berikut ini penjelasan dari diagram alur tahapan diatas

1. Perencanaan: Menyusun materi, soal *pre-test* dan *post-test*, serta menyiapkan sarana pelatihan seperti laptop, koneksi internet, dan ruang pelatihan.
2. Identifikasi Masalah: Observasi dan wawancara untuk mengetahui kebutuhan dan tantangan siswa dalam menggunakan Canva.
3. Pelaksanaan Pelatihan:
  - a. *Pre-test*: Untuk mengukur pengetahuan awal peserta.
  - b. Pemaparan Materi: Pengenalan Canva, fitur utama, dan konsep desain grafis dasar.
  - c. Praktik Langsung: Siswa membuat proyek desain seperti poster atau sertifikat.
  - d. *Post-test*: Untuk menilai peningkatan pemahaman setelah pelatihan.
4. Evaluasi dan Dokumentasi: Menilai efektivitas pelatihan melalui perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* serta mengumpulkan hasil karya siswa.

#### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

##### a. Hasil

Pelaksanaan pelatihan Canva pada 14–15 Maret 2025 diikuti oleh 10 siswa kelas X jurusan DKV. Untuk mengetahui efektivitas pelatihan, dilakukan pengukuran kemampuan peserta melalui tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) yang masing-masing terdiri dari 10 soal pilihan ganda. Soal-soal tersebut dirancang untuk mengukur pemahaman peserta mengenai penggunaan Canva, prinsip dasar desain, serta kemampuan mengatur elemen visual. Skor diberikan dengan ketentuan 1 poin untuk jawaban benar dan 0 untuk jawaban salah. Nilai akhir diperoleh dengan rumus sederhana:

##### Rumus Skor:

$$\text{nilai} = \frac{\text{jumlah jawaban benar}}{\text{jumlah soal}} \times 100$$

**Contoh:** Jika peserta menjawab 6 soal dengan benar dari 10, maka nilai =  $6 \div 10 \times 100 = 60$ .

Berikut adalah data nilai masing-masing peserta:

No	Nama Peserta	Pre-Test	Post-Test
1	Ilham Januardi	60	90
2	Sinta Pratama P.	60	90
3	Abdul Hadi	40	80
4	Adit Saputra	30	80
5	Luna Intan Sari	40	80
6	Tiara Nadiana	50	90
7	Yadi Setiawan	40	70
8	Roni Ramzani	50	70
9	Ika Uswatun	60	90
10	Deni Setiawan	40	70
<b>Nilai Rata-Rata</b>		<b>47</b>	<b>81</b>

Tabel 1. Nilai Peserta

Untuk mencari Rata-Rata maka di rumuskan :

$$\text{Rata - Rata} = \frac{\text{jumlah seluruh nilai}}{\text{jumlah peserta}}$$

**Contoh:** Jika jumlah total nilai *post-test* adalah 81 dan jumlah peserta 10 orang, maka:  $81 \div 10 = 81$

Peningkatan ini menunjukkan efektivitas pelatihan dalam membekali siswa dengan keterampilan dasar desain grafis menggunakan Canva.

b. Pembahasan

Pelatihan desain grafis berbasis Canva di SMK Islam Ad-Duha menunjukkan hasil yang positif. Berdasarkan hasil *pre-test*, rata-rata nilai peserta adalah 47, yang mencerminkan pemahaman awal yang masih terbatas terkait penggunaan aplikasi desain dan prinsip dasar desain grafis. Setelah mengikuti pelatihan, terjadi peningkatan pada *post-test* dengan rata-rata nilai mencapai 81.

Selain peningkatan nilai, seluruh peserta berhasil menyelesaikan minimal satu karya desain mandiri. Karya yang dihasilkan antara lain poster kegiatan sekolah, desain sertifikat, dan materi promosi digital. Dalam sesi praktik, peserta mampu memahami elemen-elemen desain seperti pemilihan warna, tata letak, dan tipografi.

Pelatihan ini juga berdampak pada peningkatan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan aplikasi digital, terutama dalam konteks pendidikan dan promosi sekolah. Kreativitas peserta tampak berkembang seiring dengan keterlibatan aktif mereka dalam menyusun proyek desain. Bahkan, beberapa peserta menunjukkan inisiatif untuk mengeksplorasi fitur-fitur Canva secara mandiri setelah pelatihan selesai.

Dari hasil ini dapat disimpulkan bahwa pendekatan berbasis proyek dan praktik langsung sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan desain grafis siswa. Adanya evaluasi *pre-test* dan *post-test* juga membantu memetakan perkembangan peserta secara objektif dan terukur. Pelatihan ini tidak hanya berhasil dalam aspek teknis, tetapi dengan pelatihan ini, siswa memiliki bekal keterampilan yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja, khususnya di bidang desain komunikasi visual. Secara keseluruhan, pelatihan Canva dapat menjadi solusi tepat dalam meningkatkan literasi digital dan kualitas konten visual di lingkungan sekolah.

Bagian terakhir ini ialah hasil dokumentasi pelaksanaan pelatihan telah

berlangsung terlaksana sesuai rencana penyelenggara.



Gambar 2 Dok. Pelaksanaan pelatihan

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan dan hasil evaluasi kegiatan, dapat disimpulkan bahwa pelatihan desain grafis berbasis Canva telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital siswa SMK Islam Ad-Duha. Peserta mengalami peningkatan pemahaman, terlihat dari nilai *post-test* yang lebih tinggi dibandingkan nilai *pre-test*.

Kegiatan ini juga berhasil meningkatkan kepercayaan diri, kreativitas, serta keterampilan teknis siswa dalam membuat desain visual untuk kebutuhan sekolah. Pelatihan berbasis praktik terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa di bidang desain grafis digital.

Secara praktis, hasil pelatihan ini dapat dimanfaatkan oleh sekolah untuk membentuk tim kreatif siswa yang bertugas membuat konten visual rutin, baik untuk keperluan promosi kegiatan sekolah, media pembelajaran, maupun identitas digital sekolah. Hal ini tidak hanya meningkatkan keterampilan siswa, tetapi juga berdampak positif terhadap citra institusi sekolah di era digital. Untuk memperluas dampak keberlanjutan dari pelatihan ini, disarankan agar sekolah menyelenggarakan pelatihan lanjutan, baik untuk siswa maupun guru, yang mengintegrasikan Canva dengan aplikasi lain seperti *Google Slides*, *Microsoft PowerPoint*, dan *Google Classroom*. Hal ini akan membuka

peluang kolaborasi digital yang lebih luas serta memperkuat kapasitas literasi digital seluruh warga sekolah.

## 6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SMK Islam Ad-Duha atas kerjasama dan dukungan penuh yang diberikan selama pelaksanaan kegiatan pelatihan. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Lombok atas dukungan moral dan administratif dalam program pengabdian ini. Tak lupa kepada seluruh siswa peserta pelatihan yang telah berpartisipasi aktif serta kepada semua pihak yang telah membantu terselenggaranya kegiatan ini hingga selesai.

## 7. REFERENSI

- Burhanuddin, Burhanuddin, Jihadul Khaer, Evi Wardani, Devi Tria Amanda, Kiki Susilawati, and Muhammad Rizwan. 2025. "Pelatihan Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Pembuatan Media Pembelajaran Guru Di SD Negeri 1 Kalijaga Tengah." *Jurnal Abdi Populika* 6(1):47–52.
- Diana, Eka, Uswatun Hasanah, Riska Purnama Sari, and Unzila Khumairohtus Shiyamah. 2024. "Pelatihan Canva Sebagai Media Penguat Literasi Digital Bagi Siswa MA Nurul Wahid Al Wahyuni Sumberan Besuk." *Svarga Pena: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1(4):14–30.
- Fitriyadi, Farid, Erna Indriastiningsih, and Ahmad Khoirul Anwar. 2024. "Pemberdayaan Masyarakat Desa Wisata Gentan Bulu Dalam Menyusun Konten Digital Melalui Pelatihan Canva." *BUDIMAS: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT* 6(2).
- Gunawan, Gunawan, Arif Ridho Lubis, Kadri Yusuf, and Achmad Yani. 2024. "Pelatihan Canva Untuk Guru-Guru Di SMA Swasta Amir Hamzah Medan Sumatera Utara." *Jurnal Masyarakat Indonesia (Jumas)* 3(01):34–37.
- Hasanah, Uswatun, Ai Robihatil Millah, Ridwan Nurhidayat, Devi Silvia Dewi, and Dasep Supriatna. 2024. "Pelatihan Canva Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas X Kuliner SMK Negeri 1 Cijulang." *Society: Community Engagement and Sustainable Development* 1(1):77–87.
- Henukh, Anderias, Lay Riwu, and John Yoro Parlindungan. 2024. "Pelatihan Penggunaan Canva For Education Di SMAS YPK Merauke." *Samakta: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 1(2):1–8.
- Junaedi, Nanang, Pradityo Utomo, and Dwi Nor Amadi. 2024. "Pelatihan Canva Untuk Sekolah Penggerak Wilayah Kabupaten Madiun." *JURNAL DAYAMAS* 9(2):52–57.
- Khairunisa, Dinda, Tri Astuti Rahayu, Anies Fitria Junensi, and Ramadhan Adesyaputra. 2024. "Pelatihan Canva Untuk Peningkatan Kualitas Kegiatan Belajar Mengajar Di SDN 06 Kota Bengkulu." *JURNAL BESEMAH* 3(2):53–62.
- Mursalin, M., Muhammad Ali, and Desi Armita. 2024. "Pelatihan Canva Sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Digital Bagi Guru SMA Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka." *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara* 4(1):38–44.
- Putri, Andien Novicka Zaelani, Meriyani Maulidina, Kirana Wahyu Oktalia, Silvi Nurrohmah, Tri Anggoro, and Akmal Gibran. 2024. "PELATIHAN CANVA PADA PAKET C PKBM NURUL ISLAM." *JoCE (Journal of Community Education)* 4(1).