

PELATIHAN KETERAMPILAN DESAIN GRAFIS DASAR MENGUNAKAN CANVA BAGI SISWA KELAS X SMK DARUL KAMILIN

Zaenul Haki^{1*}, & M Fauzi Zulkarnaen²

^{*1&2} System Informasi STMIK Lombok

*email: znlhaqi@gmail.com

Submit Tgl: 14-Oktober-2025

Diterima Tgl: 15-Oktober-2025

Diterbitkan Tgl: 16-Oktober-2025

Abstrak: Pelatihan keterampilan desain grafis dasar menggunakan Canva bagi siswa kelas X SMK Darul Kamilin dilaksanakan untuk meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa di era digital. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan desain grafis siswa, pembelajaran yang masih dominan teori, serta minimnya pemanfaatan aplikasi desain modern. Metode pelaksanaan meliputi observasi, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap observasi, dilakukan wawancara dan dokumentasi untuk mengetahui kebutuhan siswa. Tahap pelaksanaan dilaksanakan melalui penyampaian materi, praktik, serta *pre-test* dan *post-test*. Hasil *pre-test* menunjukkan keterbatasan siswa dalam memahami prinsip dasar desain grafis, sementara hasil *posttest* memperlihatkan adanya peningkatan signifikan baik dalam pemahaman konsep maupun keterampilan teknis menggunakan Canva. Evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan ini efektif dalam meningkatkan keterampilan desain grafis dasar siswa. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme, kreativitas, dan kepercayaan diri yang lebih baik dalam mengekspresikan ide secara visual. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan hasil belajar siswa, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan abad 21 dan integrasi teknologi dalam pembelajaran.

Kata kunci: *Pelatihan, Desain Grafis, Canva, Literasi Digital, Kreativitas*

Cara mengutip Haki, Z., & Zulkarnaen, M. F. (2025). Pelatihan Keterampilan Desain Grafis Dasar Menggunakan Canva bagi Siswa Kelas X SMK Darul Kamilin. *JPEMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 93–98. <https://doi.org/10.71456/adc.v4i1.1474>

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada era digital saat ini telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan. Penguasaan teknologi tidak hanya menjadi kebutuhan, tetapi juga menjadi keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh siswa agar mampu bersaing di era globalisasi (Astutik, 2023).

Pendidikan modern menuntut adanya pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan berbasis teknologi sehingga siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teoretis, tetapi juga keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja. (Astrida & Arifudin, 2022)

Salah satu keterampilan penting di abad ke-21 adalah kemampuan desain grafis. Desain grafis tidak hanya digunakan untuk

keperluan estetika, tetapi juga berperan dalam komunikasi visual, penyampaian informasi, dan pengembangan kreativitas siswa. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi seperti Canva telah terbukti mampu meningkatkan interaktivitas, motivasi, dan hasil belajar siswa (Anissa & Limbong, 2024).

Canva sebagai aplikasi desain grafis menawarkan berbagai fitur sederhana namun kaya fungsi yang memudahkan pengguna, baik guru maupun siswa, untuk menghasilkan konten kreatif berupa poster, presentasi, maupun media pembelajaran (Alfian et al., 2022)

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar dan minat siswa. (Ramadhan et al., 2023) membuktikan bahwa media audio visual berbasis Canva dapat meningkatkan

efektivitas pembelajaran dengan kategori “sangat layak” digunakan dalam kegiatan belajar, baik daring maupun luring. Penelitian lain oleh Wahyu Ciptaningtyas Ciptaningtyas et al., (2022) juga menyatakan bahwa bahan ajar interaktif berbasis Canva valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa.

Temuan ini mengindikasikan bahwa Canva dapat dijadikan solusi alternatif untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan sesuai dengan perkembangan zaman.

2. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang menjadi dasar dilaksanakannya pelatihan keterampilan desain grafis dasar menggunakan Canva bagi siswa kelas X SMK Darul Kamilin, yaitu:

a. Minimnya keterampilan desain grafis siswa

Sebagian besar siswa smk darul kamilin masih belum memiliki kemampuan dasar dalam mendesain grafis, padahal keterampilan ini sangat penting sebagai bekal kreativitas dan penunjang kompetensi di era digital.

b. Pembelajaran yang masih dominan teori

Proses pembelajaran di sekolah cenderung menekankan aspek kognitif dan teori, sementara penguasaan keterampilan praktis seperti desain grafis masih jarang difasilitasi.

c. Kurangnya pemanfaatan aplikasi desain modern

Banyak siswa belum mengenal atau memanfaatkan aplikasi desain grafis berbasis digital seperti *Canva*, padahal aplikasi ini mudah digunakan dan mendukung berbagai kebutuhan akademik maupun non-akademik.

d. Rendahnya kreativitas dalam penyajian informasi

Keterbatasan kemampuan desain membuat siswa kesulitan mengekspresikan ide secara visual, sehingga produk pembelajaran,

presentasi, maupun tugas kurang menarik dan informatif.

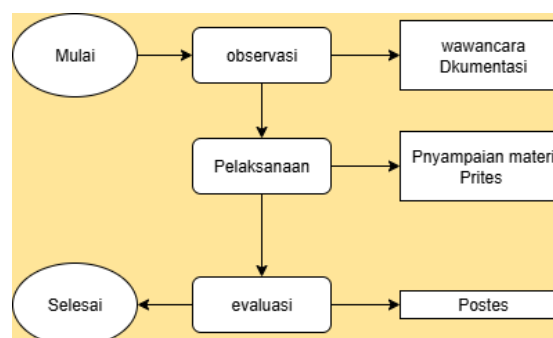
e. Belum optimalnya integrasi literasi digital dalam pembelajaran

Meskipun teknologi sudah berkembang pesat, penerapannya dalam proses belajar di sekolah, khususnya di SMK Darul Kamilin, masih belum maksimal, sehingga literasi digital siswa relatif rendah.

3. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan adalah cara, strategi, atau langkah-langkah yang digunakan dalam melaksanakan suatu kegiatan, penelitian, atau program pengabdian kepada masyarakat agar tujuan yang telah direncanakan dapat tercapai secara efektif, efisien, dan terukur. (Disman et al., 2024)

Metode pelaksanaan ini dirancang untuk memastikan pelatihan berjalan secara sistematis, interaktif, dan efektif. Pelaksanaannya dibagi menjadi tiga tahapan utama



A. Tahap Observasi

- Observasi ini dilakukan di SMK Darul Kamilin untuk mengetahui kondisi nyata, kebutuhan siswa, serta permasalahan yang dihadapi terkait keterampilan desain grafis.
- Pada tahap ini, dilakukan **wawancara** dengan guru maupun siswa untuk menggali informasi lebih detail. Selain itu, juga dilakukan **dokumentasi** berupa foto, catatan, atau rekaman yang memperkuat hasil observasi.

B. Tahap Pelaksanaan

- Setelah kebutuhan teridentifikasi, kegiatan pelatihan dilaksanakan.
- Materi diberikan secara sistematis mengenai dasar-dasar desain grafis dengan **Canva**.
- Sebelum materi disampaikan, dilakukan **pretest** untuk mengukur kemampuan awal siswa.
- Setelah penyampaian materi dan praktik, dilakukan **post-test** untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa setelah mengikuti pelatihan.

C. Tahap Evaluasi

- Pada tahap akhir, tim pelaksana menganalisis hasil pretest dan posttest untuk mengukur efektivitas pelatihan.
- Evaluasi juga mencakup refleksi terhadap kendala selama pelaksanaan serta saran untuk kegiatan berikutnya.
- Hasil evaluasi menjadi dasar dalam menyusun laporan kegiatan dan rekomendasi pengembangan pelatihan di masa depan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Kegiatan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan sesuai dengan metodologi yang telah dirancang, yaitu melalui tahap **observasi, pelaksanaan, dan evaluasi**.

1. Observasi dan Identifikasi Kebutuhan

Pada tahap awal, tim pelaksana melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi di SMK Darul Kamilin. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki keterampilan desain grafis yang memadai. Proses pembelajaran masih dominan teori, sehingga kreativitas siswa dalam menyajikan informasi secara visual belum optimal. Selain itu, pemanfaatan aplikasi desain digital modern seperti Canva juga belum maksimal.

2. Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan dilaksanakan dalam bentuk **penyampaian materi, praktik langsung,**

pre-test, dan post-test. Materi yang diberikan meliputi:

- Pengenalan aplikasi Canva dan fitur-fiturnya.
- Teknik dasar desain grafis seperti pemilihan warna, tipografi, dan layout.
- Praktik membuat poster, presentasi, dan konten kreatif sederhana.

Pada awal pelatihan, siswa mengikuti **pre-test** untuk mengukur kemampuan awal mereka. Hasil pretest menunjukkan sebagian besar siswa masih kesulitan dalam menggunakan aplikasi desain digital. Setelah penyampaian materi dan praktik, siswa mengikuti **post-test** untuk mengukur peningkatan keterampilan. Hasil posttest menunjukkan adanya peningkatan signifikan, baik dari segi pemahaman konsep desain maupun keterampilan teknis menggunakan Canva.

3. Evaluasi Hasil

Evaluasi dilakukan dengan membandingkan hasil **pre-test** dan **post-test**. Hasil analisis menunjukkan peningkatan rata-rata skor siswa, yang mengindikasikan bahwa pelatihan berjalan efektif. Selain itu, respon siswa terhadap pelatihan juga sangat positif. Mereka merasa pelatihan ini bermanfaat untuk menambah keterampilan baru, meningkatkan kreativitas, serta membantu mereka dalam menyelesaikan tugas-tugas sekolah.

Pembahasan

Hasil kegiatan ini sejalan dengan temuan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Ramadhan et al., 2023; Wahyu Ciptaningtyas et al., 2022). Canva sebagai aplikasi desain grafis yang sederhana namun kaya fitur terbukti efektif digunakan dalam meningkatkan kreativitas dan literasi digital siswa.

1. Peningkatan Literasi Digital dan Kreativitas

Melalui pelatihan ini, siswa tidak hanya belajar teori, tetapi juga praktik langsung mendesain konten visual. Hal ini mendukung integrasi literasi digital dalam pembelajaran sebagaimana direkomendasikan oleh Kemendikbudristek (2022). Siswa menjadi lebih kreatif dalam mengekspresikan ide, misalnya melalui pembuatan poster edukatif dan presentasi visual yang menarik.

2. Pada awal pelatihan, siswa mengikuti *pre-test* untuk mengukur kemampuan awal mereka. Hasil pretest menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih kesulitan dalam menggunakan aplikasi desain digital. Dokumentasi kegiatan pretest dapat dilihat pada

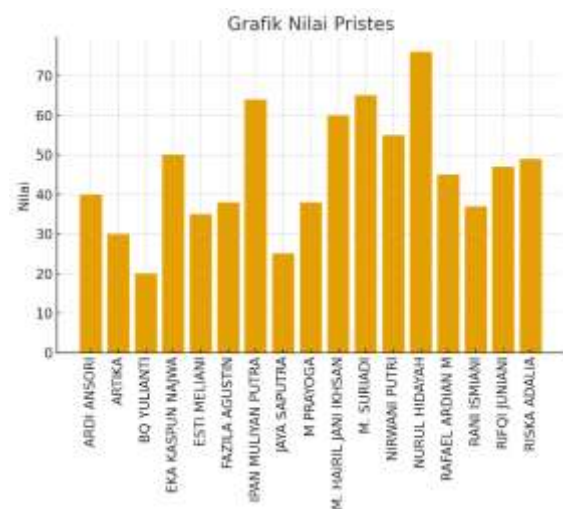


Gambar 1.

menampilkan **Grafik Nilai Pre-test** yang diperoleh dari hasil pengukuran kemampuan awal siswa sebelum mengikuti pelatihan desain grafis dasar menggunakan Canva. Berdasarkan grafik tersebut, terlihat bahwa sebagian besar siswa memperoleh nilai di bawah 50, dengan nilai rata-rata keseluruhan **42,0**. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa dalam memahami prinsip-prinsip dasar desain grafis, seperti tata letak, pemilihan warna, dan tipografi, masih rendah.

Beberapa siswa seperti **Fazila Agustin (46)** dan **Ardi Ansori (45)** menunjukkan hasil yang relatif lebih baik

dibandingkan siswa lain, namun secara umum kemampuan dasar desain grafis di kalangan peserta masih perlu ditingkatkan. Data ini menguatkan hasil observasi bahwa siswa SMK Darul Kamilin belum terbiasa menggunakan aplikasi desain digital secara praktis dalam kegiatan pembelajaran. sedangkan hasil nilai pretest divisualisasikan dalam gambar di bawah ini.



Grafik *pre-test* 1

Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan ini menunjukkan bahwa penerapan aplikasi Canva dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan keterampilan desain grafis siswa, tetapi juga menumbuhkan kepercayaan diri, kreativitas, dan kemandirian dalam berkarya.

5. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa *Pelatihan Keterampilan Desain Grafis Dasar Menggunakan Canva* bagi siswa kelas X SMK Darul Kamilin telah terlaksana dengan baik melalui tiga tahapan, yaitu observasi, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa sebelum pelatihan, sebagian besar siswa memiliki keterbatasan dalam memahami dasar-dasar desain grafis, baik dari segi penggunaan aplikasi maupun pemahaman prinsip desain seperti pemilihan warna, tipografi, dan tata letak. Hal ini terlihat dari hasil *pre-test* yang rata-rata masih rendah, sehingga menggambarkan bahwa literasi

digital dan keterampilan desain grafis siswa belum optimal.

Setelah diberikan materi pelatihan, pendampingan, dan praktik langsung menggunakan Canva, terjadi peningkatan yang signifikan pada hasil *post-test*. Siswa tidak hanya mampu menghasilkan desain sederhana yang lebih rapi dan menarik, tetapi juga menunjukkan kreativitas serta kemampuan mengombinasikan elemen visual sesuai dengan prinsip desain. Hasil perbandingan nilai pretest dan posttest memperlihatkan adanya kenaikan skor rata-rata yang cukup tinggi, sehingga dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini berjalan efektif dan memberikan dampak positif terhadap penguasaan keterampilan siswa.

Selain dari segi akademik, kegiatan ini juga berdampak pada aspek non-akademik siswa. Mereka menunjukkan antusiasme dan kepercayaan diri yang lebih besar dalam mengerjakan tugas desain, serta merasa lebih termotivasi untuk memanfaatkan teknologi dalam mendukung proses belajar. Dengan meningkatnya keterampilan desain grafis dasar, siswa dapat lebih kreatif dalam membuat media pembelajaran, presentasi, maupun konten visual lain yang relevan dengan kebutuhan sekolah maupun di luar sekolah.

Secara umum, pelatihan ini telah memberikan kontribusi penting dalam peningkatan **literasi digital** dan keterampilan abad ke-21, khususnya kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Pelatihan ini juga mendukung integrasi teknologi dalam pembelajaran sebagaimana direkomendasikan oleh berbagai penelitian dan kebijakan pendidikan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian masyarakat ini berhasil mencapai tujuannya, yaitu meningkatkan keterampilan desain grafis dasar siswa melalui pemanfaatan aplikasi Canva.

Keberhasilan pelatihan ini diharapkan dapat menjadi model untuk kegiatan serupa di masa depan, baik di sekolah yang sama maupun di lembaga pendidikan lain. Dengan adanya program lanjutan, siswa diharapkan dapat lebih mendalami desain grafis tingkat

lanjut sehingga mampu bersaing dan beradaptasi dengan tuntutan era digital.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SMK Darul Kamilin yang telah memberikan kesempatan dan dukungan penuh sehingga kegiatan pelatihan ini dapat terlaksana dengan baik. Terima kasih juga disampaikan kepada guru pembimbing, siswa peserta pelatihan, serta semua pihak yang telah membantu dalam proses observasi, pelaksanaan, hingga evaluasi kegiatan. Tidak lupa, apresiasi diberikan kepada pihak institusi STMIK Lombok yang telah mendukung kegiatan pengabdian masyarakat ini, baik dalam bentuk arahan maupun fasilitas. Semoga kerja sama ini dapat terus terjalin dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan dan keterampilan siswa di era digital.

7. REFERENSI

- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). 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>
- Anissa, F. N., & Limbong, A. M. N. (2024). *Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMP Islam Tambora*. 1(1).
- Astrida, D. N., & Arifudin, D. (2022). *Pengenalan dan Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Kreatifitas Mahasiswa*. 5.
- Astutik, U. (n.d.). *PENINGKATAN KETRAMPILAN LITERASI DIGITAL MELALUI MEDIA*

*CHROMEBOOK BERBASIS
APLIKASI CANVA PADA
PEMBELAJARAN TEMA 7 SISWA
KELAS IV SDN PANDANREJO 01
KOTA BATU.*

Ciptaningtyas, W., Mukmin, B. A., & Putri, K. E. (2022). E-Book Interaktif Berbasis Canva Sebagai Inovasi Sumber Belajar Materi Sistem Pencernaan Manusia Kelas V SD. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Sekolah Dasar (JP2SD)*, 10(2), 160–174. <https://doi.org/10.22219/jp2sd.v10i2.21788>

Disman, A. A., Haripuddin, & Sanatang. (2024). Analisis Pengaruh Pelatihan Penggunaan Platform Canva terhadap Kreativitas Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran di SD Inpres Buluballea. *JIMU: Jurnal Ilmiah Multidisipliner*, 2(04), 1022–1030. <https://doi.org/10.70294/jimu.v2i04.479>

Ramadhan, I., Imran, I., Ulfah, M., Prancisca, S., Yani T, A., Linda, L., Febrianti, U. R., & Wahyudi, A.

(2023). Pelatihan Peningkatan Keterampilan Belajar Peserta Didik Menggunakan Aplikasi Canva di Sekolah Perbatasan Indonesia-Malaysia. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 4(3), 525. <https://doi.org/10.33394/jpu.v4i3.8353>