

PELATIHAN PENGEMBANGAN KETERAMPILAN DESAIN DIGITAL MENGUNAKAN CANVA BAGI SISWA SMK ISLAM AD-DUHA

M. Sahril Nizam^{1*}, & Wire Bagye, S.Kom, M.Kom²

^{*1&2} Program Studi Teknik Informatika, STMIK Lombok

*email: sahrilnizam809@gmail.com

Submit Tgl: 11-Mei-2026

Diterima Tgl: 12-Mei-2026

Diterbitkan Tgl: 14-Mei-2026

Abstrak: Kemampuan desain grafis digital menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki siswa sekolah menengah kejuruan dalam menghadapi perkembangan industri kreatif. Namun, hasil observasi di SMK Islam Ad-Duha menunjukkan bahwa siswa masih mengalami kendala dalam memahami konsep dasar desain grafis serta belum familiar dengan penggunaan aplikasi desain modern seperti Canva. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi desain grafis siswa melalui pelatihan berbasis aplikasi Canva dengan pendekatan partisipatif. Pelatihan dilaksanakan selama tiga hari, mulai 17–19 September 2025, dan diikuti oleh 15 siswa kelas XI. Metode pelaksanaan meliputi tahap persiapan, pemberian materi, praktik langsung, dan evaluasi. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek pemahaman dan keterampilan siswa, yang dibuktikan melalui perbandingan nilai pre-test dan post-test. Rata-rata nilai peserta meningkat dari 47,2 menjadi 82,8 setelah mengikuti pelatihan. Selain itu, siswa mampu menghasilkan karya desain seperti poster dan konten visual sekolah dengan komposisi warna, tipografi, dan tata letak yang lebih baik. Berdasarkan hasil tersebut, pelatihan desain grafis berbasis Canva terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi desain digital siswa. Pelatihan ini diharapkan menjadi langkah awal bagi sekolah untuk mengembangkan program lanjutan guna memperkuat kreativitas dan keterampilan literasi digital peserta didik.

Kata Kunci: *Canva, Desain Digital, Desain Grafis, Pelatihan, Siswa SMK*

Cara mengutip Nizam, M. S., & Bagye, W. (2026). Pelatihan Pengembangan Keterampilan Desain Digital Menggunakan Canva bagi Siswa SMK Islam Ad-Duha. *JPEMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 236–240. <https://doi.org/10.71456/adc.v4i2.1837>

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong peningkatan kebutuhan akan tenaga kerja yang memiliki keterampilan desain digital. Industri kreatif seperti periklanan, media sosial, digital marketing, dan publikasi membutuhkan individu yang mampu menghasilkan desain berkualitas secara cepat dan efisien (Pengabdian & Masyarakat, 2025a). Pada tataran pendidikan menengah kejuruan, khususnya SMK, kemampuan desain digital menjadi salah satu kompetensi yang sangat penting dalam mempersiapkan siswa agar siap menghadapi dunia kerja (Mukharom et al., 2025).

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 (Sulistianingsih et al., 2024). Canva telah banyak digunakan dalam kegiatan pendidikan dan pengabdian masyarakat karena kemampuannya mendorong kreativitas serta penguatan keterampilan digital (Rahayu & Adriadi, 2024).

SMK Islam Ad-Duha merupakan sekolah yang memiliki potensi besar dalam pengembangan kreativitas peserta didik. Namun, hasil observasi langsung serta diskusi bersama guru dan pihak terkait menunjukkan bahwa masih terdapat sejumlah hambatan dalam pengembangan kompetensi desain grafis siswa. Banyak siswa belum memahami konsep dasar desain seperti komposisi, tata letak, hirarki visual, dan penataan objek, sehingga mereka mengalami kesulitan ketika diminta membuat karya desain sederhana.

Selain itu, sekolah belum memiliki program pelatihan praktik yang berkelanjutan, sehingga siswa tidak mendapatkan kesempatan untuk mengasah keterampilan desain secara mendalam. (Pengabdian & Masyarakat, 2025b).

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa siswa membutuhkan pelatihan dengan pendekatan partisipatif yang memberikan pengalaman belajar mudah dipahami, aplikatif, dan relevan dengan kebutuhan dunia industri kreatif. Oleh karena itu, pelatihan desain grafis berbasis Canva dipilih sebagai solusi tepat untuk meningkatkan pemahaman konsep desain dasar sekaligus memberikan kesempatan kepada siswa untuk praktik langsung (Aprilia et al., n.d.). Pelatihan ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan desain digital siswa serta menjadi bekal awal bagi mereka dalam menciptakan karya visual yang kreatif, modern, dan sesuai standar industri.

Canva menyediakan banyak template dan fitur desain siap pakai yang dapat digunakan untuk membuat poster, flyer, konten media sosial, dan slide persentasi dan materi publikasi lainnya. Penguasaan aplikasi ini diharapkan dapat menjadi bekal awal bagi siswa untuk berkarya secara kreatif dan produktif (Azmi & Bagye, 2025).

Tujuan dari pelatihan ini adalah meningkatkan kemampuan dan keterampilan desain grafis siswa, memperkenalkan aplikasi Canva secara lebih mendalam, serta memberikan cara terbaik (*best practice*) langsung dalam membuat desain visual yang menarik dan profesional.

2. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan hasil observasi langsung di lingkungan sekolah SMK Islam Ad-Duha serta melalui sesi diskusi bersama guru dan pihak terkait, ditemukan beberapa permasalahan utama yang menjadi hambatan dalam pengembangan kompetensi siswa di bidang desain grafis, yaitu:

- 1) Banyak siswa yang belum memahami konsep dasar desain seperti komposisi, tata letak, hirarki visual, dan penataan objek. Kondisi ini menyebabkan mereka kesulitan ketika diminta membuat karya

desain sederhana, misalnya poster, brosur, atau presentasi visual.

- 2) Sekolah belum memiliki program khusus yang memberikan pelatihan praktik secara langsung, sehingga siswa tidak mendapatkan kesempatan untuk belajar dan mengasah keterampilan desain secara berkelanjutan.
- 3) Siswa belum mengenal aplikasi desain modern seperti Canva, yang sebenarnya sangat ramah untuk pemula dan memiliki banyak template siap pakai. sehingga siswa terbiasa membuat desain visual yang menarik dan profesional.

Permasalahan yang diuraikan diatas menunjukkan bahwa siswa membutuhkan pelatihan dengan pendekatan partisipatif. untuk memberikan pengalaman belajar yang mudah dipahami dan dapat diterapkan langsung oleh siswa.

3. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini diselenggarakan dengan pendekatan partisipatif berbasis pelatihan (*training-based participatory approach*), di mana siswa dilibatkan secara langsung dalam proses pelatihan (Djauhari et al., n.d.). Metode ini dipilih agar peserta mampu memperoleh keterampilan mendalam sesuai dengan prinsip pembelajaran berbasis (*experiential learning*) (Bisnis & Purnami, n.d.).

Waktu Dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan selama 3 hari berturut-turut, yaitu mulai 17 September sampai dengan 19 September 2025 di ruangan laboratorium komputer SMK Islam Ad-Duha. Selama durasi tersebut, seluruh rangkaian pemberian materi, praktik langsung, dan evaluasi diberikan secara terstruktur setiap harinya.

Sasaran Kegiatan

Sasaran kegiatan pelatihan ini adalah siswa kelas XI SMK Islam Ad-Duha yang memiliki minat dalam pengembangan keterampilan desain grafis. Total peserta berjumlah 15 orang siswa yang dapat mengikuti seluruh kegiatan pelatihan.

Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pelatihan ini dirancang secara sistematis untuk memberikan pengalaman belajar yang mudah dipahami oleh siswa SMK Islam Ad-Duha dalam meningkatkan keterampilan desain grafis menggunakan aplikasi Canva. Rancangan kegiatan meliputi 4 tahapan utama, yaitu persiapan, pemberian materi, praktek langsung dan evaluasi yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini (Mangkunegara et al., 2024).



Gambar 3.1 Alur Pelatihan

Tahapan kegiatan dapat dijelaskan sebagai berikut:

1). Tahap Persiapan

Tahap Persiapan merupakan langkah awal yang meliputi penyusunan materi pelatihan, penyiapan modul, serta perangkat pendukung seperti komputer, akses internet, proyektor, dan akun Canva yang akan digunakan selama pelatihan berlangsung.

2). Tahap Pemberian Materi

Pada tahap ini dilakukan penyampaian materi konsep dasar desain grafis seperti tipografi, teori warna, komposisi, tata letak (*layout*), hirarki visual, dan pengenalan fitur dan elemen Canva. penyampaian materi dilakukan secara terstruktur untuk memastikan peserta memahami fondasi teori sebelum melakukan praktik langsung. Siswa juga diberitahu tentang cara terbaik (*best practice*) pada fungsi Canva.

3). Praktek Langsung

Merupakan inti dari kegiatan pelatihan, di mana siswa secara aktif membuat karya desain seperti poster, banner, konten media sosial, dan slide presentasi menggunakan Canva. Pada tahap ini penyelenggara memberikan pendampingan secara langsung, memberi arahan teknis, serta membantu siswa dalam menerapkan konsep desain yang sudah dipelajari. Melalui praktik ini, siswa memperoleh pengalaman langsung dalam menghasilkan karya visual yang kreatif dan informatif.

4). Evaluasi

Tahap terakhir adalah Evaluasi, yaitu pengukuran peningkatan kemampuan siswa melalui perbandingan nilai pre-test dan post-test. Evaluasi ini digunakan untuk menganalisis efektivitas pelatihan, tingkat pemahaman siswa. Hasil evaluasi menjadi dasar dalam menyimpulkan keberhasilan pelatihan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pelatihan yang dilaksanakan selama 3 hari di SMK Islam Ad-Duha berjalan dengan baik dengan total 15 siswa yang aktif mengikuti seluruh rangkaian kegiatan pelatihan. Untuk mengetahui efektivitas pelatihan, dilakukan pengukuran kemampuan peserta melalui pre-test dan post-test yang masing-masing terdiri dari 15 soal pilihan ganda. Soal-soal tersebut dirancang untuk mengukur pemahaman peserta mengenai penggunaan Canva.



Gambar 4.1 Praktek Penggunaan Canva

Hasil Karya Siswa

Dari hasil pelatihan design grafis, siswa telah berhasil menerapkan materi yang

diberikan dengan menunjukkan poster bertema kegiatan sekolah. Dari hasil pengamatan, sebagian besar siswa mampu:

- 1) memilih kombinasi warna yang serasi,
- 2) menggunakan font dengan hirarki visual yang jelas.
- 3) menempatkan elemen gambar dan ikon secara rapi

Karya salah satu siswa dapat dilihat pada contoh gambar dibawah ini.



Gambar 4.2 Poster Pengumuman Ketua Osis

Hasil Pre-Test Dan Post-Test

Pelatihan desain grafis di SMK Islam Ad-Duha menunjukkan angka yang positif. Berdasarkan hasil pre-test dengan rata-rata nilai peserta adalah 47.2, yang mencerminkan pemahaman awal yang masih terbatas terkait penggunaan aplikasi design grafis. Setelah mengikuti pelatihan, terjadi peningkatan pada post-test dengan rata-rata nilai mencapai 82.8.

Nama Siswa	Nilai Pre-test	Nilai Post-test
Yuliana	42	78
Ratnasari		
Resa	48	78
Melinda	42	84
Arni Apria	48	90
Wahyu Linda	54	84
Maharsya		
Silvina wini	36	78
lestari		
Riskia mutiara	42	84
Rahma sutaria	48	72
putri		
Roska	42	84

Prayatni		
Ris kina	48	90
destiana		
Dini Juliani	54	84
Hilmiatul Aini	54	78
Dinda Rizki	48	90
Padelia		
Namira Lodia	54	84
Nisa Amelia	48	84
Rata Rata	47.2	82.8

Tabel 4.1 Nilai Peserta

Untuk mencari Rata-Rata maka di rumuskan :

$$\bar{x} = \frac{\text{jumlah data}}{\text{banyaknya data}}$$

Peningkatan ini menunjukkan nilai ukur keberhasilan pelatihan dalam meningkatkan kemampuan dan keterampilan design grafis siswa SMK Islam Ad-Duha menggunakan aplikasi Canva.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan pelaksanaan dan hasil evaluasi kegiatan pelatihan, dapat disimpulkan bahwa pelatihan desain grafis berbasis Canva telah memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan dan keterampilan design grafis 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 keterampilan teknis siswa dalam membuat desain visual untuk kebutuhan sekolah. Pelatihan berbasis praktik terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa di bidang desain grafis digital.

Hasil pelatihan ini dapat dimanfaatkan oleh pihak sekolah untuk membuat poster, benner dan konten media sosial, yang profesional 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 pihak 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.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah SMK Islam Ad-Duha yang telah memberi dukungan terhadap kegiatan pelatihan 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

- Aprilia, D. N., Setiawan, D., Farhanto, G., Keguruan, F., Jember, U., Olahraga, F., & Banyuwangi, U. P. (n.d.). *Empowering SMKS Nusantara Banyuwangi Students through Canva Training to Improve Graphic Design Skills*. 5(2), 1733–1739.
- Azmi, K., & Bagye, W. (2025). Pelatihan Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa/i MA Nurul Haq. *JPEMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 235–245.
<https://doi.org/10.71456/adc.v3i3.1285>
- Bisnis, M. D. A. N., & Purnami, R. S. (n.d.). *Implementasi metode*. 11.
- Djauhari, M., Abi, R., Putri, A., Yusuf, A., Adi, M., & Ayu, R. (n.d.). *Pendekatan Partisipatif Dalam Memberdayakan Pemasaran Online UMKM di Kampung Krupuk Sukolilo Surabaya*. 28–36.
- Mangkunegara, I. S., Setia, A., Ariyanto, S., & Jayusman, H. (2024). *Peningkatan Kemampuan Desain Grafis untuk Menunjang Uji Kompetensi Peserta Didik Tingkat SMK Kejuruan Multimedia*. 3(1), 0–5.
<https://doi.org/10.35960/pimas.v3i1.1360>
- Mukharom, Rahmawati, D., Syaputra, W., & Ratoeloedji, R. A. (2025). Peran Pembelajaran Teknologi Informasi dan Digitalisasi dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa SMK : Tantangan dan Peluang di Era 4 . 0 Universitas Semarang , Indonesia bagaimana peran pembelajaran TI dalam meningkatkan kompetensi siswa SMK ? Pemahaman tenta. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Dan Ilmu Komputer*, 4(2), 180–195.
- Pengabdian, J., & Masyarakat, K. (2025a). *PELATIHAN COREL DRAW UNTUK MENINGKATKAN*. 3(2), 146–152.
- Pengabdian, J., & Masyarakat, K. (2025b). *UNTUK SISWA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL*. 4(1), 41–45.
- Rahayu, S. V. S., & Adriadi, R. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Kreativitas Literasi Digital Pada Poster Siswa Kelas VI SD Negeri 15 Kota Bengkulu. *Bantenese : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 203–212.
<https://doi.org/10.30656/ps2pm.v6i1.8777>
- Sulistianingsih, N., Hasbullah, H., & Martono, G. H. (2024). Pengabdian kepada Masyarakat untuk Peningkatan Kemampuan Komunikasi Visual melalui Pelatihan Canva. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 8(3), 447.
<https://doi.org/10.30595/jppm.v8i3.21795>