

Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Digital Melalui Pelatihan Canva bagi Siswa SMPN 1 Nalumsari

Ahmad Sabbana Nasrullah*¹, Arif Setiawan², Diana Laily Fithri³, Soni Adiyono⁴, Zainur Romadhon⁵

^{1,2,3}Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Muria Kudus, Indonesia

E-mail: ahmadsabbana00@gmail.com¹, arif.setiawan@umk.ac.id², diana.laily@umk.ac.id³, soni.adiyono@umk.ac.id⁴, zainur.romadhon@umk.ac.id⁵

Abstract

This community service activity aims to improve the digital skills and visual creativity of SMPN 1 Nalumsari students through graphic design training based on the Canva application. The background of this activity is the low understanding of graphic design concepts and the lack of experience in using easily accessible design software. The training program was carried out in several stages, involving 60 students in grades VII and VIII who were divided into two groups. The methods used include socialization, delivering basic graphic design materials, direct practice using Canva, and intensive mentoring. The evaluation results showed a significant increase in students' abilities in creating poster designs, infographics, and presentations. In addition, this training also contributed to increasing students' confidence in expressing ideas visually. The success of this program is expected to be a foundation for schools in integrating graphic design as part of sustainable digital technology-based learning.

Keywords: *community service, graphic design, Canva, digital skills, junior high school students.*

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan digital dan kreativitas visual siswa SMPN 1 Nalumsari melalui pelatihan desain grafis berbasis aplikasi Canva. Latar belakang kegiatan ini adalah rendahnya pemahaman siswa terhadap konsep desain grafis dan kurangnya pengalaman dalam menggunakan perangkat lunak desain yang mudah diakses. Program pelatihan dilaksanakan dalam beberapa tahap, melibatkan 60 siswa kelas VII dan VIII yang dibagi dalam dua kelompok. Metode yang digunakan meliputi sosialisasi, penyampaian materi dasar desain grafis, praktik langsung menggunakan Canva, serta pendampingan secara intensif. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan siswa dalam membuat desain poster, infografis, dan presentasi. Selain itu, pelatihan ini juga berkontribusi terhadap peningkatan kepercayaan diri siswa dalam mengekspresikan ide secara visual. Keberhasilan program ini diharapkan dapat menjadi landasan bagi sekolah dalam mengintegrasikan desain grafis sebagai bagian dari pembelajaran berbasis teknologi digital secara berkelanjutan.

Kata kunci: *pengabdian masyarakat, desain grafis, Canva, keterampilan digital, siswa SMP*

© JPSITECH: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Sistem Informasi dan Teknologi 2025 Some Allrights reserved

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat di era digital saat ini telah mendorong lahirnya berbagai tuntutan keterampilan baru, salah satunya adalah keterampilan digital. Keterampilan ini menjadi kompetensi esensial yang harus dimiliki oleh setiap individu, termasuk pelajar, untuk dapat beradaptasi dan berdaya saing dalam berbagai aspek kehidupan (Wardani & Winata, 2023). Salah satu bentuk keterampilan digital yang semakin penting dan relevan dalam konteks pendidikan adalah desain grafis. Keterampilan ini tidak hanya berguna dalam dunia kerja, tetapi juga memainkan peran penting dalam mendukung proses pembelajaran, penyusunan materi presentasi, hingga penyampaian informasi secara kreatif di lingkungan sekolah (Supriyanto & Lestari, 2022). Namun, kenyataannya masih banyak siswa di tingkat sekolah menengah pertama yang belum memiliki kesempatan untuk mengembangkan kemampuan desain grafis secara terstruktur dan praktis.

SMPN 1 Nalumsari merupakan salah satu lembaga pendidikan yang memiliki potensi besar dalam mengembangkan keterampilan digital siswa. Observasi awal menunjukkan bahwa siswa di sekolah ini memiliki motivasi belajar yang tinggi, namun masih terbatas pada aspek penguasaan desain grafis. Di sisi lain, keterbatasan akses terhadap perangkat lunak desain profesional yang umumnya berbayar dan kompleks menjadi kendala tersendiri dalam proses pembelajaran desain. Untuk menjawab tantangan tersebut, dibutuhkan pendekatan yang lebih inklusif dan mudah dijangkau oleh siswa. Canva, sebagai salah satu platform desain grafis daring, hadir dengan antarmuka yang sederhana dan fitur *drag-and-drop* yang ramah bagi pemula, sehingga sangat potensial untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran desain grafis di sekolah (Pratama & Dewi, 2023).

Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk memberikan pelatihan desain grafis berbasis Canva kepada siswa SMPN 1 Nalumsari. Pelatihan ini bertujuan untuk membekali siswa dengan pengetahuan dasar desain grafis, meningkatkan keterampilan menggunakan aplikasi Canva, serta menumbuhkan kreativitas dan kepercayaan diri dalam menciptakan karya visual. Diharapkan kegiatan ini dapat menjadi kontribusi nyata dalam mendukung pengembangan kompetensi digital siswa sekaligus memperkuat visi sekolah dalam mencetak generasi yang adaptif terhadap perkembangan teknologi.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMPN 1 Nalumsari selama periode tiga minggu, dengan total 6 sesi pelatihan. Jumlah peserta pelatihan adalah 20 siswa, terdiri dari 10 siswa kelas VII dan 10 siswa kelas VIII, yang dipilih berdasarkan minat dan rekomendasi guru TIK.

Tahapan pelaksanaan kegiatan ini meliputi:

2.1. Tahap Persiapan

Tahap awal kegiatan diawali dengan pelaksanaan survei kebutuhan dan koordinasi antara tim pengabdian dan pihak SMPN 1 Nalumsari. Survei ini bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman siswa terhadap keterampilan digital, khususnya dalam bidang desain grafis. Selain itu, koordinasi juga dilakukan dengan kepala sekolah dan guru untuk memastikan dukungan dan keterlibatan dalam pelaksanaan program. Setelah memperoleh data kebutuhan, tim menyusun modul pelatihan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa SMP. Materi yang disusun mencakup pengenalan dasar desain grafis, prinsip estetika visual, serta panduan penggunaan Canva dengan pendekatan praktis dan kontekstual. Modul ini juga dilengkapi contoh desain yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Di sisi lain, tahap ini juga mencakup persiapan teknis seperti memastikan ketersediaan laboratorium komputer, perangkat komputer yang memadai, dan koneksi internet yang stabil. Terakhir, dilakukan sosialisasi program pelatihan kepada siswa dan dibuka pendaftaran bagi peserta yang berminat mengikuti kegiatan secara aktif.

2.2. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan dilaksanakan dalam beberapa sesi dengan durasi masing-masing dua jam. Setiap sesi dirancang untuk membangun keterampilan siswa secara bertahap, dimulai dari pengenalan hingga praktik mandiri. Pada sesi pertama dan kedua, siswa diperkenalkan pada konsep dasar desain grafis seperti warna, tipografi, dan komposisi, serta diajarkan mengenali antarmuka dan fitur utama Canva. Mereka dilatih membuat desain sederhana berupa kutipan motivasi sebagai latihan awal. Selanjutnya, pada sesi ketiga dan keempat, fokus pelatihan diarahkan pada pembuatan poster dan infografis. Siswa diajak membuat poster kegiatan sekolah dan infografis edukatif yang berkaitan dengan materi pelajaran, seperti proses fotosintesis atau siklus air, dengan memanfaatkan template yang tersedia di Canva. Pada sesi kelima dan keenam, siswa dibimbing untuk mendesain slide presentasi interaktif dan konten media sosial sederhana seperti ucapan hari besar. Pendampingan

intensif juga dilakukan selama pelatihan untuk membantu siswa yang mengalami kesulitan teknis atau ingin mengembangkan desain lebih lanjut sesuai kreativitas mereka.

2.3. Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut

Setelah pelatihan selesai, kegiatan dilanjutkan dengan evaluasi terhadap keterampilan siswa melalui penilaian karya desain yang mereka hasilkan selama sesi praktik. Penilaian ini mencakup aspek teknis, kreativitas, serta pemahaman konsep desain yang telah diajarkan. Tim pelaksana juga menyebarkan kuesioner kepada peserta untuk mengetahui tingkat kepuasan, peningkatan minat, serta manfaat yang dirasakan setelah mengikuti pelatihan. Di samping itu, sesi diskusi dan umpan balik diadakan bersama siswa dan guru pendamping guna mengidentifikasi kekuatan program dan menyusun masukan perbaikan ke depan. Seluruh hasil kegiatan ini kemudian dirangkum dalam laporan akhir yang berisi dokumentasi, analisis kegiatan, serta rekomendasi agar pihak sekolah dapat mengintegrasikan pembelajaran desain grafis secara berkelanjutan dalam kurikulum atau kegiatan ekstrakurikuler.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan desain grafis berbasis Canva pada siswa SMPN 1 Nalumsari telah dilaksanakan dengan sukses dan mendapatkan respons positif dari seluruh peserta.

3.1 Antusiasme dan Partisipasi Peserta

Siswa menunjukkan antusiasme yang sangat tinggi sejak awal program. Hal ini terlihat dari kehadiran yang hampir 98% di setiap sesi pelatihan serta partisipasi aktif mereka dalam bertanya dan mencoba fitur-fitur Canva. Siswa dengan cepat beradaptasi dengan antarmuka Canva yang intuitif, bahkan yang sebelumnya tidak memiliki pengalaman desain. Beberapa siswa secara proaktif mengeksplorasi fitur-fitur di luar materi yang diajarkan, menunjukkan tingkat inisiatif yang baik.



Gambar 1. Dokumentasi Pelatihan dan pendampingan siswa.

3.2 Peningkatan Keterampilan Desain Grafis

Sebelum pelatihan dimulai, mayoritas siswa mengakui bahwa mereka belum memiliki pengetahuan dasar mengenai desain grafis maupun pengalaman menggunakan aplikasi desain seperti Canva. Namun, setelah mengikuti seluruh rangkaian sesi pelatihan, terjadi peningkatan yang signifikan terhadap keterampilan desain grafis mereka. Hasil observasi terhadap karya akhir siswa menunjukkan kemampuan yang berkembang pesat, terutama dalam memilih template yang sesuai dengan tema, menggabungkan elemen

teks, gambar, dan ikon secara harmonis, serta menerapkan skema warna yang menarik dan sesuai konteks. Selain itu, siswa juga menunjukkan pemahaman dalam menyusun layout yang rapi dan mudah dibaca, serta mampu menyimpan dan mengunduh hasil desain dalam berbagai format seperti JPG, PNG, dan PDF. Beberapa contoh karya yang dihasilkan meliputi poster bertema lingkungan, infografis edukatif tentang sejarah lokal, hingga slide presentasi untuk tugas kelompok yang tampak lebih menarik dan profesional dibandingkan sebelumnya. Keterampilan yang mereka peroleh tidak hanya terbatas pada pemanfaatan template yang tersedia, tetapi juga mencerminkan kemampuan dalam mengembangkan ide-ide orisinal secara mandiri. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan telah memberikan dampak positif yang nyata terhadap peningkatan literasi digital dan kreativitas siswa dalam bidang desain grafis.

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang untuk meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa SMP melalui pelatihan desain grafis berbasis aplikasi Canva. Untuk mencapai tujuan tersebut, seluruh rangkaian kegiatan telah disusun secara sistematis mulai dari identifikasi kebutuhan, penyusunan materi pelatihan, pelaksanaan pelatihan terstruktur, hingga tahap evaluasi dan tindak lanjut. Indikator pencapaian tujuan dilihat dari kemampuan siswa dalam mengaplikasikan prinsip-prinsip desain dasar, memanfaatkan fitur Canva secara efektif, serta menghasilkan karya visual yang komunikatif dan menarik. Tolak ukur keberhasilan kegiatan ini juga diukur melalui peningkatan kemampuan teknis siswa, partisipasi aktif selama sesi pelatihan, serta hasil kuesioner yang menunjukkan peningkatan minat dan kepercayaan diri siswa dalam menciptakan konten visual.

Keunggulan utama dari kegiatan ini terletak pada pendekatan pembelajaran yang praktis, kontekstual, dan adaptif terhadap kebutuhan siswa. Pelatihan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis dalam menggunakan perangkat lunak, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan mengekspresikan ide secara visual. Hal ini tercermin dari karya-karya siswa yang mulai menunjukkan orisinalitas dan keberanian dalam bereksperimen dengan elemen desain. Selain itu, dampak positif kegiatan tidak hanya dirasakan oleh siswa secara individual, tetapi juga oleh guru dan lingkungan sekolah secara keseluruhan. Guru-guru mulai melihat potensi Canva sebagai alat bantu pembelajaran dan merencanakan integrasinya dalam tugas-tugas siswa di berbagai mata pelajaran. Meskipun demikian, kegiatan ini tidak terlepas dari kendala, terutama terkait dengan kualitas koneksi internet yang tidak stabil dan keterbatasan spesifikasi perangkat komputer di laboratorium sekolah. Untuk mengatasi kendala tersebut, tim pelaksana menyiapkan materi pelatihan dalam bentuk offline dan memberikan pendampingan personal kepada siswa yang mengalami kesulitan teknis. Upaya ini terbukti efektif dalam menjaga kelancaran proses pembelajaran.

Jika dilihat dari kesesuaiannya dengan kondisi masyarakat di lokasi kegiatan, program ini sangat relevan mengingat keterbatasan akses siswa terhadap pelatihan desain grafis dan rendahnya pemanfaatan teknologi digital secara kreatif di lingkungan sekolah. Tingkat kesulitan pelaksanaan kegiatan dapat dikatakan moderat, karena meskipun terdapat hambatan teknis, antusiasme peserta dan dukungan pihak sekolah menjadi faktor pendukung utama keberhasilan program. Ke depan, program ini memiliki peluang besar untuk dikembangkan lebih lanjut, baik dalam bentuk pelatihan lanjutan, pengembangan kurikulum desain grafis dasar di sekolah, maupun kolaborasi berkelanjutan dengan guru dalam pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Dokumentasi kegiatan menunjukkan berbagai hasil nyata dari pelatihan ini, seperti poster bertema lingkungan, infografis sejarah lokal, serta slide presentasi siswa yang ditampilkan dalam forum kelas. Gambar-gambar tersebut dapat digunakan sebagai representasi keberhasilan luaran kegiatan, dan sekaligus sebagai bahan promosi untuk keberlanjutan dan replikasi program serupa di sekolah-sekolah lain. Dengan demikian, kegiatan ini berhasil memberikan kontribusi nyata dalam pemberdayaan siswa melalui penguasaan teknologi digital yang aplikatif dan kreatif.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan desain grafis berbasis Canva pada siswa SMPN 1 Nalumsari telah berhasil dilaksanakan dengan sangat baik. Program ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan desain grafis siswa, memicu kreativitas, dan meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menghasilkan karya visual yang menarik dan informatif. Antusiasme dan partisipasi aktif siswa menunjukkan relevansi program ini dengan kebutuhan mereka di era digital. Keberhasilan ini menegaskan bahwa aplikasi seperti Canva dapat menjadi alat yang ampuh untuk mengembangkan kompetensi digital siswa dengan cara yang mudah diakses dan menyenangkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah, Bapak/Ibu Guru, dan seluruh siswa SMPN 1 Nalumsari atas kerja sama dan partisipasi aktif yang telah menyukseskan kegiatan pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Canva. (n.d.). About Canva. Retrieved 1 June 2025 from <https://www.canva.com/about/>
- Pratama, D., & Dewi, P. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Multimedia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 8(1), 45-56.
- Purwanti, R., & Hidayat, A. (2021). Efektivitas Penggunaan Canva dalam Pembelajaran Berbasis Proyek untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 4(3), 201-210.
- Setiawan, A. (2020). Pentingnya Keterampilan Abad 21 dalam Pembelajaran di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 15(2), 150-165.
- Supriyanto, A., & Lestari, Y. (2022). Peran Canva dalam Mendukung Proses Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(1), 1-8.
- Wardani, E. L., & Winata, C. (2023). Urgensi Literasi Digital di Era Society 5.0 untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 12-20.
- Wardani, E. L., & Winata, C. (2023). Urgensi Literasi Digital di Era Society 5.0 untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(1), 12-20. (Jika relevan dengan usia SMP)