

PELATIHAN DESAIN DIAGRAM GRAFIS MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMAN 1 NEGERI PERAYA TENGAH

TRAINING IN GRAPHIC DIAGRAM DESIGN USING CANVA TO ENHANCE THE CREATIVITY OF STUDENTS AT SMAN 1 NEGERI PERAYA TENGAH

Beny Ruslan¹, Muhamad Rodi²

¹²Sistem Informasi, STMIK Lombok

Jl. Basuki Rahmat No. 5 Praya Lombok Tengah Nusa Tenggara Barat, Kec.
Praya 83511.

[1benyruslan18@gmail.com](mailto:benyruslan18@gmail.com), [2muhamadrodi97@gmail.com](mailto:muhamadrodi97@gmail.com)

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa SMAN 1 Negeri Peraya Tengah dalam membuat dan mendesain diagram grafis secara kreatif dan profesional menggunakan aplikasi Canva. Pelatihan ini juga dimaksudkan untuk memberikan pemahaman praktis mengenai cara memvisualisasikan data dan informasi dalam bentuk diagram yang menarik, informatif, serta mudah dipahami. Metode kegiatan meliputi tahap observasi, wawancara, pretest, pelatihan (praktikum), dan posttest. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 4–5 Agustus 2025 dengan jumlah peserta sebanyak 13 siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta belum memiliki pengalaman dalam menggunakan Canva secara optimal. Setelah dilakukan pelatihan, terjadi peningkatan signifikan pada kemampuan peserta, yang terlihat dari hasil pretest dengan rata-rata nilai 30 meningkat menjadi posttest dengan rata-rata nilai mendekati 100. Hasil ini menunjukkan bahwa pelatihan Canva efektif dalam meningkatkan kemampuan desain grafis dan kreativitas siswa. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan literasi digital siswa tetapi juga mendukung proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik melalui media visual.

Kata Kunci : Pelatihan Canva, Desain Diagram Grafis, Kreativitas Siswa, Literasi Digital

ABSTRAK

This community service activity aims to improve the ability of students at SMAN 1 Negeri Peraya Tengah in creating and designing graphic diagrams creatively and professionally using the Canva application. The training also provides practical understanding of how to visualize data and information into attractive, informative, and easy-to-understand diagrams. The method consisted of observation, interviews, pretest, training (practice), and posttest stages. The activity was conducted on August 4–5, 2025, involving 13 students. Observation results indicated that most participants had limited experience in using Canva effectively. After the training, there was a significant improvement in participants' skills, as shown by an increase in average scores from 30

(pretest) to nearly 100 (posttest). These results demonstrate that Canva-based training effectively enhances students' graphic design abilities and creativity. Therefore, this program not only improves students' digital literacy but also supports a more interactive and engaging learning process through visual media.

Keywords : Canva training, Graphic diagram design, Student creativity, Digital literacy

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital saat ini telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, terutama dalam penyajian informasi dan materi pembelajaran. Siswa dituntut untuk memiliki kemampuan dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Salah satu keterampilan penting yang perlu dikembangkan adalah kemampuan membuat dan mendesain diagram grafis yang menarik serta informatif. Diagram dan infografis menjadi media visual yang efektif dalam menyampaikan data dan konsep pembelajaran secara jelas dan mudah dipahami oleh berbagai kalangan.

Aplikasi Canva merupakan salah satu platform desain grafis berbasis digital yang populer dan mudah digunakan baik oleh siswa. Melalui Canva, pengguna dapat dengan cepat membuat berbagai bentuk visual seperti diagram, infografis, maupun presentasi tanpa harus memiliki keahlian desain profesional. Berbagai hasil penelitian dan kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan Canva mampu meningkatkan kreativitas, literasi digital, dan kemampuan berpikir kreatif peserta didik (Tukiyat, Sajarwo Anggai, Arya Adhyaksa Waskita, 2024) (Fajarini et al., 2025) (Nurulpaik & Fitriani, 2025). Selain itu, Canva juga terbukti efektif digunakan untuk mengoptimalkan kemampuan desain grafis dan pemanfaatan media digital di lingkungan pendidikan ((Fallo et al., 2024) (Hardianti et al., 2025).

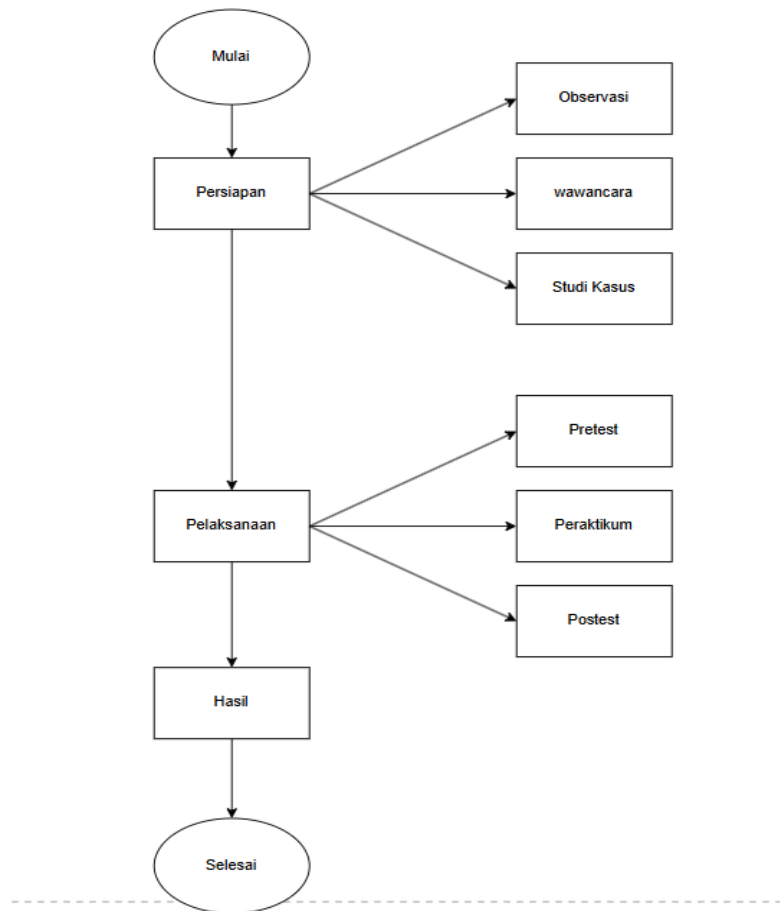
Berdasarkan kondisi tersebut, tim pelaksana melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMAN Negeri 1 Peraya Tengah yang berfokus pada pelatihan pembuatan dan desain diagram grafis menggunakan aplikasi Canva. Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa SMAN Negeri 1 Peraya Tengah dalam membuat dan mendesain diagram grafis secara kreatif dan profesional menggunakan aplikasi Canva. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk memberikan pemahaman praktis tentang cara memvisualisasikan data dan informasi ke dalam bentuk diagram yang menarik, informatif, dan mudah dipahami, serta mengenalkan pemanfaatan teknologi digital—khususnya Canva—sebagai media pendukung pembelajaran dan penyajian informasi yang interaktif. Melalui pelatihan ini, peserta juga dilatih keterampilan desain grafis dasar agar mampu membuat diagram, infografis, maupun presentasi yang efektif untuk kebutuhan akademik dan nonakademik.

Kegiatan pengabdian dilaksanakan selama dua hari, yaitu pada Senin dan Selasa, tanggal 4–5 Agustus, bertempat di SMAN Negeri 1 Peraya Tengah, dengan jumlah peserta sebanyak 13 orang yang terdiri atas siswa. Kegiatan ini memberikan manfaat nyata bagi peserta, antara lain meningkatkan keterampilan digital, khususnya dalam bidang desain grafis dan pembuatan diagram berbasis teknologi, serta mempermudah siswa dan guru dalam menyusun dan menyajikan data atau informasi secara visual, menarik, dan mudah dipahami. Selain itu, kegiatan ini juga menumbuhkan kreativitas dan inovasi dalam mengolah ide menjadi karya grafis yang komunikatif melalui Canva, serta mendukung kegiatan pembelajaran di sekolah, terutama dalam pembuatan bahan ajar, tugas, dan presentasi yang lebih menarik.

Dengan adanya kegiatan pengabdian ini, diharapkan kemampuan digital guru dan siswa semakin meningkat, serta mampu mengintegrasikan teknologi desain grafis dalam kegiatan pembelajaran dan penyajian informasi. Hal ini sejalan dengan hasil pengabdian dan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan Canva berpengaruh positif terhadap

peningkatan keterampilan desain grafis dan kemampuan berpikir kreatif siswa ((Fathurrahman Sitorus, 2024) (Nurulpaik & Fitriani, 2025)

METODE PENGABDIAN



Gambar 1. Metode Pengabdian

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode pelatihan partisipatif yang menekankan keterlibatan aktif peserta dalam setiap tahap kegiatan. Pelatihan dilaksanakan di SMAN Negeri 1 Peraya Tengah pada tanggal 4–5 Agustus dengan jumlah peserta sebanyak 13 orang yang terdiri atas siswa. Tahapan kegiatan meliputi persiapan, pelaksanaan, serta evaluasi hasil. Pada tahap persiapan, tim pelaksana melakukan observasi, wawancara, dan studi kasus untuk mengidentifikasi kebutuhan serta kemampuan awal peserta dalam menggunakan aplikasi Canva. Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap penggunaan Canva sebagai media pembelajaran. Pendekatan ini sejalan dengan penelitian (Naila et al., 2024) (Ilahy et al., 2025)(Subardin et al., 2024) yang menekankan pentingnya analisis kebutuhan dalam pelatihan pemanfaatan Canva untuk meningkatkan kemampuan komunikasi visual di lingkungan akademik.

Tahap berikutnya adalah pelaksanaan pelatihan yang meliputi kegiatan pretest, praktik, dan posttest. Pretest dilakukan untuk mengukur pengetahuan awal peserta mengenai desain grafis

dan penggunaan Canva. Selanjutnya, peserta diberikan pelatihan secara langsung untuk membuat berbagai desain seperti poster, infografis, dan diagram pembelajaran. Kegiatan praktik ini berfokus pada penerapan prinsip-prinsip dasar desain grafis, pengenalan fitur-fitur Canva, serta penerapan desain yang relevan dengan kebutuhan pendidikan. Setelah pelatihan selesai, dilakukan posttest untuk mengevaluasi peningkatan kemampuan peserta. Pelatihan berbasis praktik langsung ini terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas dan literasi digital peserta, sebagaimana dibuktikan oleh penelitian (Altifani, 2025) (Pgmi & Pringsewu, 2025) dan (Harefa et al., 2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan Canva mampu mendorong peningkatan keterampilan desain digital di lingkungan sekolah.

Tahap terakhir adalah evaluasi hasil kegiatan. Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan penilaian terhadap karya peserta berdasarkan aspek kreativitas, keterpaduan warna, ketepatan informasi, dan estetika visual. Selain itu, peserta diberikan umpan balik agar dapat memperbaiki hasil desainnya. Kegiatan evaluatif ini juga menjadi sarana refleksi bagi peserta agar lebih memahami penerapan Canva dalam pembelajaran. Pendekatan serupa juga digunakan oleh (Sari et al., 2025) (Nurulpaik & Fitriani, 2025) serta (Delvia et al., 2025) yang menyatakan bahwa pelatihan Canva efektif dalam meningkatkan kompetensi guru dan siswa dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan komunikatif. Berdasarkan evaluasi tersebut, kegiatan pelatihan ini dinilai berhasil meningkatkan keterampilan desain grafis peserta. Hal ini sejalan dengan pendapat (Adawiyah et al., 2024) (Fajarini et al., 2025) bahwa keberhasilan kegiatan pengabdian sangat bergantung pada partisipasi aktif peserta dan penerapan hasil pelatihan dalam konteks nyata pembelajaran. Dengan demikian, metode pelatihan partisipatif ini dianggap efektif untuk meningkatkan kreativitas dan kompetensi digital siswa di SMAN Negeri 1 Peraya Tengah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Observasi dan Wawancara

Tahap awal kegiatan pengabdian dilakukan melalui observasi dan wawancara terhadap peserta dan pihak mitra. Tujuan tahap ini adalah untuk mengetahui kondisi awal, kebutuhan peserta, serta tingkat pemahaman terhadap penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dan desain grafis.

Berdasarkan hasil observasi, ditemukan bahwa sebagian besar peserta belum memahami cara menggunakan Canva secara optimal. Sebagian hanya mengetahui fungsi dasar, seperti memilih

template, tanpa memahami fitur desain yang lebih kompleks seperti penggunaan elemen, layer, dan tipografi. Hal ini menunjukkan perlunya pelatihan yang bersifat praktis dan terarah.



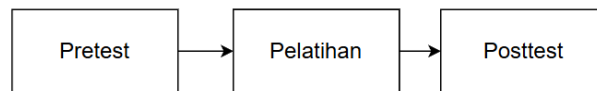
Gambar 2. Kegiatan Observasi

Temuan ini sejalan dengan penelitian (Naila et al., 2024)(Huda et al., 2025) yang mengungkapkan bahwa pemanfaatan Canva memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterampilan desain mahasiswa, namun pengguna sering mengalami kesulitan dalam mengoptimalkan fitur-fitur yang

tersedia. Oleh karena itu, kegiatan pelatihan ini menjadi penting untuk meningkatkan kemampuan peserta dalam menghasilkan media pembelajaran kreatif dan menarik.

B. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dengan metode pretest-pelatihan-posttest sebagaimana tergambar dalam alur metode.



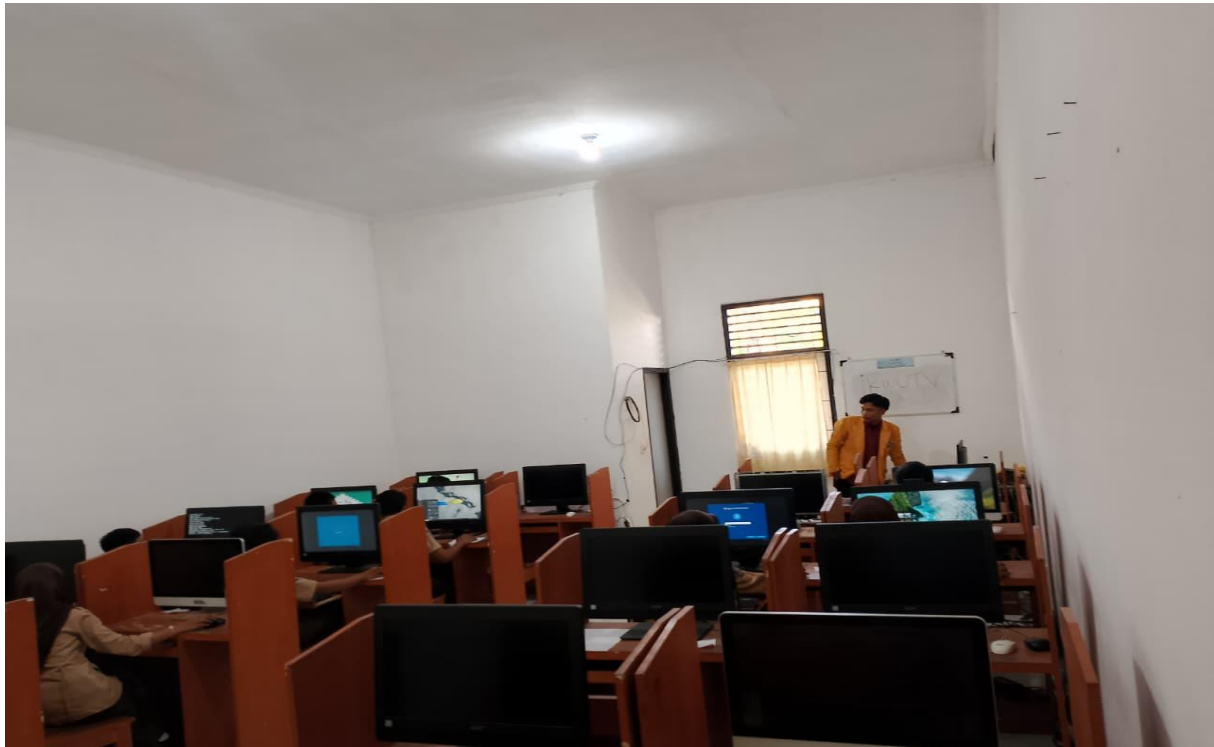
Gambar 3. Tahapan Pelaksanaan

Pelatihan mencakup pengenalan antarmuka Canva, cara membuat akun, memahami fitur desain, serta praktik membuat media pembelajaran seperti poster, infografis, dan konten digital edukatif.

Peserta mengikuti kegiatan secara aktif, didampingi oleh tim pengabdian dalam setiap sesi praktik. Suasana kegiatan terlihat interaktif dan penuh antusiasme sebagaimana terlihat pada Gambar 2



Gambar 4. Proses Pelatihan



Gambar 5. Proses Pelatihan

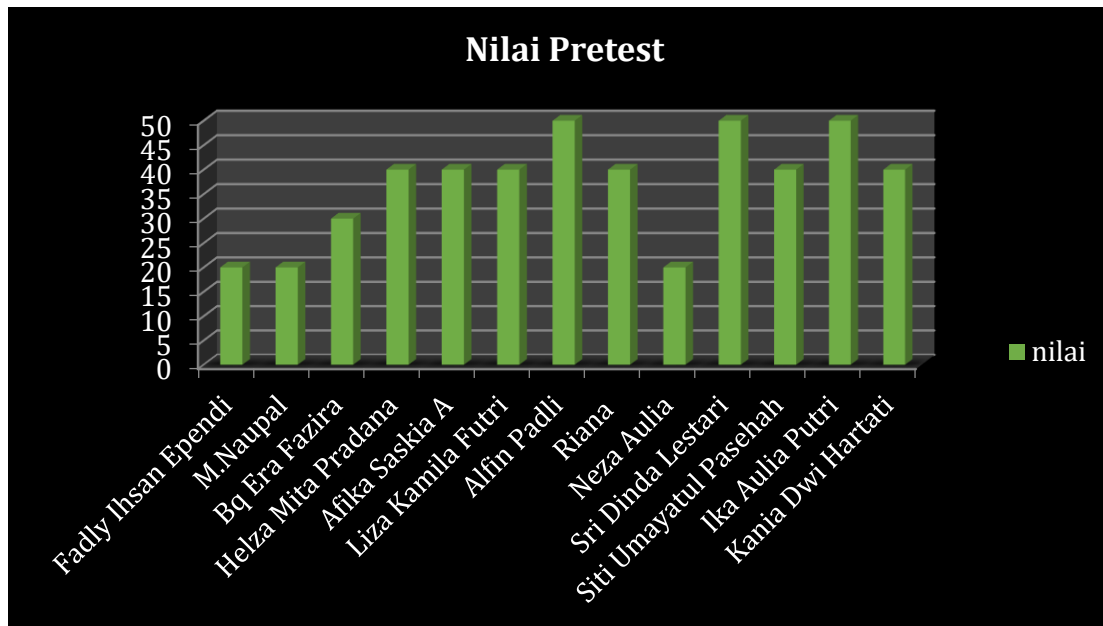
Hasil pengamatan selama kegiatan menunjukkan peningkatan kreativitas dan motivasi belajar peserta. Hal ini sejalan dengan hasil pengabdian oleh (Naila et al., 2024) yang menyatakan bahwa

pelatihan berbasis Canva mampu meningkatkan keterampilan desain dan mendorong lahirnya ide-ide kreatif di kalangan peserta.

C. Hasil Pretest dan Posttest

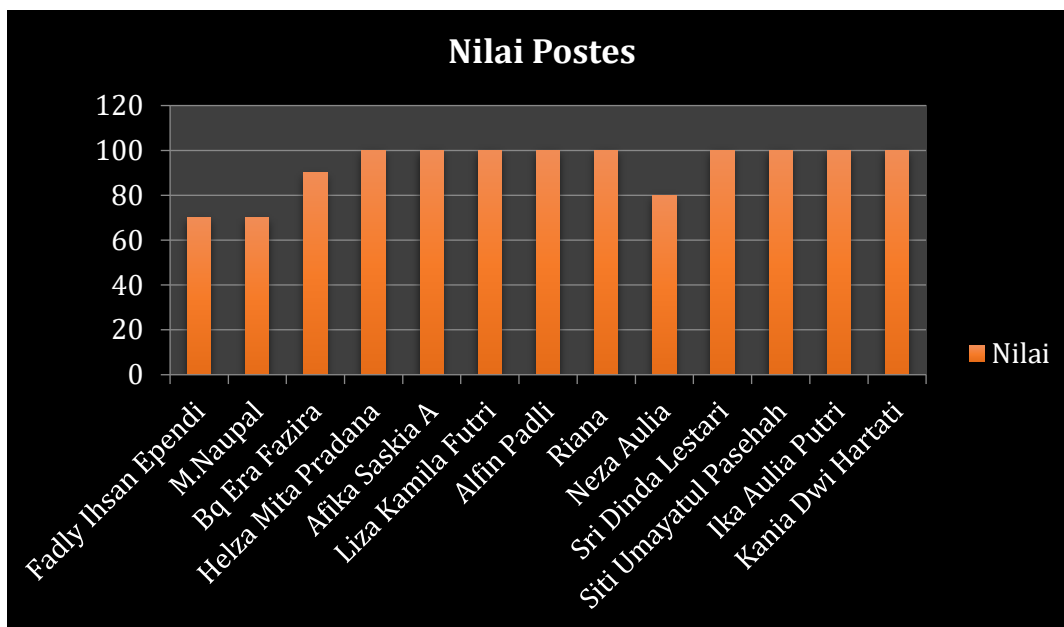
Untuk mengukur peningkatan kemampuan peserta, dilakukan evaluasi melalui pretest dan posttest.

Pretest dilakukan sebelum pelatihan dimulai untuk mengetahui kemampuan awal peserta. Nilai pretest menunjukkan rata-rata kemampuan masih rendah, dengan skor berkisar antara 20 hingga 50.



Gambar 6. Hasil Pretest

Posttest dilakukan setelah pelatihan berakhir untuk mengukur peningkatan hasil belajar. Nilai posttest menunjukkan peningkatan signifikan, dengan rata-rata mendekati 100.



Gambar 7. Hasil Postes

Peningkatan ini membuktikan bahwa pelatihan Canva sangat efektif dalam meningkatkan kemampuan peserta. Peserta mampu memahami konsep desain, memilih elemen visual yang tepat, serta menyusun tata letak desain secara menarik.

Hasil ini sejalan dengan penelitian oleh (Naila et al., 2024), (Sari et al., 2025), dan (Sari et al., 2025)(Sari et al., 2025), yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis Canva mampu meningkatkan kreativitas dan kompetensi digital pelajar dalam menciptakan media pembelajaran interaktif.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva di SMAN 1 Negeri Peraya Tengah berjalan dengan lancar dan memperoleh hasil yang positif. Berdasarkan hasil evaluasi pretest dan posttest, terlihat adanya peningkatan yang signifikan terhadap kemampuan peserta dalam mengoperasikan Canva dan mendesain diagram secara kreatif. Peserta mampu memahami berbagai fitur Canva seperti penggunaan template, elemen, warna, dan tipografi. Kegiatan ini juga memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas, kemampuan berpikir visual, serta kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan ide secara visual. Dengan demikian, pelatihan Canva dapat dijadikan sebagai model kegiatan pengembangan keterampilan digital bagi siswa dalam menghadapi tantangan era pembelajaran berbasis teknologi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah SMAN 1 Negeri Peraya Tengah, para guru pendamping, serta seluruh siswa yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pelatihan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak kampus dan rekan-rekan tim pengabdian yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan. Semoga kegiatan ini dapat memberikan manfaat dan menjadi langkah awal dalam meningkatkan literasi digital di lingkungan sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, R. S., Zulfa, F., Khalid, N., Yuliana, & Saniah, I. (2024). Pelatihan Desain Digital pada Remaja di SMP Muttaqin Desa Mekarjaya Kecamatan Comprang Kabupaten Subang. *Jurnal Peradaban Masyarakat*, 4(2), 53–60.
- Altifani, J. (2025). *Pelatihan Desain Grafis Siswa PKBM Bangkit di Kota Semarang untuk Kemandirian Ekonomi Kreatif*. 5(5), 624–629. <https://doi.org/10.59395/altifani.v5i5.750>
- Delvia, M., Kustati, M., Amelia, R., Elijonahdi, E., & Sartini, T. (2025). Pelatihan Pemanfaatan Media Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Kompetensi Guru PAI SD. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 266–277. <https://doi.org/10.59395/altifani.v5i3.705>
- Fajarini, S. D., Adriadi, R., & Razika, L. (2025). Optimalisasi Kemampuan Desain Grafis Remaja Dengan Pelatihan Aplikasi Canva di SMAN 01 Bengkulu Tengah. *Abdimas Awang Long*, 8(2), 256–265. <https://doi.org/10.56301/awal.v8i2.1652>
- Fallo, A., Goetha, S., Burin, S. N. B., & Mau, I. T. B. (2024). Transformasi Digital UMKM Desa Nitneo: Meningkatkan Keahlian Dengan Aplikasi Keuangan dan Desain Grafis. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(4), 2553–2559. <https://doi.org/10.31949/jb.v5i4.10449>
- Fathurrahman Sitorus. (2024). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Pada Keterampilan Vokasi Desain Grafis Siswa Disabilitas Rungu Di Smalb-B Karya Mulia Surabaya*. 1–8.
- Hardianti, D., Lestari, F., Desmayanasari, D., & Asyhara, S. A. (2025). *Pelatihan Pemanfaatan Canva dalam Merancang Modul Pembelajaran yang Inovatif*. 6(2), 181–187.

- Harefa, J. B., Zebua, O., Lafau, R. O., Mendrofa, R. J. A., Mendrofa, V. N., & Gea, N. E. (2025). Pelatihan Penggunaan Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Desain Di Era Digital Di SMP Negeri 1 Bawolato. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(4), 497–504. <https://doi.org/10.59395/jaqb7r03>
- Huda, A. N., Untari, D., Faritcan, T., & Siallagan, P. (2025). *Pelatihan Penggunaan Microsoft Office / Canva dalam Mendukung Pelayanan Prima pada Kader Posyandu Training on Using Microsoft Office / Canva to Support Excellent Service for Posyandu Cadres*. 4(3), 442–448.
- Ilahy, W. Q., Sholeh, M., Subali, B., & Widiarti, N. (2025). Literature Review of Research Trends in the Development of Canva-Based Interactive Learning Media for Elementary Schools Between 2019-2025. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 6(3), 1432–1447. <https://doi.org/10.51276/edu.v6i3.1254>
- Naila, F., Adriansyah, F., Paulina, E., & Dewi, S. (2024). Analisis Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa Ilmu Komunikasi 2024. *Seminar Nasional Universitas Negeri Surabaya, 2023*, 711–718. <https://proceeding.unesa.ac.id/index.php/sniis/article/view/3953>
- Nurulpaik, I., & Fitriani, Y. (2025). *Media Pembelajaran CANVA untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Materi Poster Siswa Sekolah Dasar : Systematic Literature Review*. 14(3), 5501–5510.
- Pgmi, P., & Pringsewu, S. (2025). *PELATIHAN DESAIN GRAFIS BERBASIS CANVA PADA SEKOLAH DASAR NEGERI SE-GUGUS FLAMBOYAN*. 6(2), 67–78.
- Sari, N. I., H. Muhiddin, N., Arif, R. N., U, S., & Syakur, A. (2025). Pelatihan Pembuatan Poster Edukatif Menggunakan Canva bagi Guru MGMP IPA Kabupaten Maros. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 285–291. <https://doi.org/10.59395/altifani.v5i3.709>
- Subardin, M., Teguh, M., Yuniarti, E., & Aini, H. B. (2024). Penguatan Kompetensi Perangkat Desa Melalui Pelatihan Desain Canva dalam Rangka Promosi Hasil Pembangunan Desa. *Jurnal Pengabdian Aceh*, 4, 98–105.
- Tukiyat, Sajarwo Anggai, Arya Adhyaksa Waskita, R. M. Z. (2024). Pelatihan Desain Grafis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Literasi Digital Bagi Siswa-Siswi Smk Islam Permatasari 2 Rumpin Bogor. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4), 535–547.