

## PELATIHAN DASAR DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA PADA SISWA/I SMA PLUS NURUL MUBIN NW IWAN BONGKOT

### BASIC GRAPHIC DESIGN TRAINING USING THE CANVA APPLICATION FOR STUDENTS OF SMA PLUS NURUL MUBIN NW IWAN BONGKOT

Ira Rasila Watin<sup>1</sup>, Maulana Ashari<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Teknik Informatika, <sup>2</sup>Sistem Informasi STMIK Lombok  
Jln. Basuki Rahmat No. 106 Praya, Lombok Tengah, NTB

Alamat Email

Rasila477@gmail.com<sup>1</sup>, aarydarmaul@gmail<sup>2</sup>

#### ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat menuntut peserta didik untuk memiliki kompetensi literasi digital yang memadai, termasuk keterampilan dalam bidang desain grafis. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas serta kemampuan desain grafis siswa-siswi Iwan Bongkot melalui pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva. Pelaksanaan kegiatan mencakup penyampaian materi mengenai konsep dasar desain grafis, pengenalan dan demonstrasi fitur-fitur Canva, serta praktik langsung pembuatan desain poster. Proses evaluasi dilakukan melalui observasi terhadap partisipasi siswa dan penilaian terhadap hasil karya yang dihasilkan. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap prinsip-prinsip dasar desain, seperti komposisi, tipografi, dan pemilihan warna. Selain itu, kreativitas serta kepercayaan diri siswa dalam menghasilkan karya visual juga mengalami peningkatan. Dengan demikian, pelatihan desain grafis berbasis Canva memberikan kontribusi positif dalam penguatan literasi digital dan pengembangan kreativitas siswa sebagai bekal dalam menghadapi tantangan era digital

**Kata kunci:** desain grafis, Canva, literasi digital, kreativitas, pelatihan

#### ABSTRACT

The rapid advancement of digital technology requires students to possess adequate digital literacy competencies, including skills in graphic design. This activity aimed to enhance the creativity and graphic design abilities of Iwan Bongkot students through training in the use of the Canva application. The implementation process included the delivery of basic graphic design concepts, introduction and demonstration of Canva features, and hands-on practice in creating poster designs. Evaluation was conducted through observation of student participation and assessment of their design outputs. The results indicate an improvement in students' understanding of fundamental design principles, such as composition, typography, and color selection. Furthermore, students' creativity and confidence in producing visual works also increased. Therefore, graphic design training utilizing Canva provides a positive contribution to strengthening digital literacy and fostering student creativity as preparation for the challenges of the digital era.

**Keywords:** graphic design, Canva, digital literacy, creativity, training

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Transformasi digital menuntut setiap individu memiliki kompetensi literasi serta keterampilan digital yang memadai agar mampu beradaptasi dengan perkembangan dan kebutuhan zaman. salah satu bentuk literasi digital yang semakin penting adalah keterampilan desain grafis. desain grafis tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi visual, tetapi juga menjadi media penyampaian informasi secara efektif dan menarik. strategis dalam menyampaikan informasi secara efektif, kreatif, dan persuasif. Dalam konteks pendidikan modern, kemampuan desain grafis dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan inovatif.

Seiring dengan meningkatnya kebutuhan akan keterampilan desain grafis, berbagai aplikasi digital hadir untuk mempermudah proses pembuatan desain. Salah satu aplikasi yang populer dan banyak digunakan adalah Canva. Aplikasi ini menawarkan kemudahan akses melalui komputer maupun ponsel pintar, serta menyediakan beragam template, elemen grafis, font, dan fitur pendukung lainnya yang memungkinkan pengguna menghasilkan desain visual secara praktis. Kemudahan tersebut menjadikan Canva sebagai alternatif yang efektif bagi siswa maupun guru yang ingin mengembangkan kreativitas tanpa harus memiliki kemampuan teknis desain tingkat lanjut.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva dalam kegiatan pembelajaran memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas dan keterampilan peserta didik. (Anggraeny et al., 2021) mengungkapkan bahwa penggunaan Canva mampu meningkatkan keterampilan kreativitas desain grafis siswa sekolah menengah atas. Siswa menjadi lebih aktif dalam mengeksplorasi ide, mengombinasikan warna, memilih tata letak, serta menyusun elemen visual yang komunikatif. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi yang tepat dapat menjadi stimulus dalam mengembangkan potensi kreatif peserta didik.

Hasil serupa juga disampaikan oleh (Astrida & Arifudin, 2022) yang menyatakan bahwa pelatihan desain grafis berbasis Canva efektif dalam meningkatkan kreativitas mahasiswa. Melalui pelatihan yang terstruktur, mahasiswa tidak hanya memahami konsep dasar desain seperti komposisi, tipografi, dan keseimbangan visual, tetapi juga mampu menghasilkan karya yang inovatif dan menarik. Dengan demikian, Canva tidak hanya menjadi alat bantu teknis, melainkan juga media pembelajaran yang mendukung pengembangan kompetensi kreatif.

Implementasi pelatihan Canva juga banyak dilakukan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat. (Chairunnisa & Sundi, 2021) menjelaskan bahwa pelatihan pembuatan poster menggunakan Canva membantu siswa memahami konsep desain secara aplikatif dan sistematis. Selain itu, (Faisol & Chasanah, 2022) menegaskan bahwa Canva dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran inovatif yang memudahkan guru dalam menyusun materi secara visual dan interaktif. (Rusdiana et al., 2021) turut menyatakan bahwa penggunaan Canva mampu meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang lebih variatif.

Tidak hanya dalam bidang pendidikan, Canva juga memiliki peran penting dalam mendukung kegiatan promosi dan kewirausahaan.(Fahmi et al., 2024) menjelaskan bahwa Canva dapat dimanfaatkan sebagai sarana promosi produk berbasis kewirausahaan, terutama bagi sekolah yang mengembangkan unit usaha. Desain yang menarik dan profesional dapat meningkatkan daya tarik suatu produk sekaligus memperluas jangkauan pemasaran.(Satiti et al., 2022) serta (Nurhayaty et al., 2022) juga menegaskan bahwa pelatihan desain grafis bagi remaja dan masyarakat mampu meningkatkan keterampilan serta daya saing di era digital.

Berdasarkan berbagai hasil penelitian dan kegiatan pengabdian Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva memiliki peran strategis dalam meningkatkan kreativitas, literasi digital, dan kemampuan komunikasi visual. Keterampilan ini tidak hanya bermanfaat dalam proses pembelajaran, tetapi juga menjadi bekal penting bagi siswa dalam menghadapi tantangan dunia kerja dan perkembangan teknologi di masa depan.

Oleh karena itu, pelaksanaan kegiatan Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva pada siswa-siswi Iwan Bongkot menjadi langkah yang relevan dan inovatif. Kegiatan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata dalam mengembangkan kompetensi desain grafis siswa, menumbuhkan kreativitas, serta meningkatkan kepercayaan diri dalam menghasilkan karya visual yang komunikatif dan bernilai guna. Dengan pembekalan keterampilan tersebut, siswa tidak hanya menjadi pengguna teknologi, tetapi juga kreator yang mampu memanfaatkan teknologi secara produktif dan bertanggung jawab di era digital.praprasekan dalam bahas akademik.

## METODEKEGIATAN

### Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pelatihan desain grafis dilakukan pada rentang waktu 4 hingga 6 September 2025, yang berlangsung setiap hari pada pukul 16.00–17.05 WITA. Kegiatan ini bertempat di SMA Plus Nurul Mubin yang berlokasi di Dusun Iwan Bongkot, Desa Darmaji, Kecamatan Kopang, Kabupaten Lombok Tengah, Provinsi Nusa Tenggara Barat. Sekolah tersebut merupakan institusi pendidikan berbasis pondok pesantren yang mengintegrasikan kegiatan akademik dengan pembinaan karakter secara menyeluruh.

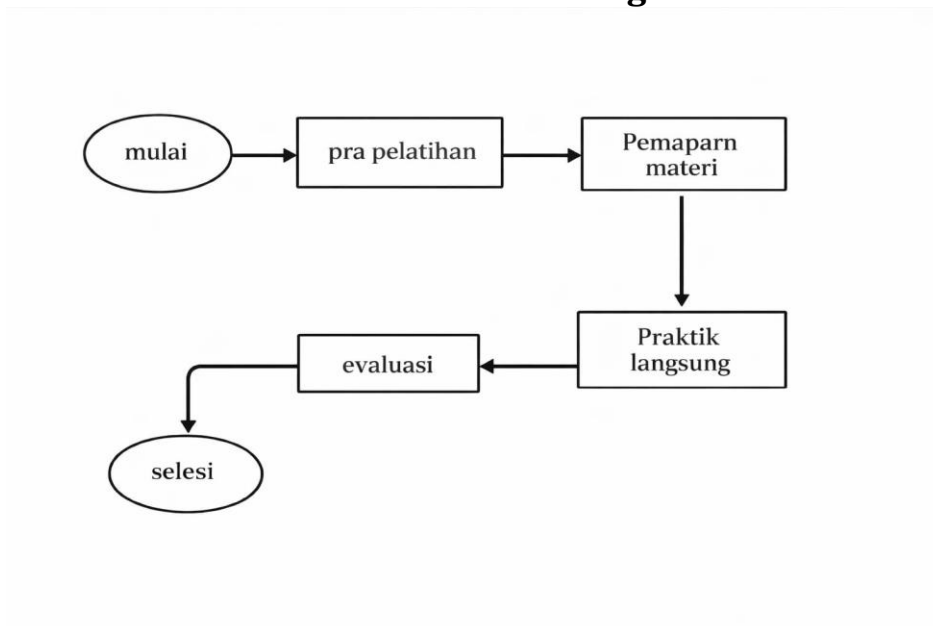
### Objek/ Sasaran Kegiatan

Sasaran kegiatan ini adalah peserta yang menjadi target utama dalam pelaksanaan program pelatihan. siswa SMA Plus Nurul Mubin NW Iwan Bongkot yang menerapkan sistem pendidikan berasrama (*boarding school*). Penentuan sekolah ini sebagai mitra kegiatan didasarkan pada perlunya peningkatan kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi digital. Secara khusus, penguasaan keterampilan desain grafis dipandang penting sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran serta sebagai media untuk mengembangkan kreativitas peserta didik.

## Jumlah Peserta yang Terlibat

Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan pelatihan ini sebanyak 12 siswi. Pelatihan dilaksanakan selama tiga hari berturut-turut.

## Metode Pelaksanaan Kegiatan



**Gambar 1.** Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Berikut merupakan uraian kegiatan pada setiap tahap pelaksanaan, mulai dari tahap awal hingga tahap akhir.

### 1 **Mulai**

Kegiatan diawali dengan tahap Mulai yang berfungsi sebagai persiapan awal guna memastikan kesiapan peserta dalam mengikuti pelatihan. Pada tahap ini, peserta berkumpul di lokasi pelatihan, sementara pemateri melakukan verifikasi ketersediaan sarana dan prasarana, termasuk perangkat laptop atau smartphone, koneksi internet, serta keaktifan akun Canva masing-masing peserta. Tahap ini juga digunakan untuk membangun kesiapan mental dan konsentrasi peserta, memberikan pengarahan mengenai alur kegiatan, serta menyampaikan tata tertib pelaksanaan pelatihan agar proses belajar berjalan secara teratur dan efektif.

### 2 **Pra Pelatihan**

Tahap pra pelatihan berfungsi sebagai pendahuluan sebelum memasuki praktik inti. Peserta dibimbing oleh pemateri untuk mengecek kesiapan perangkat yang digunakan, memastikan koneksi internet berjalan stabil, dan memahami prosedur akses aplikasi Canva. Selain itu, peserta diberikan arahan mengenai fitur dasar Canva, pengaturan template, serta tips awal dalam membuat desain grafis. Tujuan dari tahap ini adalah untuk memberikan kesiapan teknis dan pemahaman awal kepada peserta sebelum memasuki tahap pemaparan materi dan praktik langsung.

### 3 Pemaparan Materi

Pada tahap pemaparan materi, pemateri menyampaikan konsep dasar desain grafis, meliputi pengertian desain, prinsip-prinsip desain, serta elemen-elemen penting seperti komposisi, tipografi, warna, dan layout. Selanjutnya, peserta diperkenalkan dengan fitur-fitur utama Canva secara rinci, ilustrasi ini menggambarkan tahapan pelaksanaan kegiatan yang dimulai dari pemilihan template, penempatan elemen visual, pengaturan teks, hingga tahap akhir proses desain secara sistematis. penyimpanan hasil desain. Pemateri melakukan demonstrasi secara langsung dalam pembuatan desain sederhana, sehingga peserta dapat memahami langkah-langkah pembuatan desain secara konkret dan memperoleh pemahaman praktis terhadap konsep yang diajarkan.

### 4 Praktik Langsung

Tahap praktik langsung merupakan inti dari pelatihan, di mana peserta menerapkan konsep desain grafis secara mandiri menggunakan Canva. Peserta diberikan tugas untuk membuat desain sederhana, seperti poster, pamflet, maupun konten media sosial. Pemateri berperan sebagai fasilitator dengan memberikan bimbingan teknis, menjawab pertanyaan, serta memberikan masukan guna meningkatkan kualitas desain peserta. Selama praktik, peserta juga didorong untuk melakukan diskusi dan tukar ide dengan rekan sejawat, sehingga dapat belajar dari pengalaman dan perspektif satu sama lain.

### 5 Evaluasi

Evaluasi dilakukan setelah tahap praktik untuk menilai hasil karya peserta. Penilaian mencakup aspek kreativitas, kerapian, kesesuaian dengan prinsip desain, serta kemampuan peserta dalam menggunakan fitur Canva. Selain itu, pemateri melakukan sesi tanya jawab untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta terhadap materi dan praktik yang telah dilakukan. Evaluasi bertujuan memberikan umpan balik yang konstruktif agar peserta dapat memperbaiki keterampilan desain serta memahami konsep yang belum sepenuhnya dikuasai.

### 6 Selesai

Kegiatan diakhiri dengan tahap "Selesai", yang memastikan seluruh peserta telah menyelesaikan tugas desain yang diberikan dan memahami materi yang telah dipelajari. Pada tahap ini, pemateri menyampaikan kesimpulan singkat, memberikan motivasi agar peserta terus mengembangkan keterampilan desain grafis secara berkelanjutan, serta mendokumentasikan hasil pelatihan sebagai bukti pelaksanaan. Tahap selesai menandai berakhirnya seluruh rangkaian kegiatan pelatihan secara formal.

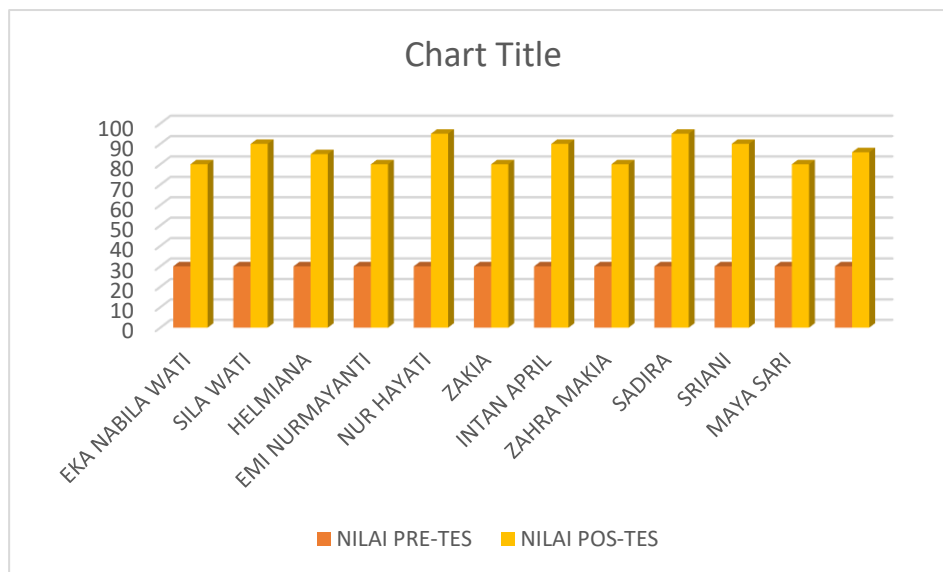
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan dasar desain grafis menggunakan aplikasi yang telah dirancang berjalan sesuai dengan rencana kegiatan yang ditetapkan pada siswa-siswi SMA Plus Nurul Mubin NW Iwan Bongkot menunjukkan capaian yang positif. Kegiatan yang dilaksanakan melalui beberapa tahapan, mulai dari persiapan hingga evaluasi, terbukti mampu meningkatkan pemahaman konseptual serta keterampilan praktis peserta dalam bidang desain grafis dasar. Pada tahap awal, Sebagian besar peserta belum memiliki pemahaman yang memadai terkait konsep dasar tersebut. desain grafis maupun pemanfaatan aplikasi Canva. Hal tersebut ditunjukkan oleh keterbatasan peserta dalam mengenali elemen-elemen desain, seperti pemilihan warna, tipografi, dan pengaturan tata letak. Namun demikian, setelah diberikan pemaparan materi disertai demonstrasi, peserta mulai menunjukkan pemahaman terhadap konsep dasar desain grafis serta fungsi berbagai fitur yang tersedia dalam aplikasi Canva.



**Gambar 2.** Pelaksanaan pelatihan

Pada tahap praktik langsung, terjadi peningkatan keterampilan yang cukup signifikan pada peserta. Hal ini tercermin dari kemampuan peserta dalam menghasilkan desain sederhana, seperti poster dan konten media sosial. Peserta telah mampu mengimplementasikan prinsip-prinsip desain yang telah dipelajari, di antaranya penggunaan kombinasi warna yang harmonis, pemilihan jenis huruf yang sesuai, serta penyusunan layout yang lebih sistematis. Selain itu, interaksi antar peserta selama proses praktik juga memberikan kontribusi positif, karena memungkinkan terjadinya pertukaran ide dan pemberian umpan balik terhadap hasil karya masing-masing.



**Gambar 3.** perbandingan nilai pretest dan posttest siswa

Berdasarkan hasil evaluasi, sebagian besar peserta telah mampu menghasilkan karya desain yang memenuhi kriteria penilaian dasar, meliputi aspek kreativitas, kerapian, dan kesesuaian dengan prinsip desain grafis. Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa peserta yang mengalami kendala dalam mengombinasikan elemen desain secara optimal, khususnya dalam menjaga konsistensi warna dan penempatan elemen visual. Hal ini mengindikasikan bahwa peserta masih memerlukan latihan berkelanjutan untuk meningkatkan keterampilan desain secara lebih

komprehensif. Secara keseluruhan, pelatihan ini memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam bidang desain grafis. Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran dinilai efektif, mengingat tampilannya yang sederhana, mudah dioperasikan, serta didukung oleh berbagai template yang memudahkan proses perancangan desain. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan kemampuan teknis, tetapi juga mampu mendorong kreativitas serta meningkatkan kepercayaan diri peserta dalam menghasilkan karya desain grafis.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Pelaksanaan pelatihan dasar desain grafis berbasis aplikasi Canva pada peserta didik SMA Plus Nurul Mubin NW Iwan Bongkot menunjukkan hasil yang efektif dalam meningkatkan pemahaman konseptual serta keterampilan praktis. Sebelum mengikuti pelatihan, sebagian besar peserta masih mengalami keterbatasan dalam memahami konsep dasar desain grafis. Namun, setelah mengikuti kegiatan tersebut, peserta menunjukkan kemampuan dalam menerapkan prinsip-prinsip desain, seperti pemilihan warna, penggunaan tipografi, dan pengaturan tata letak, pada pembuatan desain sederhana. Meskipun demikian, masih ditemukan beberapa kendala, khususnya dalam pengelolaan elemen visual secara optimal. Hal ini menunjukkan bahwa peserta masih memerlukan latihan lanjutan yang dilakukan secara berkesinambungan. Oleh karena itu, kegiatan pelatihan serupa disarankan untuk dilaksanakan secara berkelanjutan dengan pengembangan materi yang lebih luas dan mendalam. Selain itu, peserta diharapkan mampu mengembangkan keterampilan secara mandiri melalui praktik yang konsisten. Upaya ini perlu didukung oleh penyediaan fasilitas yang memadai serta pengaturan alokasi waktu praktik yang lebih optimal pada kegiatan berikutnya.

## UCAPAN TRIMK KASIH

Penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan serta kontribusi dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan dasar desain grafis menggunakan aplikasi Canva pada siswa-siswi SMA Plus Nurul Mubin NW Iwan Bongkot. Ucapan terima kasih secara khusus disampaikan kepada pihak sekolah, terutama kepala sekolah beserta dewan guru, atas pemberian izin dan dukungan fasilitas sehingga kegiatan ini dapat terselenggara dengan lancar. Selain itu, apresiasi juga diberikan kepada seluruh peserta yang telah berpartisipasi aktif dan menunjukkan antusiasme selama pelaksanaan pelatihan. Penulis turut menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam mendukung kelancaran kegiatan ini. Semoga segala bentuk dukungan dan kontribusi yang telah diberikan memperoleh balasan yang setimpal

## DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeny, F. T., Wahanani, H. E., & Akbar, F. A. (2021). *Peningkatan Ketrampilan Kreativitas Desain Grafis Digital Siswa SMU Menggunakan Aplikasi CANVA pada Ponsel Pintar*. 2(2), 86–91.
- As-salam, V., Jpma, N. J., Dara, C., Rahila, I., Surbakti, A. H., Kardi, S., Wahyuningsih, V. N., & Desember,

- J. (2022). *Jurnal Pengabdian Masyarakat*. 2(2), 48–53.
- Astrida, D. N., & Arifudin, D. (2022). *Pengenalan dan Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa*. 5(1), 65–72.
- Chairunnisa, K., & Sundi, V. H. (2021). *PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI CANVA DALAM PEMBUATAN POSTER PADA SIWA KELAS X SMAN 8 TANGSEL*.
- Draw, C. (2022). *J. A. I : Jurnal Abdimas Indonesia*. 338–342.
- Fahminnansih, F., Rahmawati, E., & Wardhanie, A. P. (2021). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Untuk Desain Grafis Dan Promosi Produk Pada Sekolah Islami Berbasis Kewirausahaan*. 2(1), 51–58.
- Faisol, A., & Chasanah, S. L. (2022). *Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMK Di Bandar Lampung*. 3(3), 193–202. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v3i3.96>
- Informatics, F., Dedication, E., Wijaya, N., Irsyad, H., & Taqwiyim, A. (2022). *Pelatihan Pemanfaatan Canva Dalam Mendesain Poster*. 2(1), 192–199.
- Isnaini, K. N., Sulistiyan, D. F., Ramadhany, Z., & Putri, K. (2021). *Pelatihan desain menggunakan aplikasi canva*. 5, 291–295.
- Malang, K., Choirina, P., Rohman, M., Tjiptady, B. C., Prima, P., Fadliana, A., & Wahyudi, F. (2022). *Peningkatan Marketing UMKM Dengan Pelatihan Desain Grafis Untuk Karang Taruna Desa Plandi, Kecamatan*. 2(1), 8–16.
- Nurhayaty, E., Marginingsih, R., & Susilowati, I. H. (2022). *Pelatihan Membuat Media Promosi Sederhana dengan Aplikasi Canva di Yayasan Desa Hijau*. 5(1), 69–77.
- Rossi, A., Maranto, K., Kusuma, E. D., & Wijaya, H. (2022). *Pelatihan Desain Poster dengan Canva Poster Design Training with Canva*. 2(2). <https://doi.org/10.31253/ad.v2i2.1738>
- Rusdiana, R. Y., Putri, W. K., & Sari, V. K. (2021). *Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva bagi Guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso*.
- Satiti, W. S., Umardiyah, F., Hidayatulloh, F., & Munfarida, N. F. (2022). *Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva untuk Remaja di Desa Kalikejambon*. 3(3).
- Smp, P., & Ciputat, P. (2022). *J. A. I : Jurnal Abdimas Indonesia*. 171–177.