



PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA DI SMK IBRAHIMY 1 SUKOREJO SITUBONDO

Lu'luul Maulidya Nova ^{a*}, Siti Nabilatul Hoiroh ^b, Zaehol Fatah ^c

^aTeknologi Informasi, maulidyav@gmail.com, Universitas Ibrahimy, Situbondo, Jawa timur.

^b Teknologi Informasi, sitinabilatulhoiroh@gmail.com, Universitas Ibrahimy, Situbondo, Jawa timur.

^c Sistem Infomasi, zaeholfatah@gmail.com, Universitas Ibrahimy, Situbondo, Jawa timur.

* Korespondensi

ABSTRACT

This community service activity aimed to develop the graphic design skills of the female students at SMK Ibrahimy 1 Sukorejo through training on the use of the Canva application. The training was conducted to motivate students to utilize Canva optimally. The method employed was a descriptive qualitative approach consisting of three main stages: preparation, implementation, and evaluation. The training was carried out virtually and involved 49 participants, covering lecture sessions, Q&A discussions, and practical poster-making exercises. The evaluation results showed that most participants felt satisfied and benefited from the training. In addition to enhancing graphic design skills, this activity was also intended to foster creativity, boost self-confidence, and cultivate entrepreneurial potential among students in the creative industry sector. The average satisfaction level among participants was 90.4%. Therefore, this training proved effective as a means of empowering students to face the challenges of a digitally driven job market.

Keywords: Training, Graphic Design, Canva

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan desain grafis para siswi SMK Ibrahimy 1 Sukorejo melalui pelatihan penggunaan aplikasi Canva. Pelatihan ini dilaksanakan untuk memotivasi siswi agar dapat memanfaatkan aplikasi Canva secara optimal. Metode yang digunakan adalah pendekatan deskriptif kualitatif dengan tiga tahapan kegiatan, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pelatihan dilakukan secara virtual dengan melibatkan 49 peserta, mencakup sesi ceramah, tanya jawab, serta praktik pembuatan poster. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta merasa puas dan terbantu dengan pelatihan ini. Selain meningkatkan keterampilan desain grafis, kegiatan ini juga dimaksudkan untuk membangun kreativitas, kepercayaan diri, serta potensi kewirausahaan peserta dalam bidang industri kreatif. Rata-rata tingkat kepuasan peserta yaitu 90,4%. Dengan demikian, pelatihan ini terbukti efektif sebagai sarana pemberdayaan siswi dalam menghadapi tantangan dunia kerja berbasis digital.

Kata Kunci: Pelatihan, Desain grafis, Canva

1. PENDAHULUAN

Sebagai pilar utama dalam kehidupan sosial, pendidikan terus mengalami transformasi signifikan seiring dengan laju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang membawa perubahan dan dalam berbagai aspek kehidupan manusia[1]. Perkembangan ini menuntut lembaga pendidikan untuk menghasilkan lulusan yang tidak hanya cakap secara akademis, tetapi juga memiliki keterampilan praktis dan daya saing tinggi dalam dunia kerja[2]. Kemampuan di bidang desain grafis, khususnya yang berkaitan dengan komunikasi visual dan media digital, menjadi salah satu keterampilan yang semakin dibutuhkan saat ini[3].

Desain grafis merupakan salah satu cabang dari disiplin desain komunikasi visual yang fokus utamanya untuk pengolahan elemen grafis sebagai media untuk menyampaikan pesan kepada khalayak. Dalam praktiknya, desain grafis melibatkan berbagai unsur seperti format visual, symbol, typografi dan elemen desain.

Desainer grafis memiliki tanggung jawab dalam menyusun unsur visual agar dapat menyampaikan pesan secara menarik dan mudah dipahami oleh public[4]. Oleh karena itu, penguasaan terhadap perangkat lunak desain menjadi sangat penting. Salah satu aplikasi desain grafis berbasis web yang kini banyak digunakan adalah Canva[5].

Canva merupakan platform berbasis web yang menyediakan beragam fitur pengeditan guna memudahkan pengguna dalam membuat berbagai jenis konten visual, seperti poster, pamflet, infografis, spanduk, kartu undangan, presentasi, tampilan Instagram, sampul, dan lain sebagainya. Selain itu, Canva juga dilengkapi dengan alat pengeditan foto, termasuk editor gambar, filter, bingkai, ikon, serta pola kisi. Platform ini menawarkan banyak template yang dirancang untuk membantu pemula memahami dasar-dasar sebelum beralih ke pembuatan desain yang lebih profesional[6].

SMK Ibrahimy 1 Sukorejo sebagai salah satu lembaga pendidikan vokasi yang memiliki potensi besar dalam pengembangan keterampilan siswi, khususnya di bidang desain grafis. Namun, Berdasarkan hasil observasi penulis, sebagian besar siswi masih belum familiar dengan pemanfaatan Canva secara optimal hal ini terjadi karena kurangnya edukasi dalam pemanfaatan aplikasi tersebut. Oleh karena itu, perlu diadakannya kegiatan yang mengedukasi siswi dalam pemanfaatan aplikasi Canva salah satunya ialah kegiatan PKM.

Pengabdian kepada masyarakat merupakan aktivitas yang dilakukan oleh perorangan atau kelompok dengan tujuan memberikan sumbangsih nyata kepada masyarakat[7]. Dengan kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk membantu memberikan solusi sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan, pengetahuan, keterampilan, serta kualitas hidup masyarakat secara langsung[8].

Pelatihan penggunaan Canva ini sangat bermanfaat bagi siswi. Siswi di beri kesempatan untuk mengasah kreativitas visual dengan membuat berbagai jenis media pembelajaran, seperti presentasi, poster, dan infografis[9]. Selain itu, pelatihan ini turut memberikan bekal keterampilan digital yang sesuai dengan tuntutan era modern berbasis teknologi. Kemampuan untuk menyampaikan informasi secara visual membuat siswi lebih terampil dalam berkomunikasi secara menarik dan efektif[10]. Selain itu, pelatihan ini turut meningkatkan kemandirian dan rasa percaya diri siswi dalam menyelesaikan tugas-tugas secara inovatif[11]. Bagi sebagian siswi, keterampilan desain yang didapat juga bisa menjadi langkah awal untuk mengembangkan jiwa kewirausahaan di bidang industri kreatif[12].

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pendekatan deskriptif kualitatif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan proses dan hasil pelatihan penggunaan aplikasi Canva yang ditujukan kepada siswi SMK Ibrahimy 1 Sukorejo. Pendekatan ini dipilih untuk menggambarkan secara mendalam pengalaman, respon, dan peningkatan kompetensi peserta selama mengikuti pelatihan. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswi dalam bidang desain grafis yang sangat berguna untuk menghadapi persaingan dalam dunia kerja. Dalam pelatihan ini dirancang dalam tiga tahap utama yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi.

2.1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, tim pelaksana melakukan survei untuk mengukur tingkat pengetahuan dan keterampilan digital siswi SMK Ibrahimy 1 Sukorejo, sekaligus mengidentifikasi berbagai hambatan yang di hadapi dalam penerapan teknologi. Survei dilakukan melalui wawancara dan penyebaran kuesioner guna memperoleh pemahaman yang komprehensif terkait kesiapan dan kebutuhan siswi. Temuan dari survei tersebut menjadi landasan dalam merancang program pelatihan yang tepat sasaran dan efektif untuk meningkatkan kompetensi siswi dalam menggunakan aplikasi Canva. Berdasarkan hasil tersebut, disusunlah rencana pelatihan dengan mempertimbangkan aspek materi, waktu pelaksanaan, lokasi kegiatan, serta kebutuhan sumber daya yang diperlukan.

Berdasarkan hasil survei yang telah dilaksanakan, disusunlah rencana kegiatan pelatihan dengan memperhatikan aspek materi yang akan diberikan, jadwal pelaksanaan, lokasi kegiatan, serta kebutuhan

sumber daya. Materi pelatihan meliputi pengenalan fitur-fitur utama Canva, dasar-dasar desain grafis, dan latihan pembuatan poster. Pelatihan dibagi ke dalam beberapa sesi yang dirancang sesuai dengan kebutuhan dan ketersediaan waktu para peserta.

2.2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan ini dilaksanakan secara virtual dengan menggunakan aplikasi google meet pada tanggal 26 Maret 2025. Yang diikuti oleh 49 siswi SMK Ibrahimy 1 Sukorejo. Pada tahap ini terdiri dari tiga bagian penting, yaitu penyampaian materi, tanya jawab, dan praktik pembuatan poster oleh peserta.

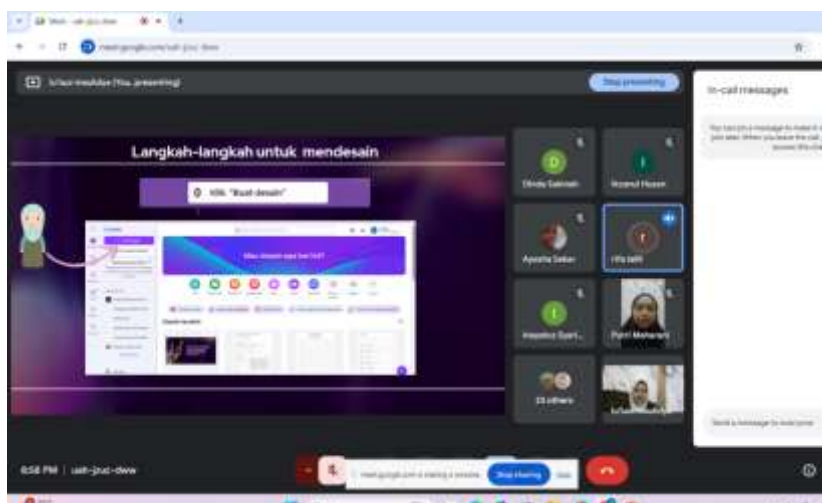
2.3. Tahap Evaluasi

Tahapan akhir dari kegiatan ini adalah evaluasi, yang bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang telah disampaikan selama pelatihan. Pada proses ini, peserta diminta untuk mengisi kuesioner melalui media google form sebagai instrumen penilaian yang dirancang untuk memperoleh data mengenai efektivitas pelatihan dan respon peserta secara keseluruhan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

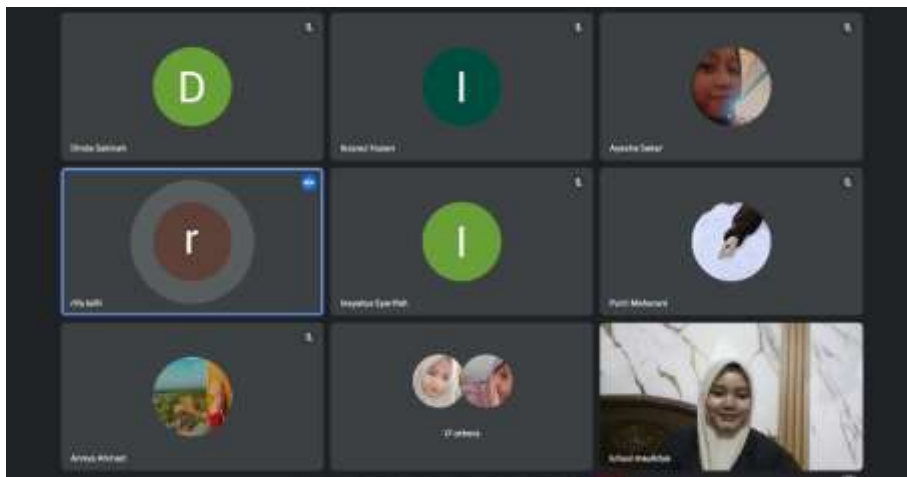
Kegiatan ini dilaksanakan secara virtual dengan menggunakan aplikasi google meet pada tanggal 26 Maret 2025. Pengabdian masyarakat ini ditujukan kepada siswi SMK Ibrahimy 1 Sukorejo dengan jumlah peserta sebanyak 49 siswi.

Pada pelaksanaan kegiatan, tim pelaksana membagi dalam tiga sesi kegiatan, pada tahap pertama yakni sesi ceramah yang membahas pengetahuan dasar yaitu langkah-langkah penggunaan aplikasi Canva dan unsur-unsur yang terdapat dalam desain grafis yang dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Kegiatan pelatihan dengan Ceramah

Setelah sesi ceramah kegiatan selanjutnya adalah sesi tanya jawab, pada sesi ini dipimpin oleh saudari Siti Nabilatul Hoiroh selaku moderator. Terdapat 3 orang yang bertanya dalam sesi ini yaitu saudari Putri Maharani, Dinda Sakinah, dan Rifa Laili.



Gambar 2. Kegiatan pelatihan pada sesi tanya jawab

Sesi terakhir yaitu sesi praktik yang dilaksanakan dikediaman masing-masing peserta. Pada sesi praktik peserta diminta membuat poster kegiatan dengan memanfaatkan template yang tersedia dalam aplikasi Canva. Peserta diberi waktu 1 jam setelah webinar berakhir dan peserta diminta mengumpulkan hasil editannya kepada tim pelaksana via whatsapp. Berikut salah satu karya dari peserta webinar



Gambar 3. Karya praktik peserta

Pada akhir sesi pelaksanaan pengabdian masyarakat, tim membagikan kuesioner dengan menggunakan google form dengan beberapa pertanyaan. Kuesioner ini sebagai evaluasi kegiatan yang telah dilaksanakan. Evaluasi mencakup sejauh mana materi yang disampaikan oleh narasumber dapat dipahami serta manfaat yang dirasakan oleh peserta setelah mengikuti pelatihan.

No	Pernyataan	Penilaian
1.	Kepuasan peserta dalam mengikuti pelatihan Canva	88%
2.	Materi yang disampaikan relevan dengan kebutuhan peserta	84%

Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva di SMK Ibrahimy 1 Sukorejo Situbondo (Lu'luul Maulidya Nova)

3. Pelatihan ini membantu meningkatkan keterampilan peserta	98%
4. Waktu yang dialokasikan cukup	86%
5. Peserta menginginkan kegiatan ini dilaksanakan kembali	96%
Total Rata-rata	90,4%

Tabel 1. Hasil kuesioner peserta pelatihan Canva

Berdasarkan hasil analisis kuesioner, pelatihan Canva memperoleh tanggapan yang sangat positif dari peserta, dengan rata-rata tingkat kepuasan mencapai 90,4% yaitu sebanyak 45 peserta. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan dinilai efektif dan relevan terhadap kebutuhan peserta, serta mampu memberikan kontribusi yang signifikan dalam peningkatan keterampilan desain grafis. Tingginya persentase pada pernyataan nomor 3 dan 5 mengindikasikan bahwa program pelatihan tidak hanya berhasil dalam pelaksanaannya, tetapi juga menumbuhkan harapan peserta terhadap keberlanjutan kegiatan serupa di masa yang akan datang.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan desain grafis dengan menggunakan aplikasi Canva ini menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan kemampuan digital peserta terutama dalam penggunaan aplikasi Canva. Pelatihan ini juga sangat bermanfaat bagi peserta dalam menyiapkan bekal untuk menghadapi persaingan dalam dunia kerja. Peserta dapat menciptakan konten visual yang menarik dan berkualitas. Para peserta mampu membuat poster kegiatan dengan baik dan terlihat menarik.

Berdasarkan hasil pelatihan dan evaluasi yang telah dilakukan, terdapat beberapa hal yang dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk pengembangan kegiatan serupa di masa mendatang. Pertama, disarankan agar pelatihan serupa dapat dilaksanakan secara berkelanjutan, baik dalam bentuk lanjutan dari pelatihan dasar maupun pengembangan keterampilan desain grafis yang lebih kompleks. Hal ini penting agar peserta memiliki kesempatan untuk terus meningkatkan kemampuan secara bertahap.

Kedua, pelatihan ke depannya dapat melibatkan kolaborasi lebih luas dengan pihak sekolah, khususnya guru mata pelajaran produktif atau ekstrakurikuler, agar materi desain grafis yang diajarkan dapat terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran rutin di sekolah. Selain itu, pihak sekolah diharapkan dapat menyediakan fasilitas pendukung, seperti akses komputer dan jaringan internet yang memadai, sehingga siswi dapat terus berlatih dan mengembangkan keterampilannya secara mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] U. Singaperbangsa Karawang, "Strategi Manajemen Pendidikan untuk Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Digital Desta Mayang Arum," *Journal Management Education*, vol. 1, no. 2, 2023.
- [2] A. Henukh, L. Riwu, and J. Y. Parlindungan, "Pelatihan Penggunaan Canva For Education di SMAS YPK Merauke," *Samakta: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 2, pp. 1–8, Jun. 2024, doi: 10.61142/samakta.v1i2.125.
- [3] M. Ali and D. Armita, "Pelatihan Canva sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Digital Bagi Guru SMA dalam Implementasi Kurikulum Merdeka," 2024.
- [4] A. Christian, I. Suryani, and I. Rusdi, "Pelatihan Desain Grafis Untuk Memaksimalkan Peran Media Sosial Pada JPRMI Menggunakan Aplikasi Canva," *Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 4, no. 3, pp. 210–217, 2024, doi: 10.59395/altifani.v4i3.542.
- [5] N. T. Sirajuddin and A. A. Wahditiya, "Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva Bagi Guru SMP 4 Bantimurung Kabupaten Maros," *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdikan Terhadap Masyarakat)*, vol. 4, no. 2, pp. 44–54, Mar. 2024, doi: 10.55382/jurnalpustakamitra.v4i2.699.
- [6] A. P. Syahrir¹, S. P. Zahirah², and U. Salamah³, "Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman," *Prosiding Seminar Nasional*, pp. 732–742, 2023.
- [7] S. Pardede *et al.*, "Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) melalui Bimbingan Belajar Gratis bagi Siswa SMP Negeri 2 Tapan Nauli," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bestari (JPMB)*, vol. 1, no. 5, pp. 215–224, 2022, doi: 10.55927.

- [8] Z. Fatah, A. Homaidi, A. Zubairi, F. Sains Dan Teknologi, and U. Ibrahimy Sukorejo Situbondo, "Pelatihan Pembuatan Film Sekolah Menggunakan Program Aplikasi CapCut Berbasis Smartphone Android", [Online]. Available: <https://www.capcut.com/id-id/tools/video->
- [9] F. Harahap, W. Verina, N. S. Nasution, H. Sariangisah, N. E. Saragih, and R. Adawiyah, "Pelatihan Canva Untuk Siswa SMK Sebagai Media Pembuatan Poster Edukatif," *JURNAL ABDIMAS TGD*, vol. 5, no. 1, 2025.
- [10] M. Rodi, K. Imtihan, W. Bagye, D. Program Studi Sistem Informasi, and S. Lombok, "PENINGKATAN KETERAMPILAN DESAIN GRAFIS BERBASIS WEB MELALUI PELATIHAN CANVA."
- [11] A. Putri Siti Rohani, M. Dwi Putri, T. Rosmiati, and S. Riyadhul Jannah, "Pelatihan Desain Grafis Canva Sebagai Strategi Meningkatkan Kreativitas Anak-anak di Desa Kawungluwuk," vol. 2, no. 12, 2025, [Online]. Available: <https://jurnalpengabdianmasyarakatbangsa.com/index.php/jpmba/index>
- [12] Z. Fatah, A. Homaidi, A. Zubairi, F. Sains Dan Teknologi, and U. Ibrahimy Sukorejo Situbondo, "Pelatihan Pembuatan Film Sekolah Menggunakan Program Aplikasi CapCut Berbasis Smartphone Android", [Online]. Available: <https://www.capcut.com/id-id/tools/video->