

## Pelatihan Desain Grafis Digital dengan Canva untuk Siswa SMA Pangudi Luhur Santo Vincentius Giriwoyo

T W M Hgl<sup>1</sup>, F N Siregar<sup>2</sup>, M Edyanto<sup>3</sup>, C Z Wiatantri<sup>4</sup>, K Wulandari<sup>5</sup>,

<sup>1-5</sup>Program Studi Sistem Informasi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta

E-mail:231712622@students.uajy.ac.id<sup>1</sup>, 231712228@students.uajy.ac.id<sup>2</sup>,  
231712659@students.uajy.ac.id<sup>3</sup>, 231712242@students.uajy.ac.id<sup>4</sup>,  
kristina.wulandari@uajy.ac.id<sup>5</sup>

**Abstrak.** Desain digital telah mendorong perubahan besar dalam pendidikan, termasuk metode pembelajaran. Canva, platform desain grafis yang mudah diakses oleh pemula, dimanfaatkan dalam pelatihan ini untuk meningkatkan keterampilan desain grafis siswa SMA Pangudi Luhur Santo Vincentius Giriwoyo. Pelatihan berlangsung selama dua hari (480 menit) dengan tambahan 240 menit untuk penyusunan modul, total 720 menit. Sebanyak 26 siswa mengikuti kegiatan yang mencakup pengenalan dasar desain, seperti kombinasi warna, tipografi, dan tata letak. Metode berbasis proyek diterapkan agar siswa langsung mempraktikkan materi. Selain keterampilan teknis, pelatihan ini juga menumbuhkan kreativitas, pola pikir kritis, dan kerja sama. Evaluasi menunjukkan respons sangat positif, dengan skor kepuasan 78,40%–89,60%. Peningkatan signifikan terjadi pada aspek penerapan materi (89,60%), motivasi penggunaan Canva (86,40%), dan penguasaan dasar desain. Temuan ini menunjukkan keberhasilan pelatihan dalam meningkatkan kompetensi digital siswa secara praktis dan berkelanjutan.

**Kata kunci:** pelatihan; desain grafis; Canva; kemampuan digital; kreativitas, sekolah menengah atas

**Abstract.** Digital design has driven significant changes in education, including in learning methods. Canva, a graphic design platform accessible to beginners, was utilized in this training to enhance the graphic design skills of students at SMA Pangudi Luhur Santo Vincentius Giriwoyo. The training lasted for two days (480 minutes), with an additional 240 minutes dedicated to module preparation, totaling 720 minutes. A total of 26 students participated in activities covering basic design principles, such as color combinations, typography, and layout arrangement. A project-based learning approach was applied, allowing students to directly practice the material. In addition to technical skills, the training fostered creativity, critical thinking, and collaboration. Evaluation results showed highly positive responses, with satisfaction scores ranging from 78.40% to 89.60%. Significant improvements were noted in material application (89.60%), motivation to continue using Canva (86.40%), and mastery of design fundamentals. These findings indicate the training successfully improved students' digital competencies in a practical and sustainable way.

**Keywords:** training; graphic design; Canva; digital competencies; creativity, high school students

## 1. Pendahuluan

Kemajuan teknologi adalah komponen penting dalam mendorong pertumbuhan, kepentingan dan peluang suatu negara [1]. Dalam pendidikan, perkembangan teknologi membawa banyak dampak positif, salah satunya adalah penggunaan layanan multimedia dan media *online* yang semakin mempermudah proses pembelajaran. Perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan mendorong pemanfaatan media pembelajaran digital untuk meningkatkan efektivitas serta minat belajar siswa. Salah satu solusi inovatif yang dapat diterapkan untuk mengembangkan layanan multimedia pada pendidikan adalah desain grafis.

Desain grafis adalah sebuah proses yang bertujuan untuk menciptakan komunikasi visual dengan cara menggabungkan berbagai elemen seperti teks, gambar, warna, dan tata letak. Desain grafis mengacu pada penggunaan beberapa elemen grafik, termasuk bentuk-garis bentuk dan warna, dalam istilah artistik. Elemen yang akan digunakan dirancang dengan cermat untuk menyampaikan informasi sesuai dengan tujuan yang diinginkan [2]. Tujuan dari desain grafis adalah untuk menyampaikan pesan-pesan tertentu dengan cara yang lebih efektif. Dalam konteks pendidikan, peran desain grafis adalah untuk mendukung pembelajaran supaya menjadi lebih interaktif dan menarik.

Seiring kemajuan teknologi, kini tersedia berbagai perangkat lunak dan platform desain grafis yang memudahkan pengguna dalam menghasilkan karya-karya yang berkualitas, salah satu platform yang populer dan mudah digunakan oleh pemula adalah Canva [3]. Canva merupakan solusi inovatif yang dapat diterapkan sebagai media pembelajaran interaktif dan terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Canva juga merupakan aplikasi desain grafis yang dapat membantu pengguna dalam pembuatan berbagai jenis desain grafis secara *online* [4], dengan berbagai fitur yang mudah diakses dan digunakan, Canva memberikan peluang bagi siswa untuk mengeksplorasi kreativitas dalam desain grafis. Keunggulan utama pada Canva adalah antarmuka yang ramah pengguna dan berbagai fitur yang telah disediakan, memungkinkan pengguna untuk mengakses dengan mudah. Canva juga dapat menjadi sarana dalam pengembangan kreativitas siswa dalam membuat desain grafis yang menarik tanpa harus menguasai perangkat lunak desain yang kompleks.

Pemanfaatan Canva dalam ranah pendidikan sebagai media pembelajaran telah terbukti memberikan dampak positif yang signifikan. Beberapa penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan Canva secara sistematis dapat membantu siswa dalam memahami konsep dasar desain grafis, mengasah kreativitas, meningkatkan keterampilan teknis dalam menyusun materi visual, menghemat waktu dengan pembelajaran yang singkat, serta praktis penggunaannya dapat melalui *handphone* ataupun laptop [5]. Penggunaan Canva dalam kegiatan mengajar belajar juga dapat meningkatkan semangat pelajar untuk bekerja sama dan percaya diri ketika menyampaikan hasil kerja melalui media visual yang menarik dan juga komunikatif [6]. Pelatihan penggunaan Canva yang sistematis dapat menumbuhkan ketertarikan siswa dalam proses belajar, meningkatkan keaktifan, dan membantu pemahaman dengan pendekatan yang lebih menarik serta mudah dimengerti. [7].

Pelatihan berlangsung selama dua hari, dan dilaksanakan secara tatap muka dengan kombinasi metode teori dan praktik langsung. Kegiatan pembuatan desain, siswa akan diajak dan dituntut untuk berpikir kreatif dalam menentukan konsep desain yang sesuai dengan kebutuhan. Siswa juga akan belajar bekerja untuk menghasilkan karya desain yang lebih baik, sehingga keterampilan para siswa turut terasah. Selain pemanfaatan aplikasi Canva, kegiatan ini juga melatih kemampuan desain grafis dalam pembelajaran juga memotivasi siswa untuk lebih kreatif dalam mengekspresikan ide serta menyajikan konsep desain informasi dan secara visual menyempurnakan pesan dalam publikasi [8].

Media pembelajaran seharusnya ditujukan untuk mencapai tujuan akhir, yaitu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Semakin menarik media yang digunakan dalam pembelajaran, semakin tinggi pula motivasi belajar siswa [9]. Kegiatan pelatihan Canva, siswa SMA Pangudi Luhur Santo Vincentius Giriwoyo diharapkan dapat meningkatkan dan memperluas wawasan guna mengembangkan kreativitas dalam menghasilkan ilustrasi [10].

Kemahiran dalam bidang desain grafis akan menjadi keunggulan tersendiri, baik untuk menunjang proses belajar maupun sebagai persiapan memasuki dunia kerja. Secara keseluruhan, penerapan Canva

sebagai sarana pembelajaran dan pengembangan kemampuan desain bagi siswa SMA merupakan upaya yang relevan dalam menjawab perkembangan teknologi digital. Program ini bertujuan agar peserta tidak sekadar memperoleh pengetahuan teknis, tetapi juga terlatih dalam hal inovasi, analisis kritis, dan mampu mengoperasikan platform desain berbasis *cloud* sederhana, ringan sebagai solusi tepat guna untuk menghadapi transformasi digital yang terus berubah.

## 2. Analisis Situasi

SMA Pangudi Luhur Santo Vincentius Giriwoyo yang berlokasi di Kecamatan Giriwoyo, Kabupaten Wonogiri, menghadapi tantangan akses teknologi dan pembelajaran digital karena berada di luar kawasan perkotaan. Berdasarkan observasi, sebanyak 26 siswa berminat mengikuti pelatihan desain grafis digital menggunakan aplikasi Canva, namun masih mengalami kesulitan karena keterbatasan pemahaman dan pengalaman dalam menggunakan perangkat lunak desain. Belum tersedianya pelatihan formal juga menjadi kendala dalam mengembangkan minat mereka secara sistematis.

Sekolah memiliki fasilitas ruang komputer yang mendukung praktik langsung, meski masih terkendala koneksi internet dan keterampilan teknis dasar siswa. Pelatihan Canva dipilih sebagai solusi praktis dan efektif untuk membekali siswa dengan keterampilan desain yang mudah diakses. Melalui metode ceramah, diskusi, demonstrasi, dan latihan praktik, pelatihan ini bertujuan mengasah kemampuan desain visual siswa sekaligus meningkatkan kreativitas mereka dalam menyampaikan pesan secara estetis dan informatif, baik untuk pembelajaran maupun pengembangan diri ke depan.

## 3. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian terapan, yaitu jenis penelitian yang bertujuan menghasilkan solusi langsung terhadap permasalahan nyata di masyarakat [11]. Penelitian terapan ini diarahkan untuk memberikan keterampilan praktis kepada siswa/siswi SMA Pangudi Luhur Santo Vincentius Giriwoyo melalui pelatihan desain grafis menggunakan platform Canva. Pelaksanaan kegiatan ini menggunakan beberapa metode yang bertujuan untuk memfasilitasi pemahaman peserta secara menyeluruh.

Metode ceramah dan tanya jawab digunakan dalam menyampaikan materi dasar mengenai konsep desain grafis dan pengenalan penggunaan platform Canva. Pendekatan ini bertujuan agar peserta memperoleh pengetahuan teoritis sekaligus kesempatan untuk bertanya dan mendiskusikan hal-hal yang belum dipahami. Metode demonstrasi dan latihan praktik diterapkan untuk memperkuat pemahaman peserta dengan memberikan contoh langsung serta pelatihan praktis dalam menggunakan aplikasi Canva. Pendekatan ini memungkinkan peserta untuk langsung mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari, sehingga diharapkan keterampilan para pelajar dalam desain grafis dapat berkembang secara optimal [12]. Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian yang terprogram dan terstruktur dapat dilihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Gambar 1 menunjukkan tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian yang dirancang secara sistematis untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Setiap langkah dalam tahapan ini saling berkaitan dan mendukung kelancaran program. Agenda lengkap dari kegiatan pengabdian tersebut dapat dilihat pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Jumlah Waktu Pengabdian

Agenda	Jumlah Menit
Pemberian Materi & Pelatihan siswa SMA Pangudi Luhur Santo Vincentius Giriwoyo	480
Pembuatan Modul Canva	240
<b>Jumlah</b>	<b>720</b>

Pada Tabel 1 memaparkan agenda dan jumlah waktu pengabdian. Selanjutnya, untuk memastikan pelatihan berlangsung terstruktur dan tepat sasaran, kegiatan ini dijalankan melalui beberapa tahap atau metode tertentu, yaitu:

### 3.1. Identifikasi Masalah

Observasi awal di SMA Pangudi Luhur Santo Vincentius Giriwoyo, menunjukkan bahwa meskipun siswa memiliki minat tinggi terhadap desain grafis, siswa masih kurang terampil dalam menggunakan *tools* digital, sehingga hasil desain belum optimal. Kurangnya pelatihan formal juga membuat siswa kesulitan memanfaatkan Canva secara maksimal, yang sebenarnya mudah digunakan dan memiliki fitur lengkap [13]. Oleh karena itu, pelatihan ini dirancang untuk meningkatkan kompetensi desain grafis siswa melalui praktik langsung dengan Canva.

### 3.2. Penelitian Pustaka

Penelitian ini merupakan penelitian terapan (*applied research*) karena bertujuan memberikan solusi langsung terhadap masalah keterampilan desain grafis siswa. Canva dipilih sebagai alat utama karena kemudahan penggunaannya, aksesibilitas gratis, dan kelengkapan *template* yang mendukung pembelajaran kreatif [14]. Studi menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik langsung (*hands-on training*) lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan teknis dibandingkan metode ceramah konvensional [15]. Canva juga terbukti meningkatkan kreativitas dan efisiensi pembuatan konten visual dibandingkan *tools* konvensional [16]. Selain itu, metode pelatihan berbasis proyek (*project-based learning*) telah terbukti efektif dalam berbagai penelitian untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta terhadap materi [17]. Oleh karena itu, pendekatan ini dijadikan salah satu dasar dalam perancangan kegiatan pelatihan ini. Penerapan praktik langsung dengan penguatan teori juga sejalan dengan pendekatan konstruktivistik, di mana peserta belajar melalui pengalaman nyata yang bermakna sebagaimana dikemukakan dalam teori *experiential learning* oleh Kolb [18]. Penelitian pustaka dilakukan untuk memperkaya rancangan pelatihan dengan kajian metode pembelajaran desain grafis, efektivitas Canva di pendidikan, dan evaluasi pelatihan sejenis sebagai dasar penyusunan materi, strategi, dan evaluasi pelatihan.

### 3.3. Pelaksanaan Kegiatan

Pelatihan ini berlangsung selama dua hari dengan metode campuran yang menggabungkan teori dan praktik. Metode utama yang digunakan meliputi ceramah untuk penyampaian konsep dasar, tanya jawab untuk memastikan pemahaman peserta, demonstrasi untuk menampilkan langkah-langkah penggunaan Canva secara visual, serta praktik langsung untuk memfasilitasi pengalaman belajar yang aplikatif. Pendekatan ini dipilih berdasarkan penelitian yang menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis akan lebih efektif jika peserta tidak hanya memahami teori tetapi juga langsung mengaplikasikannya [14].

#### 3.3.1. Pembuatan Modul Canva

Untuk mendukung pelatihan, tim pengabdian menyusun modul Canva sebagai bahan ajar utama yang praktis dan aplikatif, dapat digunakan oleh siswa maupun guru. Modul ini mencakup prinsip dasar desain

grafis, panduan penggunaan Canva, ilustrasi antarmuka, contoh desain poster edukatif, serta latihan mandiri. Penyusunan modul dilakukan selama 240 menit berdasarkan literatur dan pengalaman serupa, dan digunakan sebagai panduan utama agar pelatihan berlangsung sistematis dan mudah dipahami. Setelah modul selesai, pelatihan dilaksanakan langsung di sekolah sesuai tahapan kegiatan.

### 3.3.2. Hari Pertama

#### 3.3.2.1. Tahap 1: Pengenalan Desain Grafis di Era Digital (12.00–12.25 WIB)

Dalam sesi ini, peserta diperkenalkan pada peran strategis desain grafis dalam berbagai bidang, seperti pendidikan, bisnis, dan media sosial, melalui presentasi yang dilengkapi dengan contoh studi kasus aktual. Hal ini bertujuan untuk membangun pemahaman peserta mengenai relevansi keterampilan desain grafis di era digital.

#### 3.3.2.2. Tahap 2: Materi Pengenalan Canva (12.25–13.10 WIB)

Pada tahap ini, tim pelatih menyampaikan Materi Pengenalan Canva dalam tiga bagian: penjelasan fitur dasar dan antarmuka Canva, pemaparan keunggulan Canva dibandingkan *software* lain seperti Photoshop dan CorelDraw, khususnya dalam hal kemudahan penggunaan dan aksesibilitas bagi pemula, serta demonstrasi desain poster, infografis, dan konten media sosial sebagai contoh penerapan nyata.

#### 3.3.2.3. Tahap 3: Praktik 1: Dasar Penggunaan Canva (13.10–13.50 WIB)

Setelah materi disampaikan, peserta langsung melakukan praktik dengan bimbingan tim pelatih, mulai dari membuat akun Canva, mengeksplorasi *template*, hingga mencoba fitur dasar seperti menambahkan teks, memilih warna, dan menyisipkan elemen grafis. Pendampingan intensif diberikan agar setiap peserta dapat mengikuti proses dengan baik.

#### 3.3.2.4. Tahap 4: Evaluasi Singkat (13.50–14.00 WIB)

Hari pertama ditutup dengan Evaluasi Singkat berupa diskusi refleksi mengenai materi yang telah dipelajari serta penyampaian arahan untuk persiapan sesi lanjutan di hari kedua.

### 3.3.3. Hari Kedua

#### 3.3.3.1. Tahap 1: Kuis & Tanya Jawab (08.00–08.20 WIB)

Kegiatan hari kedua dimulai dengan sesi Kuis & Tanya Jawab, yang dipandu oleh tim pelatih. Sesi ini bertujuan untuk mengukur pemahaman peserta terhadap materi hari sebelumnya sekaligus menjawab pertanyaan-pertanyaan yang mungkin masih membingungkan.

#### 3.3.3.2. Tahap 2: Praktik 2: Mendesain Poster Edukatif (08.20–10.20 WIB)

Peserta diminta membuat poster edukatif bertema sekolah, seperti kampanye kebersihan atau literasi digital, dengan menerapkan keterampilan desain menggunakan Canva. Peserta bebas mengeksplorasi tipografi, warna, tata letak, ilustrasi, dan fitur lain pada Canva, didampingi oleh tim pelatih yang memberikan masukan dan bantuan teknis. Kegiatan ini bertujuan memperkuat pemahaman melalui praktik langsung yang relevan dan kontekstual.

#### 3.3.3.3. Tahap 3: Presentasi (10.20–12.00 WIB)

Setelah sesi praktik, setiap peserta mempresentasikan hasil desain posternya dengan menjelaskan ide, elemen visual yang dipilih, dan pesan edukatif yang disampaikan. Tim pelatih kemudian memberikan umpan balik konstruktif untuk meningkatkan kualitas desain dan memperluas wawasan peserta.

#### 3.3.3.4. Tahap 4: Finalisasi Desain (12.30–13.30 WIB)

Pada tahap ini peserta diminta untuk memperbaiki dan menyempurnakan karya poster yang telah dibuat sebelumnya, berdasarkan masukan yang diberikan.

### 3.3.3.5. Tahap 5: Evaluasi & Penutupan (13.30–14.00 WIB)

Peserta mengisi formulir evaluasi berisi 10 pertanyaan dengan skala Likert untuk mengukur kepuasan terhadap pelatihan. Masukan ini digunakan sebagai refleksi untuk perbaikan kegiatan serupa ke depan.

### 3.4. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi pelatihan dilakukan dengan dua pendekatan: formatif selama pelatihan untuk memantau pemahaman peserta dan memperbaiki proses pembelajaran secara langsung, serta sumatif setelah pelatihan untuk mengukur peningkatan keterampilan desain grafis siswa. Evaluasi meliputi analisis hasil karya, umpan balik peserta, dan pengukuran keterampilan sebelum dan sesudah pelatihan. Instrumen evaluasi berupa formulir *online* dengan 10 pertanyaan menggunakan skala Likert 1–5 (dari Sangat Tidak Puas hingga Sangat Puas). Tingkat kepuasan dihitung dari total skor responden, kemudian dibagi dengan jumlah skor maksimum, lalu dikonversi ke persentase dan dikategorikan sesuai indeks seperti yang ada pada Tabel 2 di bawah ini.

**Tabel 2.** Indeks Kategori Kepuasan

Indeks Penilaian (%)	Kategori Kepuasan
85% – 100%	Sangat Puas
69% – 84%	Puas
51% – 68%	Cukup Puas
31% – 50%	Tidak Puas
0% – 30%	Sangat Tidak Puas

Penggunaan skala ini bertujuan untuk memperoleh data yang komprehensif mengenai pengalaman peserta, sekaligus mengidentifikasi aspek-aspek yang paling bermanfaat maupun yang perlu ditingkatkan. Dengan demikian, hasil evaluasi dapat menjadi dasar refleksi untuk pengembangan kegiatan serupa ke depan.

### 3.5. Laporan Kegiatan

Tim pengabdian menyusun laporan komprehensif sebagai dasar publikasi ilmiah dan dokumentasi kegiatan. Laporan ini mencakup analisis pencapaian tujuan pelatihan, efektivitas penggunaan Canva sebagai media pembelajaran desain grafis, dan refleksi atas dampak sosial kegiatan terhadap lingkungan pendidikan di SMA Pangudi Luhur Santo Vincentius Giriwoyo. Umpan balik dari peserta menjadi masukan penting untuk pengembangan pelatihan sejenis di masa mendatang.

## 4. Hasil dan Pembahasan

Pelatihan penggunaan Canva untuk mengembangkan keterampilan desain grafis dilaksanakan pada Kamis, 13 Maret 2025, mulai pukul 12.00 WIB sampai 14.00 WIB dan dilanjutkan kembali pada hari Jumat, 14 Maret 2025, mulai pukul 08.00 WIB sampai 14.00 WIB. Kegiatan ini dilaksanakan di Ruang Komputer SMA Pangudi Luhur St. Vincentius Giriwoyo dengan jumlah siswa/i sebanyak 26 orang. Kegiatan ini berhasil meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa dalam menggunakan Canva sebagai alat bantu desain grafis. Para peserta mampu membuat berbagai jenis desain seperti poster, presentasi, dan konten media sosial dengan tampilan menarik dan profesional. Antusiasme peserta terlihat dari partisipasi aktif selama sesi pelatihan serta hasil karya yang menunjukkan kreativitas dan pemahaman terhadap materi yang diberikan. Kegiatan ini juga mendorong siswa untuk lebih percaya diri dalam mengekspresikan ide secara visual, yang sangat relevan dalam era digital saat ini.

### 4.1. Hari Pertama

#### 4.1.1. Tahap 1: Pengenalan Desain Grafis di Era Digital

Kegiatan ini dimulai dengan sesi pengenalan mengenai prinsip-prinsip dasar desain grafis di era digital, sebagaimana terlihat pada Gambar 2. Tujuan dari sesi ini adalah untuk memberikan pemahaman awal kepada peserta mengenai desain grafis dalam kehidupan sehari-hari dan di dunia kerja digital saat ini. Pemateri menjelaskan konsep-konsep dasar seperti; a. keseimbangan(*balance*): bagaimana menempatkan elemen secara harmonis dalam suatu desain; b. Kontras(*contrast*): Pentingnya perbedaan visual untuk menarik perhatian; c. konsistensi(*consistency*): Mempertahankan keseragaman gaya di dalam satu desain; d. ruang kosong(*whitespace*): Memberikan ruang agar fokus lebih mudah tercapai. Gambar 2 menunjukkan pemateri yang menyampaikan materi menggunakan slide berisi contoh desain yang baik dan kurang baik untuk membantu peserta memahami penerapan prinsip desain. Setelah itu, peserta dikenalkan pada aplikasi Canva sebagai alat desain yang mudah digunakan, terutama bagi pemula.

#### 4.1.2. Tahap 2: Materi Pengenalan Canva

Dalam sesi ini, peserta dikenalkan dengan Canva sebagai platform desain grafis *online* yang mudah digunakan untuk membuat berbagai desain, seperti poster, presentasi, dan konten media sosial. Materi mencakup pengenalan Canva, keunggulannya dibanding *software* lain (antarmuka sederhana, sistem *cloud*, dan beragam *template*), serta panduan menavigasi fitur utama seperti *template*, elemen grafis, teks, latar belakang, dan unggahan gambar. Setelah memahami antarmuka, peserta diajarkan penerapan prinsip desain, seperti pemilihan warna yang seimbang, hierarki visual, dan tipografi yang sesuai agar desain lebih menarik dan informatif. Gambar 3 di bawah menunjukkan momen saat pemateri menjelaskan penggunaan Canva secara langsung di depan peserta.



**Gambar 2.** Pengenalan Desain Grafis di Era Digital



**Gambar 3.** Materi Pengenalan Canva

#### 4.1.3. Tahap 3: Praktik 1: Dasar Penggunaan Canva

Pada sesi ini, peserta langsung mempraktikkan pembuatan desain menggunakan Canva dengan mempelajari cara memilih *template*, menambahkan elemen seperti teks dan gambar, serta mengatur tata letak. Sesi ini juga memperkenalkan antarmuka dan fitur dasar Canva secara menyeluruh. Gambar 4 memperlihatkan peserta yang sedang mengeksplorasi fitur dasar Canva dan melakukan praktik penggunaan fitur dasar Canva pada perangkat komputer yang telah disediakan.

#### 4.1.4. Tahap 4: Evaluasi Singkat

Pada sesi terakhir hari pertama, dilakukan evaluasi singkat untuk menilai pemahaman peserta terhadap materi dan praktik. Tim pengabdian juga memberikan beberapa pertanyaan serta pengantar untuk kegiatan hari berikutnya. Pada Gambar 5 menampilkan sesi evaluasi singkat yang dilakukan untuk meninjau pemahaman peserta di akhir hari pertama.



**Gambar 4.** Praktik 1: Dasar Penggunaan Canva



**Gambar 5.** Evaluasi Singkat

#### 4.2. Hari Kedua

##### 4.2.1. Tahap 1: Kuis & Tanya Jawab

Setelah materi pengenalan desain grafis, sesi kuis dan tanya jawab berlangsung dengan antusias. Tim pengabdian mengajukan pertanyaan untuk mengevaluasi pemahaman peserta, yang terbukti baik melalui jawaban yang tepat. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil menyampaikan materi penggunaan Canva untuk pengembangan keterampilan siswa. Gambar 6 menunjukkan suasana sesi kuis dan tanya jawab yang interaktif di awal hari kedua pelatihan.

##### 4.2.2. Tahap 2: Praktik 2: Mendesain Poster Edukatif

Pada tahap ini, peserta diberi kesempatan untuk praktik mandiri membuat desain poster sesuai tema yang ditentukan. Dengan arahan awal, peserta mengerjakan desain menggunakan laptop dan komputer sekolah. Hasil karya dinilai berdasarkan prinsip desain, kejelasan pesan, elemen visual, estetika, dan cara presentasi. Gambar 7 menunjukkan suasana sesi praktik mendesain poster edukatif di mana peserta bekerja secara mandiri dalam membuat desain poster sesuai dengan tema yang telah ditentukan.



**Gambar 6.** Kuis & Tanya Jawab



**Gambar 7.** Praktik Mendesain Poster Edukatif

##### 4.2.3. Tahap 3: Presentasi

Pada sesi presentasi yang dilakukan oleh salah satu peserta di depan kelas dalam kegiatan kampanye sosial bertema "Say No to Pasung" seperti yang terlihat pada Gambar 8. Presentasi dilakukan bergantian oleh setiap siswa dalam waktu yang ditentukan, sementara peserta lain mengamati dan memberi umpan balik terhadap poster digital yang ditampilkan melalui proyektor. Kegiatan ini mencerminkan pembelajaran aktif melalui presentasi, diskusi, dan refleksi bersama.

#### 4.2.4. Tahap 4: Finalisasi Desain

Pada tahap ini, peserta melakukan revisi dan pengembangan poster. Gambar 9 menunjukkan proses perbaikan yang mencakup penyesuaian desain visual, penyempurnaan konten, serta peningkatan kejelasan pesan yang ingin disampaikan berdasarkan masukan yang diterima. Hasilnya, poster yang dihasilkan menjadi lebih efektif dalam menyajikan informasi serta lebih menarik secara visual.



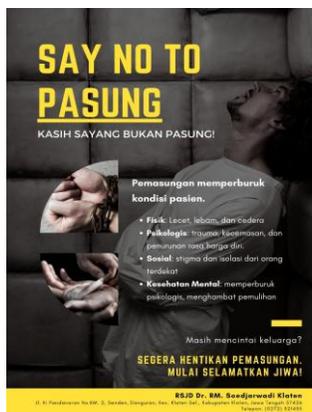
Gambar 8. Presentasi



Gambar 9. Finalisasi Desain

##### 4.2.4.1. Dokumentasi Hasil Karya Peserta

Sebagai hasil akhir pelatihan, peserta berhasil membuat poster edukatif yang menunjukkan kemampuan siswa menerapkan prinsip desain grafis menggunakan Canva. Gambar-gambar berikut menampilkan contoh karya peserta yang telah disempurnakan berdasarkan masukan dan evaluasi selama sesi pelatihan.



Gambar 9a. Poster “Say No to Pasung” -oleh KPZ



Gambar 9b. Poster “Selamatkan Bumi Kita”-oleh ID

Gambar 9a menampilkan poster “Say No to Pasung” karya KPZ yang menyuarakan kampanye kesehatan mental dengan visual kuat dan warna kontras untuk mempertegas pesan. Sementara itu, Gambar 9b berjudul “Selamatkan Bumi Kita” karya ID, mengangkat isu lingkungan melalui ilustrasi pohon, bumi, dan warna hijau yang menekankan pentingnya menjaga kelestarian alam.

#### 4.2.5. Tahap 5: Evaluasi & Penutupan

Setelah seluruh rangkaian pelatihan selesai, para peserta diminta untuk mengisi formulir evaluasi guna menilai pelaksanaan pelatihan secara keseluruhan, khususnya yang berkaitan dengan penggunaan aplikasi Canva dalam proses desain poster. Gambar 10 mendokumentasikan proses evaluasi dan penutupan kegiatan pelatihan.



**Gambar 10.** Evaluasi & Penutupan

Pada pelatihan ini, sebanyak 26 peserta memberikan penilaian dengan mengisi formulir evaluasi daring yang terdiri dari 10 pernyataan berbasis skala Likert. Tabel 3 menyajikan hasil evaluasi pelatihan Canva berdasarkan 10 indikator kepuasan peserta.

**Tabel 3.** Hasil Evaluasi Kegiatan

No	Pernyataan	Skor Persentase
1	Seberapa efektif pelatihan ini dalam meningkatkan pemahaman Anda tentang desain grafis menggunakan Canva?	78,40%
2	Seberapa relevan materi yang disampaikan dengan kebutuhan Anda dalam mengembangkan keterampilan desain grafis?	79,20%
3	Seberapa jelas dan mudah dipahami cara penyampaian materi oleh pemateri?	83,20%
4	Seberapa bermanfaat fitur-fitur Canva yang diperkenalkan dalam pelatihan ini bagi Anda?	86,40%
5	Seberapa praktis latihan desain dalam sesi praktik untuk meningkatkan keterampilan Anda?	82,40%
6	Seberapa baik struktur pelatihan ini dalam membantu Anda memahami Canva secara bertahap?	84,17%
7	Seberapa jelas dan menarik tampilan visual serta contoh desain yang digunakan dalam pelatihan	85,00%
8	Seberapa besar peningkatan pemahaman Anda mengenai pembuatan desain grafis sejak awal hingga akhir pelatihan?	82,50%
9	Seberapa termotivasi Anda untuk terus menggunakan Canva setelah mengikuti pelatihan ini?	86,40%
10	Seberapa mudah Anda mengaplikasikan ilmu yang diperoleh dari pelatihan ini dalam membuat desain grafis?	89,60%

Berdasarkan hasil evaluasi yang ditunjukkan dalam tabel, pelatihan ini mendapat respons sangat positif dengan rata-rata skor tinggi pada semua indikator, menandakan keberhasilan pelatihan secara menyeluruh. Sebagian besar skor peserta berada di kategori “Puas” hingga “Sangat Puas,” menunjukkan materi, metode pelatihan, dan pemanfaatan fitur Canva efektif meningkatkan pemahaman dan keterampilan desain grafis. Indikator tertinggi adalah kemudahan penerapan ilmu dengan skor 89,60%, menegaskan pelatihan berhasil menyampaikan materi praktis yang mudah diterapkan peserta dalam konteks nyata. Skor tinggi juga

diperoleh pada indikator manfaat fitur Canva dan motivasi penggunaan setelah pelatihan, masing-masing 86,40%, menunjukkan pelatihan berhasil memberikan manfaat teknis sekaligus mendorong antusiasme peserta untuk terus menggunakan Canva secara berkelanjutan.

Namun demikian, indikator nomor 1 tentang efektivitas pelatihan dalam meningkatkan pemahaman desain grafis menggunakan Canva mendapat skor terendah, yaitu 78,40%. Meski masih dalam kategori “Puas”, hasil ini menunjukkan perlunya peningkatan pada penyampaian materi dasar desain. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran yang lebih mendalam dan interaktif terkait prinsip-prinsip desain dapat menjadi fokus dalam pelatihan selanjutnya, guna meningkatkan pemahaman peserta secara lebih menyeluruh.

## 5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil evaluasi pelatihan desain grafis menggunakan Canva di SMA Pangudi Luhur Santo Vincentius Giriwoyo, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berhasil mencapai tujuan utamanya dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta. Data menunjukkan respons sangat positif dari peserta dengan rata-rata skor kepuasan mencapai 78,40% hingga 89,60%, yang mengindikasikan keberhasilan pelatihan dalam memberikan manfaat praktis. Capaian utama meliputi peningkatan kemampuan praktis peserta (skor tertinggi 89,6% untuk kemudahan penerapan materi), motivasi tinggi untuk terus menggunakan Canva (86,4%), serta penguasaan dasar-dasar desain grafis. Hasil pelatihan sesuai dengan tujuan awal, yakni mengatasi keterbatasan akses siswa terhadap perangkat desain grafis profesional melalui pendekatan interaktif berbasis proyek yang efektif meningkatkan partisipasi. Ke depan, disarankan penyempurnaan materi konsep, pelatihan lanjutan Canva, dan evaluasi jangka panjang dampak terhadap kreativitas siswa.

## 6. Ucapan Terima Kasih

Tim pengabdian menyampaikan terima kasih dan apresiasi kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam kegiatan pengabdian masyarakat yang berupa pelatihan pembuatan desain grafis dengan menggunakan aplikasi Canva bagi siswa SMA Pangudi Luhur St Vincentius Giriwoyo. Ucapan terima kasih serta apresiasi juga disampaikan kepada para penyusun proposal yang telah bekerja dengan penuh komitmen sejak awal perencanaan hingga pelaksanaan kegiatan. Tim pengabdian juga menyampaikan terima kasih kepada para siswa, para pengajar, serta seluruh *civitas* sekolah yang telah mengikuti pelatihan ini dengan antusias dan semangat belajar yang tinggi. Semoga pelatihan ini dapat memberikan manfaat nyata bagi peningkatan keterampilan siswa dalam bidang desain grafis, serta turut mendukung perkembangan pendidikan di SMA Pangudi Luhur St. Vincentius Giriwoyo.

## 7. Referensi

- [1] J. Mauludhi dan D. Rakhmawati, "Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva untuk Siswa di SD N 3 Jatilawang," *Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat (JPMM)*, vol. 5, no. 1, pp. 64–72, Okt. 2023.
- [2] L. Sudirman, C. P. Guswandi, dan H. S. Disemadi, "Kajian Hukum Keterkaitan Hak Cipta Dengan Penggunaan Desain Grafis Milik Orang Lain Secara Gratis Di Indonesia," *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, vol. 8, no. 3, pp. 207–218, 2021.
- [3] D. Kurnia dan T. Sunaryati, "Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran Desain Grafis di Sekolah Menengah," *J. Teknologi Pendidikan*, vol. 5, no. 2, pp. 120–135, 2023.
- [4] R. Y. Rusdiana, dkk., "Peran Canva dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa di Era Digital," *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, vol. 4, no. 1, pp. 89-102, 2023.
- [5] D. Setiono, S. Yulianawati, S. Wahyuningsih, D. Kurniawan, dan K. Khoiriyah, "Pelatihan Dan Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Desain Grafis Untuk Pemula di Lingkungan RT. 05 RW 10 Meruya," *Artinara*, vol. 2, no. 1, pp. 26–31, 2023.

- [6] L. D. Putra dan Filianti, "Pemanfaatan Canva For Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan Kolaboratif untuk Pembelajaran Jarak Jauh," *Educate*, vol. 7, no. 1, pp. 125-138, Jan. 2022, doi: 10.32832/educate.v7i1.6315
- [7] S. Rokmanah, E. Andriana, dan Z. Novitasari, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva Terhadap Minat Belajar IPA Sekolah Dasar: Kajian Literatur," *Madani: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, vol. 2, no. 10, pp. 323-327, Dec. 2024, doi: 10.5281/zenodo.14292469
- [8] W. S. Satiti, F. Umardiyah, F. Hidayatulloh, N. F. Munfarida, M. Fatmawati, dan A. Hanafi, "Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva untuk Remaja di Desa Kalikejambon," *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 3, no. 3, pp. 105-109, Des. 2022.
- [9] Yusnidah, "Pengembangan Media Animasi Pada Pembelajaran Elektronika Siswa SMK," *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, vol. 5, no. 3, pp. 315-325, Agt. 2022.
- [10] R. A. Nabi, M. G. Putra, P. A. Y. Adnyana, A. S. Wicaksono.S, R. Wijaya, dan B. T. Sundoro, "Penggunaan Canva untuk Pelatihan Pembuatan Konten Desain Grafis pada Siswa SMA Pangudi Luhur Santo Vincentius Giriwoyo," *GIAT: Teknologi untuk Masyarakat*, vol. 3, no. 2, pp. 121-129, Nov. 2024.
- [11] Ibnu Rusdi, Supriyadi, Ade Christian, and Indah Suryani, "Pelatihan Desain Grafis Pembuatan Flyer Produk Untuk Promosi Konten Media Sosial," *J. Pengabd. Masy. Akad.*, vol. 1, no. 2, pp. 9–15, 2022, doi: 10.54099/jpma.v1i2.101.
- [12] A. Z. Furi, W. N. A. Dewi, A. Pratama, and I. Sudomo, "Pelatihan Desain Grafis Anggota HIMPAUDI Kota Semarang Menggunakan Aplikasi Canva," *Manggali*, vol. 3, no. 1, p. 172, 2023, doi: 10.31331/manggali.v3i1.2510.
- [13] L. Smith, "Canva in Education: A Case Study," *J. Digital Learning*, 2023.
- [14] B. Lee dan T. Brown, "Canva as a Learning Tool," *J. Educational Technology*, vol. 11, no. 1, pp. 55–66, 2022.
- [15] A. Garcia *et al.*, "Design Thinking for Beginners," Creative Press, 2024.
- [16] C. Lee, "Canva in education," *Comput. Educ. J.*, vol. 33, no. 4, pp. 56-63, 2023.
- [17] M. Johnson dan K. Altier, "Project-Based Learning in Digital Design Education: Enhancing Creativity and Engagement," *J. Instructional Design*, vol. 9, no. 1, pp. 45–58, 2022.
- [18] D. A. Kolb, *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*, 2nd ed., Pearson Education, 2015.