

Penggunaan Canva untuk Pelatihan Pembuatan Konten Desain Grafis pada Siswa SMA Pangudi Luhur Santo Vincentius Giriwoyo

R A Nabi¹, M G Putra², P A Y Adnyana³, A S Wicaksono.S⁴, R Wijaya⁵, B T Sundoro⁶

¹⁻⁶Program Studi Sistem Informasi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Indonesia.

E-mail: 221712075@students.uaajy.ac.id¹, 221712023@students.uaajy.ac.id²,
221711995@students.uaajy.ac.id³, 221711996@students.uaajy.ac.id⁴,
221711987@students.uaajy.ac.id⁵, bekty.tandaningtyas@uaajy.ac.id⁶.

Abstrak. Pelatihan ini dilaksanakan dalam rangka meningkatkan kemampuan siswa-siswi dalam bidang desain grafis, yang merupakan kompetensi yang sangat penting bagi siswa-siswi dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan memperoleh kesempatan atau peluang yang ada. Dengan memahami dasar desain grafis, siswa akan dapat menghasilkan konten desain grafis yang efektif dan komunikatif, yang akan bermanfaat dalam proses pengerjaan dan penyelesaian tugas di sekolah serta mampu meningkatkan kemampuan dalam berkomunikasi. Selain itu, pelatihan ini merupakan bagian dari Kurikulum 2013 yang menekankan pengembangan siswa menjadi individu yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif. Oleh karena itu, pelatihan desain grafis dengan menggunakan *platform* Canva di SMA Pangudi Luhur St. Vincentius Giriwoyo diharapkan dapat efektif dalam mencapai tujuan kurikulum tersebut.

kata kunci: pelatihan; desain grafis; Kurikulum 2013; Canva.

Abstract. This training was carried out in order to improve students' abilities in the field of graphic design, which is a very important competency for them to develop knowledge and obtain opportunities. By understanding the basics of graphic design, students will be able to produce effective and communicative graphic design content, which will help them in the process of working and completing assignments at school and be able to improve their communication skills. In addition, this training is part of the 2013 Curriculum which emphasizes the development of students into individuals who are faithful, productive, creative, innovative, and affective. Therefore, the graphic design training using Canva platform at Pangudi Luhur St. Vincentius Giriwoyo High School is expected to be effective in achieving the curriculum objectives.

Keywords: training; graphic design; Curriculum 2013; Canva.

1. Pendahuluan

Information, Communication and Technology (ICT) saat ini berkembang sangat pesat, dan membuat berbagai perubahan di berbagai sektor kehidupan masyarakat[1]. Kemajuan dalam ICT telah memberikan dampak yang besar pada berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Perkembangan ini menuntut seluruh

kalangan untuk turut aktif dalam meningkatkan kompetensinya baik kompetensi pribadi maupun golongan demi menambah ilmu pengetahuan secara personal ataupun demi meraih kesempatan atau peluang yang ada. Tuntutan untuk terus meningkatkan pengetahuan di dunia teknologi informasi dan komunikasi tidak pernah berhenti. Namun, terus menerus berkesinambungan[2].

Pemanfaatan sumber belajar semaksimal dan se-bervariasi mungkin (*utilizing learning resources*), peserta didik belajar karena berinteraksi dengan berbagai sumber belajar secara maksimal dan bervariasi[3]. Hal ini merupakan suatu pendekatan yang penting dalam memfasilitasi proses pembelajaran yang efektif dan berkesinambungan. Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 Pasal 36 Ayat 2 menyebutkan bahwa kurikulum pada semua jenjang dan jenis pendidikan dikembangkan dengan prinsip diversifikasi sesuai dengan satuan pendidikan, potensi daerah, dan peserta didik[4]. Dengan adanya prinsip diversifikasi ini, setiap satuan pendidikan memiliki kebebasan untuk mengembangkan kurikulum yang relevan dan bermanfaat bagi peserta didik sesuai dengan lingkungan dan potensi daerahnya. Misalnya, kurikulum di suatu daerah pedesaan dapat lebih menekankan pada pembelajaran pertanian atau kearifan lokal, sementara kurikulum di daerah perkotaan dapat lebih menekankan pada teknologi dan industri.

Selain itu, pemberlakuan Kurikulum 2013 atau KURTILAS pada dunia pendidikan yang mengharuskan siswa menjadi pribadi dan warga negara yang beriman, produktif, kreatif, inovatif, dan afektif, serta mampu berkontribusi pada kehidupan masyarakat, berbangsa, bernegara, dan berperadaban dunia[5]. Oleh karena itu, dengan demikian transformasi pembelajaran membawa kita terlatih akan teknologi yang canggih yang dirasakan saat ini[6]. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran tidak hanya memperluas cakupan pembelajaran tetapi juga memberikan kesempatan untuk mengintegrasikan pendekatan yang inovatif dan menarik dalam proses pembelajaran, membawa pendidikan menuju arah yang lebih adaptif, inklusif, dan dinamis. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai peningkatan mutu pendidikan[7].

Untuk meningkatkan kinerja pendidikan di masa depan, penting untuk memanfaatkan sistem informasi dan teknologi informasi sebagai lebih dari hanya alat pendukung. Teknologi informasi harus dianggap sebagai alat utama yang mendukung keberhasilan pendidikan dalam persaingan global yang semakin ketat. Dengan mengembangkan teknologi informasi dan sistem informasi, pendidikan dapat menjadi lebih efisien, efektif, dan menarik. Teknologi dapat membantu dalam proses pembelajaran, penilaian, dan pengajaran dengan cara yang lebih inovatif dan interaktif.

Berkembangnya teknologi informasi, penyajian informasi di media cetak ataupun media digital membutuhkan kreativitas dalam penyajiannya. Penyajian informasi atau berita yang menarik, kreatif, dan informatif merupakan salah satu modal untuk menciptakan informasi yang mudah diterima oleh pembaca salah satunya dengan melakukan desain grafis[8]. Desain grafis merupakan istilah yang terbentuk dari gabungan kata "desain" dan "grafis". Desain adalah metode perancangan estetika yang didasari dengan kreatifitas, sedangkan grafis adalah ilmu dari perancangan titik maupun garis sehingga akan membentuk sebuah gambar yang dapat memberikan informasi serta berhubungan dengan proses pencetakan[9].

Desain grafis disebut juga sebagai aplikasi dari ketrampilan seni dan komunikasi untuk kebutuhan bisnis dan industri[10]. Desain grafis adalah representasi visual dari suatu objek di atas kertas atau secara elektronik menggunakan bahasa grafis[11]. Seperti jenis desain lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metode merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), ataupun disiplin ilmu yang digunakan (desain)[12]. Pelatihan mengenai pembuatan desain grafis menjadi penting untuk mengaplikasikan keterampilan seni dan komunikasi ini secara efektif baik dalam lingkungan pendidikan, bisnis dan industri yang semakin berkembang.

Permasalahan yang sering terjadi, masih minimnya tenaga ahli yang memiliki keterampilan dan penguasaan secara teknik mengenai dasar dari desain grafis yang baik dan benar, serta kurangnya pengetahuan dalam menjalankan aplikasi tersebut, sehingga menyebabkan peluang usaha di bidang desain grafis berbanding terbalik dengan kebutuhan masyarakat[13]. Pelatihan dan pendidikan khusus untuk meningkatkan kemampuan kreatif siswa dalam merancang ilustrasi atau desain grafis merupakan langkah penting dalam mendukung kemampuan untuk menciptakan karya visual yang inovatif. Ini tidak hanya

membantu dalam menciptakan materi promosi sekolah, seperti poster kegiatan, tetapi juga dalam mempersiapkan untuk kebutuhan kreatif pribadi di masa depan.

Dengan memanfaatkan teknologi dan alat digital, seperti Canva, siswa dapat belajar cara mendesain poster kegiatan sekolah yang menarik dan informatif. Pelatihan ini tidak hanya mengajarkan teknik desain grafis, tetapi juga bagaimana menggunakan platform digital untuk menciptakan karya yang dapat diakses dan digunakan oleh berbagai orang. Ini mencakup pemahaman tentang penggunaan elemen desain, seperti warna, tipografi, dan komposisi, serta bagaimana mengintegrasikan elemen-elemen ini untuk menciptakan pesan yang jelas dan menarik. Dengan metode pelatihan yang tepat, para siswa-siswi dapat memperoleh pemahaman yang mendalam tentang prinsip-prinsip desain grafis dan mampu menghasilkan karya-karya yang menginspirasi dan efektif dalam memenuhi kebutuhan komunikasi visual dalam berbagai sektor.

Oleh karena itu, pelaksanaan pelatihan ini diharapkan agar dapat membantu siswa-siswi untuk meningkatkan dan memperluas wawasan untuk mengembangkan kreativitas dalam membuat ilustrasi. Tim pengabdian memilih Aplikasi Canva sebagai alat bantu dalam mengoptimalkan proses pembelajaran. Canva merupakan perangkat lunak desain grafis *online* yang bisa diakses melalui desktop dalam versi *web* maupun *smartphone* dalam versi aplikasi dengan beragam *template* yang bisa di kustomisasi, yang bisa dimanfaatkan untuk mendesain logo, poster, infografis, konten media sosial, desain kemasan, dan terutama iklan[14].

Untuk meningkatkan keterampilan siswa SMA Pangudi Luhur St. Vincentius dalam membuat konten desain grafis menggunakan *tools* Canva, dibutuhkan pelatihan materi yang bersifat relevan dan intensif. Pelatihan diadakan di sekolah SMA Pangudi Luhur St. Vincentius dengan skema Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). Dengan terlaksananya pelatihan Canva, diharapkan bahwa siswa akan dapat mengerti prinsip dasar desain grafis untuk meningkatkan kemampuan dalam menciptakan konten grafis menarik dengan memanfaatkan Canva. Hal Ini tentu dapat mendukung siswa dalam menyiapkan tugas di sekolah serta mengembangkan kemampuan berkomunikasi para siswa.

2. Analisis Situasi

Pelatihan ini diadakan di SMA Pangudi Luhur St. Vincentius Giriwoyo dalam konteks kebutuhan yang mendesak akan peningkatan keterampilan desain grafis di kalangan siswa. Saat ini, keterampilan desain grafis menjadi semakin penting seiring dengan perkembangan teknologi dan media digital yang pesat. Siswa SMA dihadapkan pada tuntutan untuk dapat menghasilkan konten visual yang menarik dan informatif, baik untuk keperluan akademis maupun kegiatan ekstrakurikuler. Namun, sebagian besar siswa masih memiliki keterbatasan dalam pengetahuan dan keterampilan desain grafis, serta belum familiar dengan alat bantu digital seperti Canva yang dapat memudahkan proses desain.

Lingkungan sekolah yang mendukung pengembangan kreativitas melalui berbagai kegiatan ekstrakurikuler, seperti pembuatan poster untuk acara sekolah, kampanye sosial, atau lomba desain, memerlukan kemampuan siswa dalam menciptakan karya visual yang efektif. Tanpa pelatihan yang memadai, siswa mungkin mengalami kesulitan dalam mengekspresikan ide-ide kreatif siswa-siswi secara visual. Selain itu, minimnya pengetahuan tentang prinsip-prinsip dasar desain grafis dapat menghambat kemampuan siswa dalam menghasilkan desain yang komunikatif dan estetis.

Dengan demikian, pelatihan menggunakan Canva ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknis dalam desain grafis, tetapi juga untuk memperkenalkan pendekatan kreatif dan inovatif dalam penyampaian pesan visual. Melalui metode ceramah, tanya jawab, demonstrasi, dan latihan praktis, siswa diharapkan dapat memahami dan menerapkan elemen-elemen desain grafis secara efektif. Pelatihan ini juga diharapkan dapat memberikan dampak positif jangka panjang bagi siswa, baik dalam konteks akademis maupun di luar sekolah, dengan meningkatkan kemampuan siswa-siswi untuk berkomunikasi secara visual dan menciptakan karya yang memiliki nilai estetika dan informatif yang tinggi.

3. Metode

Dalam pelatihan ini, terdapat metode pengabdian masyarakat yang dilaksanakan untuk menyelesaikan permasalahan dari mitra yaitu dengan menggunakan penelitian aplikatif. Pada penelitian aplikatif, terdapat

2 jenis penelitian, yakni penelitian murni dan terapan. Dalam pelatihan desain grafis dari pengabdian masyarakat ini yang di gunakan adalah penelitian terapan. Penelitian terapan adalah penelitian yang hasilnya dapat digunakan langsung untuk menyelesaikan permasalahan yang di hadapi[15]. Selain itu, untuk melaksanakan kegiatan tersebut digunakan beberapa metode pelatihan, yaitu: 1) Metode ceramah dan tanya jawab, digunakan pada waktu menyampaikan materi kegiatan. 2) Metode demonstrasi dan latihan praktik, digunakan dengan mengaplikasikan Canva [16]. Pada Gambar 1 menampilkan tahapan dari kegiatan pengabdian ini agar memudahkan tim dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian.

Untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya, pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dilakukan melalui serangkaian langkah-langkah yang menerapkan metode tertentu.

3.1. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dilakukan untuk menentukan tujuan utama pelatihan pembuatan konten desain grafis menggunakan Canva bagi siswa SMA Pangudi Luhur St. Vincentius Giriwoyo. Dalam proses identifikasi ini, masalah yang mungkin teridentifikasi meliputi tingkat keterampilan siswa dalam desain grafis yang mungkin bervariasi, kebutuhan akan peningkatan kemampuan komunikasi visual untuk menghasilkan konten yang efektif dan menarik, serta kebutuhan akan integrasi teknologi yang lebih mendalam dalam pembelajaran agar siswa dapat memanfaatkan potensi penuh dari alat seperti Canva. Dengan mengidentifikasi masalah-masalah ini, dapat dirumuskan tujuan pelatihan yang jelas dan spesifik yang secara tepat mengatasi kekurangan atau tantangan yang dihadapi siswa dalam mengembangkan keterampilan desain grafis menggunakan platform Canva.

3.2. Penelitian Pustaka

Penelitian pustaka melibatkan pencarian informasi terkait dengan pendekatan dan metode yang efektif dalam melaksanakan pelatihan pembuatan konten desain grafis. Penelitian ini akan mencakup literatur tentang pendekatan pembelajaran terbaik dalam bidang desain grafis, aplikasi Canva sebagai alat desain, serta evaluasi hasil pelatihan sebelumnya yang menggunakan pendekatan serupa. Hasil penelitian pustaka akan membantu merancang rencana pelatihan yang terinformasi dan efektif.

3.3. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan melibatkan perencanaan dan implementasi pelatihan pembuatan konten desain grafis menggunakan Canva bagi siswa SMA Pangudi Luhur St. Vincentius Giriwoyo. Kegiatan ini mencakup penyusunan materi pelatihan yang relevan, penyampaian materi oleh para fasilitator yang terampil, serta praktik langsung oleh siswa dalam menggunakan aplikasi Canva. Selama pelaksanaan kegiatan, penting untuk memonitor dan mengevaluasi partisipasi siswa serta respons peserta terhadap materi pelatihan.

Berikut adalah rincian kegiatan pelatihan Canva:

3.3.1. Tahap 1: Pengenalan Prinsip – prinsip Desain dan Pengenalan Canva (10.00 – 11.00)

Para peserta diinstruksikan untuk menghadiri rangkaian pelatihan Canva yang akan mencakup penjelasan tentang prinsip-prinsip desain. Peserta akan diberikan penjelasan mengenai platform Canva beserta teknik untuk mengoptimalkan penggunaannya. Selain itu, akan ada demonstrasi langsung tentang langkah-langkah membuat desain grafis, khususnya poster, menggunakan Canva. Para peserta juga akan diberikan contoh-

contoh konkret desain grafis poster yang telah dibuat menggunakan platform Canva sebagai inspirasi dan panduan dalam mengembangkan kemampuan desain siswa-siswi.

3.3.2. Tahap 2: Sesi Tanya Jawab (11.00 – 11.10)

Peserta akan diberikan kesempatan untuk mengkaji lebih dalam materi yang telah dipelajari melalui sesi tanya jawab dan diskusi. Ini akan memungkinkan peserta untuk mengeksplorasi pertanyaan atau kekhawatiran peserta terkait konsep dan teknik desain yang telah dipelajari. Selanjutnya, akan ada diskusi antara peserta dan fasilitator, yang akan membantu peserta mendalami pemahaman tentang prinsip-prinsip desain serta cara menerapkannya secara praktis menggunakan Canva.

3.3.3. Tahap 3: Pembagian Kelompok dan Praktik (11.10 – 11.40)

Peserta akan dibagi menjadi lima kelompok, di mana setiap kelompok terdiri dari delapan peserta dan satu pendamping. Setiap kelompok akan menggunakan laptop yang disediakan oleh pendamping kelompok untuk membuat desain poster menggunakan platform Canva. Selama sesi ini, peserta akan berkolaborasi secara tim di dalam kelompok untuk menciptakan desain poster terbaik berdasarkan pemahaman peserta tentang prinsip-prinsip desain yang telah dipelajari sebelumnya.

3.3.4. Tahap 4: Ulasan Penilaian dan Penentuan Karya Terbaik (11.40 – 11.55)

Setelah selesai membuat desain poster, setiap kelompok akan mempresentasikan karyanya di depan fasilitator. Fasilitator akan memberikan ulasan dan penilaian terhadap setiap desain berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan. Dari semua desain yang dipresentasikan, akan dipilih satu desain terbaik berdasarkan kreativitas, kejelasan pesan, dan penerapan prinsip-prinsip desain yang baik. Fasilitator akan menjelaskan alasan mengapa desain tersebut dianggap unggul dan memberikan apresiasi atas upaya kolaboratif yang telah dilakukan oleh kelompok tersebut.

3.3.5. Tahap 5: Pengisian Form Evaluasi Kegiatan (11.55 – 12.00)

Setelah kegiatan selesai, peserta akan diminta untuk mengisi formulir evaluasi yang disediakan oleh tim pengabdian. Formulir ini berisi 10 pertanyaan dengan skala Likert yang bertujuan untuk menilai tingkat kepuasan peserta terhadap kegiatan pelatihan Canva. Peserta akan didorong untuk mengisi formulir dengan jujur guna memberikan masukan yang berharga bagi tim penyelenggara, sehingga kegiatan serupa dapat diperbaiki dan ditingkatkan di masa mendatang sesuai dengan kebutuhan dan harapan peserta.

3.4. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas pelatihan dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Proses evaluasi terdiri dari dua pendekatan utama. Pertama, evaluasi formatif dilakukan selama pelatihan berlangsung untuk mengukur pemahaman dan penguasaan materi serta keterampilan oleh peserta. Pendekatan ini membantu tim pelatihan untuk secara aktif memonitor kemajuan peserta dan melakukan penyesuaian jika diperlukan agar tujuan pelatihan tercapai secara optimal. Kedua, evaluasi sumatif dilakukan setelah pelatihan selesai untuk mengevaluasi pencapaian tujuan jangka panjang dan dampaknya terhadap kemampuan peserta dalam desain grafis. Melalui kedua pendekatan evaluasi ini, akan dapat dievaluasi secara komprehensif sejauh mana pelatihan telah berhasil memberikan manfaat kepada peserta serta mengidentifikasi area-area yang perlu ditingkatkan atau diperbaiki dalam pelaksanaan pelatihan di masa mendatang.

3.5 Laporan Kegiatan

Pada tahap ini, tim pengabdian sedang mempersiapkan diri untuk menyusun laporan yang akan menjadi dasar untuk proses publikasi lebih lanjut. Evaluasi yang teliti dan menyeluruh menjadi kunci penting dalam menyusun laporan ini. Beberapa hal perlu ditekankan dalam evaluasi hasil pengabdian ini. Pertama, evaluasi harus mencakup analisis terhadap pencapaian tujuan dan hasil yang diharapkan dari pelatihan pembuatan desain grafis menggunakan Canva. Tim harus meninjau sejauh mana peserta pelatihan mampu

memahami prinsip-prinsip desain dan menguasai penggunaan fitur-fitur Canva untuk membuat desain poster yang menarik. Evaluasi ini akan membantu mengukur efektivitas pelatihan dan menentukan dampak nyata yang telah dicapai.

Kedua, aspek kepuasan peserta pelatihan juga perlu dievaluasi. Tim harus mengumpulkan umpan balik dari peserta mengenai pengalaman selama pelatihan, termasuk kekuatan dan kelemahan dari pendekatan yang digunakan. Hal ini akan membantu memperbaiki dan mengoptimalkan penyelenggaraan pelatihan di masa mendatang. Selain itu, evaluasi terhadap penggunaan teknologi Canva sebagai alat utama dalam pelatihan juga penting. Tim harus mengevaluasi sejauh mana Canva efektif digunakan sebagai platform untuk pengajaran desain grafis kepada siswa SMA. Permasalahan teknis, kendala, dan saran perbaikan terkait penggunaan Canva juga perlu dicatat.

Terakhir, evaluasi harus mempertimbangkan dampak sosial dan manfaat nyata yang diberikan kepada peserta pelatihan serta lingkungan pendidikan di SMA Pangudi Luhur St. Vincentius Giriwoyo. Dengan menggali masukan dan data dari berbagai aspek ini, tim dapat menyusun laporan yang komprehensif dan informatif yang tidak hanya merefleksikan hasil pengabdian secara akurat, tetapi juga memberikan panduan untuk peningkatan dan pengembangan kegiatan pengabdian di masa depan.

4. Hasil dan Pembahasan

Pelatihan Pembuatan Konten Desain Grafis menggunakan Canva dijadwalkan berlangsung pada Rabu, 03 April 2024, mulai pukul 10.00 hingga 12.00 WIB. Kegiatan tersebut berlangsung di Ruang Kelas SMA Pangudi Luhur St. Vincentius Giriwoyo dengan jumlah siswa/i peserta sebanyak 42 orang. Dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini, tim yang terdiri dari lima orang mahasiswa memiliki pembagian tugas yang jelas untuk memastikan kelancaran dan keberhasilan pelatihan. Aldo, sebagai ketua tim, bertanggung jawab atas koordinasi keseluruhan kegiatan, termasuk perencanaan, pemaparan materi dan evaluasi akhir. Marcel juga berperan sebagai penanggung jawab materi, menyusun dan menyampaikan materi pelatihan kepada peserta. Rendy bertugas sebagai fasilitator utama yang memandu sesi pelatihan dan mendemonstrasikan penggunaan aplikasi Canva dibantu oleh anggota tim pengabdian. Satryo mengelola logistik dan perlengkapan, memastikan semua peralatan seperti laptop dan proyektor tersedia dan berfungsi dengan baik selama pelatihan. Nanda berperan sebagai pen-dokumentasi, mencatat seluruh proses pelatihan, termasuk mengambil foto dan video untuk keperluan laporan dan publikasi. Dengan pembagian tugas yang terstruktur ini, tim dapat bekerja secara efektif dan efisien dalam mengimplementasikan pelatihan desain grafis menggunakan Canva bagi siswa SMA Pangudi Luhur St. Vincentius.

Berikut Ini adalah penjelasan acara Pelatihan Pembuatan Konten Desain Grafis menggunakan Canva:

4.1. Tahap 1: Pengenalan prinsip – prinsip desain dan pengenalan Canva.

Dalam Gambar 2 menampilkan proses pengenalan prinsip-prinsip Canva melalui sebuah presentasi yang dipimpin oleh seorang pelatih. Presentasi ini mencakup pembahasan tentang prinsip desain, komponen desain, fitur-fitur Canva, serta teknik penggunaan Canva untuk menciptakan desain poster yang menarik. Selain itu, contoh-contoh desain poster yang dibuat dengan menggunakan Canva juga ditampilkan dalam presentasi tersebut. Ini adalah langkah-langkah yang dilakukan untuk memperkenalkan dan mengajarkan penggunaan Canva secara efektif dalam menciptakan karya desain visual yang kreatif dan profesional.



Gambar 2. Pengenalan prinsip – prinsip desain dan pengenalan Canva.

4.2. Tahap 2: Tanya jawab materi presentasi.

Dalam sesi tersebut, partisipan menunjukkan ketertarikan dan antusiasme yang cukup baik terhadap pelatihan, yang terlihat dari banyaknya respons dan pertanyaan peserta mengenai prinsip desain dan penggunaan fitur Canva yang terdokumentasi pada Gambar 3. Pelatih (tim pengabdian) juga mengajukan beberapa pertanyaan kepada partisipan untuk mengevaluasi pemahaman peserta tentang materi yang telah disampaikan. Hasilnya menunjukkan bahwa partisipan memahami materi dengan baik, hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya siswa yang dapat menjawab serta menjawab setiap pertanyaan yang diberikan. Respons yang diberikan oleh partisipan menunjukkan bahwa peserta memahami materi dengan baik, karena banyak dari siswa-siswi dapat menjawab dan memberikan tanggapan yang tepat terhadap setiap pertanyaan yang diajukan. Hal ini mencerminkan efektivitas pelatihan dalam menyampaikan pengetahuan dan keterampilan terkait penggunaan Canva untuk desain poster secara efektif kepada para peserta.



Gambar 3. Tanya jawab materi.

4.3. Tahap 3: Pembagian kelompok dan praktik mendesain.

Pelatihan dilakukan dengan cara mengelompokkan peserta menjadi 9 kelompok, setiap kelompok berisi 4 hingga 5 anggota, dan masing-masing didampingi oleh satu orang pelatih. Pada Gambar 4 menampilkan proses saat peserta diberikan instruksi untuk menciptakan desain poster dengan kelompok masing-masing menggunakan laptop pelatih dan sekolah. Desain poster dibuat dengan memerhatikan tema yang telah ditentukan oleh pelatih untuk setiap kelompok. Penilaian desain yang dibuat dilakukan berdasarkan prinsip desain, ketersampaian pesan, komponen yang digunakan, estetika dan metode presentasi karya.



Gambar 4. Pembagian kelompok dan praktik.

4.4. Tahap 4: Ulasan penilaian dan penentuan karya terbaik

Pada sesi ini seluruh kelompok melakukan presentasi karya poster yang telah dibuat kepada teman – teman dari kelompok lain kemudian akan diulas oleh tim. Pada Gambar 5 menunjukkan proses ketika pelatih melakukan penilaian karya dari setiap kelompok. Karya dari setiap kelompok akan diulas oleh tim penilai berdasarkan poin – poin penilaian yang telah disampaikan sebelumnya. Selanjutnya, kelompok akan diberikan waktu untuk memperbaiki kembali desain kelompok masing-masing dengan durasi waktu yang ditentukan tim penilai. Setelah karya kelompok (poster) diperbaiki, penilai akan mengevaluasi dan memilih tiga kelompok dengan desain terbaik untuk diberi hadiah sebagai bentuk apresiasi. Pelatih juga memberikan penjelasan mengapa desain materi dari kelompok tersebut dianggap sebagai desain terbaik untuk menciptakan desain poster yang menarik dan interaktif.



Gambar 5. Ulasan penilaian dan penentuan karya terbaik.

Setelah semua sesi pelatihan telah berakhir, semua peserta diajak untuk mengisi formulir evaluasi untuk menilai secara keseluruhan hasil pelatihan yang berkaitan dengan penggunaan aplikasi Canva untuk pembuatan desain poster. Evaluasi ini dilakukan dengan cara mengakses *link* dan *barcode* yang telah disediakan oleh pelatih. Dalam penilaian tersebut, skala Likert digunakan, yakni skala psikometrik biasa untuk survei. Penggunaan skala Likert memudahkan penghitungan hasil dengan menyertakan pertanyaan tertutup yang memiliki skala 1 hingga 5 sebagai opsi jawaban. Skor 5 merepresentasikan makna "sangat puas", skor 4 "puas", skor 3 "cukup puas", skor 2 "tidak puas", dan skor 1 "sangat tidak puas". Dalam perhitungan, rata-rata persentase setiap skala dijumlahkan dan dibagi dengan jumlah total responden untuk mendapatkan persentase atau skor kepuasan keseluruhan peserta.

Dengan menggunakan skala Likert, diharapkan dapat mengumpulkan data yang lebih mendalam tentang pengalaman dan pemahaman peserta terhadap pelatihan. Ini memungkinkan pelatih untuk menilai efektivitas pelatihan dalam mencapai tujuan pembelajaran dan memahami aspek mana yang paling

bermanfaat bagi peserta. Selain itu, skala Likert juga memungkinkan untuk mengidentifikasi area yang mungkin memerlukan peningkatan atau perubahan dalam pelatihan mendatang. Pada pelatihan ini, terdapat 42 peserta yang memberikan penilaian yang tercantum dalam Tabel 1.

Tabel 1. Hasil evaluasi kegiatan.

No	Aspek Penilaian Nilai	Skor
1	Seberapa efektif pelatihan ini dalam membantu peserta memahami penggunaan Canva untuk membuat desain grafis (poster)?	74,76 %
2	Seberapa pentingkah materi pelatihan ini bagi Anda dalam membantu membuat desain grafis (poster)?	82,86 %
3	Seberapa puas Anda dengan pengalaman mengikuti kegiatan pelatihan Canva?	79,52 %
4	Bagaimana tingkat kemudahan pemahaman pelatihan ini berdasarkan penjelasan dari pemateri?	73,33 %
5	Seberapa efektif latihan praktis dalam pelatihan ini?	72,86 %
6	Bagaimana keseluruhan tingkat kemudahan pelatihan ini untuk dipahami?	79,52 %
7	Seberapa mudah Anda memahami materi pelatihan ini berdasarkan visual yang disediakan?	78,10 %
8	Seberapa besar kemajuan Anda dalam pemahaman penggunaan Canva untuk membuat desain grafis (poster) dari sebelum pelatihan hingga pelatihan selesai?	75,71 %
9	Seberapa tinggi minat Anda dalam menggunakan Canva untuk membuat desain grafis (poster) dari sebelum pelatihan hingga setelah pelatihan berakhir?	77,14 %
10	Seberapa mudah Anda menggunakan fitur dalam canva?	85,24 %

Rentang kepuasan:

Indeks penilaian 85% - 86%	:	Sangat puas
Indeks penilaian 69% - 84%	:	Puas
Indeks penilaian 51% - 68%	:	Cukup puas
Indeks penilaian 31% - 50%	:	Tidak Puas
Indeks penilaian 0% - 30%	:	Sangat Tidak puas

Evaluasi kepuasan pelatihan Canva menegaskan bahwa secara keseluruhan, pelatihan untuk pembuatan desain grafis poster berlangsung dengan sukses dan memuaskan. Dibuktikan dengan skor rata-rata evaluasi yang tinggi mencapai 77,90%, berada pada rentang "Puas" menurut standar penilaian yang telah ditetapkan. Salah satu aspek yang mencatat skor tertinggi adalah "Seberapa mudah Anda menggunakan fitur dalam Canva ?" dengan skor 85,24%. Ini mengindikasikan bahwa peserta pelatihan merasa sangat nyaman dan mampu memanfaatkan fitur-fitur Canva dengan baik. Namun demikian, terdapat aspek dengan skor terendah yaitu "Tingkat kemudahan pemahaman pelatihan ini berdasarkan penjelasan dari pemateri?" dengan skor 73,33%. Hal ini menandakan perlunya peningkatan dalam penyampaian materi oleh pemateri agar lebih mudah dipahami oleh peserta. Oleh karena itu, saran untuk meningkatkan kualitas pelatihan di masa depan adalah dengan menyempurnakan penjelasan dari pelatih agar lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta.

5. Kesimpulan

Kesimpulan dari evaluasi kepuasan pelatihan Canva untuk pembuatan desain grafis (poster) menunjukkan pencapaian yang cukup memuaskan. Skor rata-rata evaluasi sebesar 77,90% berada dalam kategori "Puas" menurut standar penilaian yang telah ditetapkan. Peserta pelatihan menilai bahwa para peserta sangat nyaman dan mampu menggunakan fitur-fitur Canva dengan baik, sebagaimana tercermin dari skor tertinggi pada aspek tersebut (85,24%).

Meskipun demikian, terdapat area yang perlu diperbaiki, terutama terkait pemahaman materi berdasarkan penjelasan dari pemateri. Saran untuk meningkatkan kualitas pelatihan di masa mendatang adalah dengan fokus pada penyempurnaan penjelasan dari pemateri agar lebih jelas dan mudah dipahami oleh peserta. Dengan demikian, kesimpulan menyatakan bahwa pelatihan Canva memberikan pengalaman yang sukses dan memuaskan bagi peserta, namun tetap memiliki potensi untuk peningkatan lebih lanjut melalui perbaikan dalam penyampaian materi.

6. Ucapan Terima Kasih

Tim pengabdian menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pengabdian pelatihan pembuatan konten desain grafis dengan Canva bagi siswa SMA Pangudi Luhur St. Vincentius Giriwoyo. Terima kasih kepada para penulis yang telah menyusun proposal ini dengan penuh dedikasi. Juga kepada semua siswa, pengajar, dan pihak sekolah yang telah berpartisipasi dalam pelatihan ini dengan semangat belajar yang tinggi.

Terima kasih kepada semua yang telah memberikan dukungan selama persiapan dan pelaksanaan pelatihan. Semoga pelatihan ini memberikan manfaat besar bagi kemajuan siswa dalam desain grafis dan perkembangan pendidikan di SMA Pangudi Luhur St. Vincentius Giriwoyo. Terima kasih atas kerja samanya.

7. Referensi

Bab ini memuat daftar referensi yang digunakan dalam penyusunan karya tulis ini. Referensi tersebut berasal dari berbagai sumber, seperti jurnal ilmiah, buku, artikel ilmiah, dan sumber terpercaya lainnya. Daftar referensi disusun dengan menggunakan format yang sesuai dengan standar penulisan ilmiah yang telah ditetapkan. Daftar referensi diharapkan dapat membantu pembaca untuk memahami sumber informasi yang digunakan dalam karya tulis ini dan untuk menemukan informasi lebih lanjut tentang topik yang dibahas. Berikut adalah referensi yang digunakan dalam pelatihan canva:

- [1] Adi Darmawan, P. Laksamana, Saripudin, and Suharyanto, "Pelatihan Online Content Marketing dan Desain Bagi Pemula Dengan Menggunakan Aplikasi Canva," *J. Abdimas Perbanas*, vol. 3, no. 1, pp. 32–39, 2022, doi: 10.56174/jap.v3i1.477.
- [2] H. Kurniawan, N. Purwati, and S. Karnila, "Pelatihan Teknologi Informasi, Internet Sehat Dan Multimedia Bagi Siswa-Siswi Sma," *JMM (Jurnal Masy. Mandiri)*, vol. 7, no. 2, p. 2022, 2023, doi:

- 10.31764/jmm.v7i2.13902.
- [3] Y. R. Revola, "Implementasi Literasi Digital dalam Merancang Desain Pembelajaran Bahasa Inggris bagi Mahasiswa Tadris Bahasa Inggris Menggunakan Aplikasi Canva," *KENDURI J. Pengabd. dan Pemberdaya. Masy.*, vol. 3, no. 3, pp. 100–114, 2023, doi: 10.62159/kenduri.v3i3.985.
- [4] Harida, Hasanah Nur, and Anas Arfandi, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva Pada Dasar Desain Grafis Peserta Didik Di Smk," *Semin. Nas. Dies Natalis* 62, vol. 1, pp. 402–411, 2023, doi: 10.59562/semnasdies.v1i1.1013.
- [5] Monika Astherina Puspitasari, Yolanda Hartin Mada, Ezra Hasibuan, Selly yustina, and Niken Christy Aurawidhar, "Pelatihan Canva sebagai Media Pembuatan Desain Materi Presentasi pada Siswa SMP Karitas Ngaglik," *GIAT Teknol. untuk Masy.*, vol. 2, no. 2, pp. 122–131, 2023, doi: 10.24002/giat.v2i2.7234.
- [6] Sugiarto, "Adaptasi Teknologi Dan Media Pembelajaran," vol. 4, no. 1, pp. 1–23, 2016.
- [7] H. Ginting, "Pemanfaatan Media Belajar Berbasis Canva pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan," *Educ. J. Penelit. Pendidik. dan Pembelajaran*, vol. 1, no. 2, pp. 47–52, 2021, doi: 10.56393/educare.v1i2.956.
- [8] A. Andrianti, L. Aryani, and D. A. Gusriyanti, "Pelatihan Desain Grafis Untuk Osis Menggunakan Canva Pada Smk Negeri 2 Kota Jambi," *J. Pengabd. Masy. UNAMA*, vol. 2, no. 1, pp. 73–78, 2023, doi: 10.33998/jpmu.2023.2.1.871.
- [9] N. G. Sangeroki, D. R. Kaparang, and P. T. D. Rompas, "Penerapan Metode Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dasar Desain Grafis Siswa SMK," *Eduetik J. Pendidik. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 2, no. 3, pp. 319–331, 2022, doi: 10.53682/edutik.v2i3.5254.
- [10] B. Parga Zen and M. A. Gustalika, "Pelatihan Desain Grafis Photoshop dan Coreldraw di Korem 071 Wijayakusuma guna Meningkatkan Kemampuan Desain Grafis bagi para Anggota TNI," *Dedik. Sains dan Teknol.*, vol. 1, no. 1, pp. 5–12, 2021, doi: 10.47709/dst.v1i1.952.
- [11] M. R. Destrianto, "Implementasi Desain Grafis di Perpustakaan INSTIPER Yogyakarta," *Media Pustak.*, vol. 30, no. 2, pp. 121–131, 2023, doi: 10.37014/medpus.v30i2.4059.
- [12] M. Musmuliadi and A. Purmadi, "Pengaruh Media Desain Grafis Berbasis Adobe Photoshop Terhadap Kreativitas Belajar Siswa," *J. Teknol. Pendidik. J. Penelit. dan Pengemb. Pembelajaran*, vol. 3, no. 1, p. 20, 2019, doi: 10.33394/jtp.v3i1.1223.
- [13] Sri Wahyuningsih, Samidi, and Indra Nugraha, "Pelatihan dan Edukasi Pembuatan Desain Grafis pada Siswa-Siswi SMK Triguna 1956 Menggunakan Aplikasi Canva," *Artinara*, vol. 2, no. 2, pp. 46–52, 2023, doi: 10.36080/art.v2i2.89.
- [14] T. Haryadi and E. A. Rahmasari, "Implementasi Fotografi Smartphone Dan Aplikasi Canva Dalam Desain Iklan Produk Umkm Lumintu," *Amarasi J. Desain Komun. Vis.*, vol. 4, no. 01, pp. 10–28, 2023, doi: 10.59997/amarasi.v4i01.1890.
- [15] 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.
- [16] 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.