



PELATIHAN DESAIN GRAFIS DENGAN APLIKASI CANVA UNTUK SISWA SMP 4 MUARO JAMBI

Agus Lestari¹, Muhammad Arya Pratama², Maynanda Pratama³,
Noval Dwi Prandika⁴, Muhammad Harli Hanapi⁵

^{1, 2, 3, 4} Universitas Jambi, Jl. Jambi, Muara Bulian, Mendalo Darat, Muaro Jambi, Jambi, 36122, Indonesia
Email: nandanandajambi12345@gmail.com

Article History

Received: 23-11-2024

Revision: 18-12-2024

Accepted: 07-01-2025

Published: 23-01-2025

Abstract. This article aims to hold a graphic design training using the Canva application for students of SMP Negeri 4 Muaro Jambi. With the rapid development of information and communication technology, education now benefits greatly from faster access to information and more flexible learning methods, such as online learning and blended learning. The method used in this training is service learning, which combines academic learning with community empowerment efforts. The training took place with two main agendas, namely the introduction of Canva features and a poster making competition. The results of the training show that students and teachers are interested in using Canva as a tool in the learning process, and can create design works that can be published on social media or used for other purposes. This study concludes that the use of the Canva application provides long-term benefits in improving students' creativity and digital skills, as well as making it easier for educators to deliver learning materials

Keywords: Graphic Design Training, Canva, Service Learning, Information Technology, Digital Skills, Interactive Learning

Abstrak. Artikel ini bertujuan untuk mengadakan pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva bagi siswa SMP Negeri 4 Muaro Jambi. Dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, pendidikan kini mendapat manfaat besar dari akses informasi yang lebih cepat dan metode pembelajaran yang lebih fleksibel, seperti pembelajaran daring dan blended learning. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah *service learning*, yang menggabungkan pembelajaran akademik dengan upaya pemberdayaan masyarakat. Pelatihan berlangsung dengan dua agenda utama, yaitu pengenalan fitur Canva dan lomba pembuatan poster. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa siswa dan guru tertarik menggunakan Canva sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, serta dapat menciptakan karya desain yang dapat dipublikasikan di media sosial atau digunakan untuk keperluan lainnya. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan aplikasi Canva memberikan manfaat jangka panjang dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan digital siswa, serta memudahkan pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran

Kata Kunci: Pelatihan Desain Grafis, Canva, Service Learning, Teknologi Informasi, Keterampilan Digital, Pembelajaran Interaktif

How to Cite: Lestari, A., Pratama, M. A., Pratama, M., Prandika, N. D., & Hanapi, M. H. (2025). Pelatihan Desain Grafis dengan Aplikasi Canva untuk Siswa SMP 4 Muaro Jambi. *EMPOWERMENT: Journal of Community Practice*, 2 (1), 09-16. <http://doi.org/10.54373/empow.v2i1.34>

PENDAHULUAN

Tim Program inovasi desa Ikatan Mahasiswa Administrasi Pendidikan universitas jambi atau disingkat Pro-Ide Imadika Unja. Tim ini merupakan program dari kementerian pendidikan Tinggi yang membuat program merdeka belajar kampus merdeka (MBKM) khususnya pada

universitas jambi. Tim pro-ide imadika mendapati tugas Fokus program-program yang dilaksanakan yaitu di bidang pendidikan dan masyarakat yang dimana akan menjalankan program di daerah desa Sakean, muaro jambi Provinsi Jambit Desa Sakean Merupakan salah satu desa yang berada di kabupaten Muaro Jambi, Provinsi Jambi. Di desa Sakean terdapat sekolah negeri yaitu SMP Negeri 4 Muaro Jambi yang merupakan Sekolah Menengah Pertama berada di wilayah sekitar Sakean. Tidak jauh dari Sekolah ini berdekatan juga dengan SD negeri 42 Desa Sakean. Pada umumnya mata pencarian masyarakat setempat ialah berkebun, bertani maupun buruh.

Zaman yang semakin maju dalam perkembangan teknologi berdampak kepada masyarakat untuk tanggap dalam menghadapi kemajuan baik di dunia pendidikan maupun lingkungan masyarakat. Oleh karena itu demi kemajuan pendidikan masyarakat di mulai dari guru dan kepala sekolah serta para pejabat pendidikan berperan aktif dalam penyaluran ilmu pengetahuan teknologi. Menurut Y.maryono (Istiana, 2008) Teknologi merupakan usaha pengembangan dan penerapan berbagai peralatan dan sistem untuk menyelesaikan persoalan-persoalan yang dihadapi oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari.

Media pembelajaran kini semakin bervariasi dengan berkembangnya teknologi yang ada. Saat teknologi informasi dan komunikasi (TIK) diintegrasikan dalam pembelajaran, maka TIK memiliki tiga fungsi sebagai berikut: 1) berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran misalnya mengolah data dan angka, membuat elemen grafik, pembuatan database, pembuatan administrasi sekolah; 2) teknologi salah satu bagian dari disiplin ilmu yang harus dikuasai siswa; 3) teknologi sebagai alat bantu pembelajaran seperti media atau fasilitator, motivator, transmittor dan evaluator. (Darmi, 2024)

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat ini memang telah membawa dampak yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Kemajuan memungkinkan akses informasi yang lebih cepat, mudah, dan luas, yang sebelumnya mungkin sulit dijangkau oleh banyak orang. Dalam konteks pendidikan, hal ini memberikan peluang bagi para pendidik dan peserta didik untuk mengakses berbagai sumber belajar yang lebih kaya dan beragam. Juga telah mengubah metode pembelajaran yang dulunya terbatas pada tatap muka langsung menjadi lebih fleksibel, seperti pembelajaran daring (*online*) atau *blended learning* (kombinasi pembelajaran daring dan tatap muka). Dengan demikian, teknologi memberikan ruang bagi inovasi dalam metode pengajaran, memungkinkan para pendidik untuk mengadaptasi materi ajar dengan cara yang lebih interaktif dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Selain itu, penggunaan teknologi dalam pendidikan mendukung peningkatan kualitas sumber daya manusia. Peserta didik dapat memperoleh informasi dari berbagai sumber secara langsung dan melakukan diskusi serta kolaborasi dengan rekan-rekannya melalui platform digital. Teknologi juga mendukung pengembangan keterampilan penting lainnya, seperti literasi digital, pemecahan masalah, dan kreativitas (Lailatul Hijrah, Volume 3 No. 1 Juni 2021). Oleh karena itu pada penelitian ini dilakukan untuk mengenalkan teknologi informasi dan komunikasi kepada peserta didik dengan melalui pembelajaran aplikasi canva. Salah satu perkembangan teknologi dan informasi sebagai media pembelajaran saat ini yaitu aplikasi canva. Canva yaitu aplikasi desain online yang didalamnya terdapat berbagai desain poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, sampul buku dan lainnya serta bisa juga berkoneksi dengan media sosial yang kita punya. Penggunaannya serta manfaatnya itu untuk membuat media ajar yang menarik dengan desain yang ada. Pendidik dan Peserta didik berkreasi menciptakan suatu karya yang menarik untuk ditampilkan sebagai media pembelajaran dikelas. (Harahap, 2022)

Menurut pernyataan Leryan (2018), Canva merupakan aplikasi desain yang menggunakan teknik drag and drop serta dapat mengakses beberapa fitur yang ada misalnya font, gambar, dan bentuk selama proses pembuatan. Dan menurut pernyataan Perdanawanti (2019) Canva secara umum dapat digunakan untuk kebutuhan grafis seperti pembuatan flyer, poster, kartu ucapan, sertifikat, presentasi, dan infografik dengan gambar dan template yang menarik.

Jadi dengan informasi di atas telah terkumpul untuk membuat materi untuk pelatihan desain grafis melalui canva. Tentunya informasi yang terkandung pada materi yang diberikan harus dapat dimengerti oleh semua pihak baik siswa-siswi maupun guru yang mendampingi proses pelatihan di sekolah. Bantuan teknologi informasi sangat diperlukan untuk mengatasi hal-hal yang dapat terjadi selama proses belajar mengajar antara peserta didik dan pendidik. Saat ini permasalahan yang timbul yaitu cara membuat materi pembelajaran agar menarik dan dapat diterima dengan mudah oleh para siswanya. Agar dapat memenuhi kebutuhan penyampaian informasi yang tepat dan menarik maka dibutuhkan kreativitas pembuatan infografis yang sesuai salah satunya menggunakan Canva (Isnaini, Sulisiyani, & Putra, 2021)

Pelatihan atau pembelajaran melalui canva kepada peserta didik luaran yang akan didapatkan supaya mengenalkan bahwa terobosan pertama dari platform digital yang paling sering digunakan dalam dunia pekerjaan. hal ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan produktivitas kerja dalam kebutuhan digital komunikasi visual yang efektif. Pelatihan pembelajaran canva dapat memberi kualitas kemampuan individu dalam membuat konten digital yang menarik secara visual dan informatif (Churiyah, 2022)

BAHAN DAN METODE

Pelatihan aplikasi Canva diadakan untuk siswa SMP Negeri 4 Muaro Jambi dengan pendekatan *service learning*, yaitu metode pengajaran yang menggabungkan tujuan akademik dengan upaya meningkatkan kesadaran dalam menyelesaikan permasalahan sosial secara langsung. (Setyowati et al., 2018) Dalam pelatihan ini, siswa diperkenalkan pada dasar-dasar penggunaan aplikasi Canva, serta keterampilan praktis untuk merancang konten sederhana. Pendekatan ini diharapkan tidak hanya membantu siswa memahami penggunaan Canva, tetapi juga memberikan keterampilan desain grafis yang dapat mendukung kebutuhan belajar mereka.

Pelaksanaan pelatihan menggunakan dua agenda utama. Pertama, pengenalan aplikasi Canva untuk memudahkan siswa dalam desain grafis. Kedua, diadakan lomba pembuatan poster dengan Canva untuk mengukur keberhasilan pelatihan ini. Pelatihan dilaksanakan pada siswa kelas IX SMP Negeri 4 Muaro Jambi, Kecamatan Kumpeh Ulu, Kabupaten Muaro Jambi, Provinsi Jambi. Peserta pelatihan adalah siswa kelas IX, dengan pemateri Muhammad Cahyo Widianoro. Rangkaian acara meliputi pengenalan fitur Canva, pelatihan pembuatan poster, dan sesi tanya jawab. Berikut adalah susunan acara pelaksanaan kegiatan Canva di SMP Negeri 4 Muaro Jambi.

HASIL DAN DISKUSI

Kegiatan pelatihan aplikasi canva di SMP negeri 4 Muaro Jambi dilakukan dengan mengimplementasikan/ praktek tentang pembahasan yang telah dilakukan pada hari ke-1 yaitu tentang pengenalan aplikasi canva dan berbagai fiturnya, kegiatan pelatihan di ikuti oleh siswa & siswi kelas IX SMP negeri 4 Muaro Jambi. Pada kegiatan in para siswa&siswi di pandu untuk menggunakan aplikasi canva di masing-masing smartphone untuk membuat karya grafis dari keterampilan mereka tentunya dengan pengawasan.

Kegiatan pengabdian ini dilakukan di SMP Negeri 4 Muaro Jambi dengan tujuan dari kegiatan ini adalah untuk melatih peserta didik kelas 9 dalam menggunakan aplikasi desain grafis Canva. Metode yang digunakam adalah metode *servis learning*, yang memadukan antara pembelajaran dengan pelayanan kepada masyarakat. Pelatihan ini dilaksanakan dengan harapan dapat meningkatkan keterampilan digital peserta, serta membekali mereka dengan kemampuan untuk mendesain poster yang dapat digunakan dalam berbagai kegiatan, termasuk untuk perlombaan.



Gambar 1. Memperkenalkan aplikasi canva

Pada gambar 1, moderator memperkenalkan siswa dengan aplikasi Canva, mulai dari cara mengunduh, membuat akun, hingga pemahaman dasar tentang fitur-fitur yang tersedia di dalam aplikasi tersebut. Setelah mengunduh aplikasi tersebut, pemateri kemudian melakukan demonstrasi langsung mengenai cara membuat desain poster mulai dari pemilihan warna, teks, background dan elemen. Sehingga dengan penjelasan ini siswa mudah untuk memahami bagaimana cara pembuatan canva yang baik dan benar. Setelah penjelasan tersebut sudah dapat dipahami seluruh siswa, kemudian pemateri mencoba praktik langsung. Para siswa diminta untuk membuat desain poster dengan 3 tema yang telah ditentukan, siswa wajib memilih 1 tema poster untuk dapat melatih kembali setelah memahami pemateri menjelaskannya.



Gambar 2. Siswa mencoba membuat poster

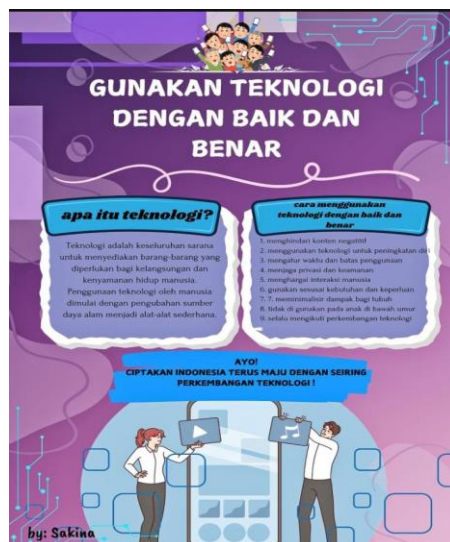
Selama sesi praktik, siswa terlihat sangat antusias dan aktif berpartisipasi, tidak hanya dalam mengerjakan tugas, tetapi juga dalam mengajukan pertanyaan terkait dengan kendala yang mereka hadapi selama penggunaan aplikasi. Salah satu aspek yang menarik dalam kegiatan ini adalah diadakan perlombaan poster. Siswa diberi kesempatan untuk menerapkan keterampilan yang telah dipelajari dengan membuat poster mereka sendiri. Perlombaan ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas peserta sekaligus menjadi ajang evaluasi bagi

mereka dalam mengaplikasikan desain grafis untuk tujuan tertentu. Namun, dalam pelaksanaannya, terdapat beberapa kendala teknis yang dihadapi. Salah satu kendala utama adalah sinyal internet yang tidak stabil, yang membuat beberapa peserta kesulitan dalam mengakses dan menggunakan aplikasi Canva secara optimal. Selain itu, aplikasi Canva yang digunakan adalah versi gratis, sehingga beberapa fitur premium tidak dapat diakses oleh peserta, yang membatasi kemampuan mereka untuk mengeksplorasi seluruh potensi aplikasi.



Gambar 3. Kekurangan canva tidak premium

Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil memberikan manfaat yang signifikan bagi peserta. Mereka tidak hanya mendapatkan pengetahuan tentang desain grafis, tetapi juga meningkatkan literasi digital mereka, yang dapat bermanfaat dalam berbagai aspek kehidupan, baik di sekolah maupun di luar sekolah. Penggunaan metode servis learning terbukti efektif dalam membuat peserta merasa lebih terlibat dalam kegiatan, karena mereka tidak hanya belajar, tetapi juga memberikan kontribusi positif melalui desain yang mereka buat.



Gambar 4. Hasil karya poster siswa

Gambar di atas merupakan hasil karya siswa tentang poster yang terinspirasi dari pengalaman dia sendiri. Sehingga melalui pembuatan karya grafis para siswa dapat mencurahkan isi hati mereka pada sebuah karya. Dalam evaluasi kegiatan, peserta menunjukkan tingkat pemahaman yang baik terhadap cara menggunakan aplikasi Canva, meskipun terdapat beberapa kendala yang mempengaruhi kelancaran pelatihan. Sebagian besar peserta mampu menyelesaikan tugas dengan baik, meskipun ada yang mengalami kesulitan dalam mengakses beberapa fitur yang hanya tersedia di versi premium. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil memberikan kontribusi yang positif dalam meningkatkan keterampilan digital peserta didik, serta membekali mereka dengan pengetahuan yang dapat berguna dalam berbagai konteks di masa depan. Rekomendasi untuk kegiatan serupa di masa depan antara lain adalah meningkatkan akses internet untuk menghindari kendala sinyal, serta memperoleh akses ke fitur premium Canva agar peserta dapat mengoptimalkan penggunaan aplikasi tersebut. Selain itu, memberikan waktu lebih banyak untuk eksplorasi fitur desain dapat membantu peserta lebih memahami dan menguasai aplikasi dengan lebih baik

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dapat disimpulkan bahwa siswa dan guru tertarik menggunakan aplikasi canva dalam proses pembelajaran, pelatihan aplikasi canva sangat berguna bagi siswa/siswi SMP negeri 4 Muaro Jambi karena mereka sudah mulai mengenal aplikasi untuk menciptakan hasil karya dan diharapkan semoga para siswa dapat mencurahkan kemampuannya melalui aplikasi canva sehingga dapat di publikasi di sosial media atau keperluan lainnya yang memberikan manfaat dalam jangka panjang. Karena canva ini menarik sekali dijadikan sebagai alat pembantu dalam proses pembelajaran berlangsung, dan lembaga pendidikan yang lain juga dapat menggunakan media pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman. Sehingga dapat memudahkan seorang pendidik dalam memberikan materi pembelajaran.

Saran untuk penelitian ini penulis memberi masukan untuk kegiatan pelatihan desain grafis melalui canva di SMP 4 Muaro Jambi di desa Sakean. Agar pihak sekolah memfasilitasi Genset listrik, supaya Jika ada pemadaman listrik di desa sakean. Kegiatan atau acara yang dilaksanakan di sekolah tersebut tetap dijalankan sebagaimana mestinya. Dan juga untuk para tenaga pendidik untuk memberikan pembelajaran teknologi dan informasi digital agar para peserta didik tidak ketinggalan perkembangan teknologi yang sedang terjadi di zaman sekarang

REFERENSI

- Churiyah, M. A. (2022). Canva for Education as a Learning Tool for Center of Excellence Vocational School. *International Journal of Social Science*, 226-234.
- Darmi, M. E. (2024). Pelatihan Aplikasi Canva Bagi Siswa Smp Negeri 2 Padang Tiji. *Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar dalam Pengabdian orientasi masyarakat*, 2(1), 217-224.
- Istiana, Y. d. (2008). *Teknologi Informasi dan Komunikasi*. In B. i. Y.Maryono, *Teknologi Informasi dan komunikasi* (p. Cetakan Pertama). Bandung: Quadra.
- Khairunnisak Nur Isnaini, D. F. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva . *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan* , 292.
- Lailatul Hijrah, . M. (Volume 3 No. 1 Juni 2021). Pelatihan Penggunaan Canva Bagi Siswa di Samarinda. *Jurnal Pelayanan Kepada Masyarakat* , 99.
- Leryan, D. H. (2018). the Use of Canva Application As an Innovative Presentation Media Learning History. *Prosiding Seminar Nasional FKIP 2018 "Dunia Pendidikan Dalam Perubahan revolusi "*, 190-203.
- Perdanawanti, P. d. (2019). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi canva. *Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat (JPMM)* , Vol 1(1) 42-51.
- Yusnita Adelina Purba¹, A. H. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Volume 06, 1325-1334.