

Belajar Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva (Di SMP Islam Al Hikmah Tangerang Selatan)

Mu'ammarr Kurniawan¹, Angga Ginanjar², Eka Setya Ningsih³, Farhan Asshadath⁴,
Marsandy Rulian⁵, Miftah Fathu Ramadhan⁶, Mochammad Iqbal Suyudi Wijaya⁷,
Muhammad Micko Biagi⁸, Muhammad Iqbal Bintang⁹, Putri Awaliyatunniza¹⁰, Resti
Amalia^{11*}

¹Fakultas Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspiptek No. 46, Kel.Buaran,
Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia

Email: ¹amarpamulang@gmail.com, ²anggauser33@gmail.com, ³ekas7671@gmail.com,
⁴farhansadath02@gmail.com, ⁵marsandy.rulian08@gmail.com, ⁶miftahramadhan78@gmail.com,
⁷2201iqbal68@gmail.com, ⁸mickobiagi63@gmail.com, ⁹iqbalbintang016@gmail.com,
¹⁰putripark88@gmail.com, ^{11*}dosen00850@unpam.ac.id

(* : coresponding author)

Abstrak—Era digital membutuhkan keterampilan desain grafis yang baik, terutama untuk mendukung dunia pendidikan dan kreativitas siswa. Aplikasi Canva menjadi solusi praktis dalam memperkenalkan konsep desain grafis secara mudah dan menyenangkan. Kegiatan ini dilakukan di SMP Islam Al Hikmah Tangerang Selatan, bertujuan meningkatkan literasi desain grafis siswa dengan pendekatan praktis berbasis workshop. Metode yang digunakan adalah ceramah, praktik, dan lomba desain poster. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan desain grafis dan kreativitas siswa

Kata Kunci: Desain Grafis, Aplikasi Canva, Kreativitas Siswa, Pendidikan Digital

Abstract—The digital era demands good graphic design skills, especially to support the world of education and student creativity. Canva application offers a practical solution to introduce graphic design concepts in an easy and fun way. This activity was carried out at SMP Islam Al Hikmah, South Tangerang, aiming to enhance students' graphic design literacy through a practical workshop-based approach. The methods used were lectures, practice, and poster design competitions. The results showed an increase in students' graphic design skills and creativity.

Keywords: Graphic Design, Canva Application, Student Creativity, Digital Education

1. PENDAHULUAN

Pengabdian kepada masyarakat adalah bentuk respon dari kampus terhadap berbagai kebutuhan, tantangan, atau masalah yang ada di masyarakat, baik secara langsung maupun tidak langsung. Dengan ilmu yang dimiliki, kegiatan ini menjadi wujud nyata dari rasa tanggung jawab dan kepedulian sosial mahasiswa dan dosen kepada masyarakat. Bentuk kegiatannya bisa berupa usaha nyata untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia lewat peningkatan wawasan, pengetahuan, dan keterampilan hidup. Dalam kegiatan ini, warga kampus ikut berperan aktif, kreatif, dan inovatif dalam berbagai program pengembangan masyarakat (community development) yang sifatnya transformatif, sehingga masyarakat bisa hidup lebih mandiri dan bermartabat. Universitas Pamulang (UNPAM) adalah salah satu perguruan tinggi swasta yang konsisten melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) sebagai bagian dari tri dharma perguruan tinggi. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi, para guru, terutama di tingkat sekolah menengah atas, dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perubahan teknologi tersebut[1]. Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini dilakukan oleh penulis di SMP Islam Al-Hikmah. Kegiatan ini bertujuan agar siswa-siswa yang memilih jurusan komputer bisa mengenal, memahami, dan menguasai salah satu bidang dari jurusan tersebut. Sejak awal masuk sekolah, diketahui bahwa banyak siswa, terutama siswa baru, yang masih kurang paham tentang apa itu desain grafis, bagaimana cara mengoperasikannya, dan untuk apa desain grafis digunakan. Oleh karena itu, kami mengajukan proposal dengan judul "Belajar Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva". Sebagai solusi dari masalah yang dihadapi mitra, kami menawarkan penggunaan aplikasi desain grafis yang mudah dan ringan, namun tetap menghasilkan desain yang bagus. Aplikasi yang kami sarankan adalah Canva. Canva dipilih karena sangat mudah digunakan, sehingga siswa maupun guru dapat dengan cepat memahami cara penggunaannya dalam membuat desain grafis,

dengan hasil karya yang tetap berkualitas[2]. Canva adalah salah satu aplikasi yang bisa membantu mendukung proses belajar secara visual, sekaligus melatih kemampuan literasi visual siswa [3]. Canva adalah aplikasi desain grafis yang memungkinkan penggunanya merancang berbagai jenis material kreatif secara online, mulai dari kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi. Canva tersedia dalam beberapa versi, yaitu web, iPhone, dan Android. Aplikasi ini menggunakan teknik drag and drop dan menyediakan akses ke berbagai fitur, seperti font, gambar, dan bentuk, selama proses pembuatan desain [4]. Canva umumnya digunakan untuk kebutuhan grafis seperti pembuatan flyer, poster, kartu ucapan, sertifikat, presentasi, dan infografik dengan gambar serta template yang menarik. Canva menjadi salah satu aplikasi pengolahan grafis dan pembuatan konten visual yang cukup populer, dan paling banyak digunakan untuk memproduksi desain grafis atau mengedit konten visual. Popularitas serta kemudahan dalam membuat desain grafis dan konten visual membuat Canva juga menjadi salah satu aplikasi yang banyak digunakan dalam media pembelajaran [5]. Tujuan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kreativitas, literasi teknologi, dan keterampilan desain grafis siswa SMP Islam Al Hikmah melalui pengenalan aplikasi Canva sebagai media desain grafis, dengan metode penyampaian interaktif dan berbasis ilustrasi visual, serta membekali siswa dengan kemampuan dasar dalam penggunaan Canva untuk menghasilkan karya grafis seperti poster, undangan, dan presentasi, sekaligus mendorong perkembangan keterampilan komunikasi visual, meningkatkan kepercayaan diri, dan menumbuhkan minat terhadap teknologi serta peluang karier di masa depan.

2. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dalam bentuk workshop yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis siswa SMP Islam Al Hikmah melalui penggunaan aplikasi Canva. Kegiatan ini dilaksanakan dalam beberapa tahapan yang melibatkan persiapan materi, pelaksanaan workshop, serta evaluasi kegiatan. Berikut adalah tahapan metode pelaksanaan yang dilaksanakan dalam program ini:

2.1 Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan, tim pengabdian menyusun materi yang akan disampaikan selama workshop. Materi yang disusun mencakup pemahaman dasar tentang desain grafis, pengenalan Canva sebagai alat desain grafis, serta cara-cara menggunakan aplikasi tersebut untuk membuat desain yang menarik. Selain itu, tim juga menyiapkan peralatan pendukung, seperti laptop dan proyektor, yang digunakan untuk memperlancar jalannya workshop. Materi yang disusun mencakup teori tentang desain grafis dan panduan praktis untuk menggunakan fitur Canva, sehingga siswa dapat langsung mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh.

2.2 Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan workshop dibagi menjadi dua sesi utama, yaitu sesi teori dan sesi praktik.

- A. **Sesi Teori:** Sesi ini diawali dengan pengenalan tentang desain grafis, menjelaskan konsep dasar desain, serta peran pentingnya dalam kehidupan sehari-hari. Materi kemudian dilanjutkan dengan pengenalan Canva, sebuah aplikasi desain grafis yang mudah dipelajari. Peserta akan diajak untuk memahami berbagai fitur Canva, seperti penggunaan template, elemen visual, dan text tool. Dalam sesi ini, peserta juga diberikan contoh desain grafis yang dapat dibuat menggunakan aplikasi ini, seperti poster dan undangan. Peserta diajak untuk memahami bagaimana menggunakan elemen-elemen desain untuk membuat produk visual yang efektif dan menarik.
- B. **Sesi Praktik:** Setelah sesi teori, peserta diberikan kesempatan untuk langsung mempraktikkan apa yang telah dipelajari. Dalam sesi ini, peserta akan dipandu untuk membuat desain poster menggunakan Canva. Pemateri memberikan instruksi langkah demi langkah dan mendampingi peserta yang mengalami kesulitan. Setiap peserta diberi waktu untuk berkreasi dengan desain mereka dan mempresentasikan hasil desain mereka di depan peserta lain. Umpan balik dari pemateri dan peserta lain akan diberikan untuk meningkatkan kualitas desain yang dihasilkan.

2.3 Sesi Lomba Desain Poster

Sebagai bagian dari kegiatan praktikum, lomba desain poster juga diselenggarakan. Peserta diberikan tema tertentu dan diminta untuk merancang poster sesuai tema tersebut menggunakan Canva. Lomba ini bertujuan untuk mendorong kreativitas peserta serta menguji kemampuan mereka dalam menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari. Desain peserta akan dinilai berdasarkan beberapa kriteria, seperti kesesuaian tema, kreativitas, dan keefektifan desain dalam menyampaikan pesan. Pemenang lomba akan mendapatkan penghargaan sebagai bentuk apresiasi terhadap kemampuan dan kreativitas mereka dalam desain grafis.

2.4 Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi, dilakukan penilaian terhadap sejauh mana peserta memahami materi yang telah disampaikan dan kemampuan mereka dalam mengaplikasikan Canva untuk membuat desain grafis. Evaluasi dilakukan dengan melihat tingkat keterlibatan peserta selama sesi dan mengkaji hasil desain yang mereka buat. Evaluasi ini bertujuan untuk mengukur keberhasilan kegiatan dan melihat apakah tujuan pengabdian masyarakat ini tercapai, yaitu meningkatkan kemampuan desain grafis siswa dengan menggunakan Canva. Feedback yang diberikan selama sesi praktikum juga berfungsi sebagai bahan evaluasi untuk pengembangan lebih lanjut.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang diselenggarakan di SMP Islam Al Hikmah bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis siswa melalui penggunaan aplikasi Canva. Selama pelaksanaan workshop, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dan berhasil menerapkan keterampilan desain grafis dengan baik. Berikut adalah hasil analisis dan pembahasan mengenai kegiatan yang telah dilaksanakan:

3.1 Hasil Kegiatan Sesi Teori

Sesi teori memberikan pengenalan mendalam tentang desain grafis serta aplikasi Canva sebagai alat yang praktis dan mudah digunakan oleh pemula. Peserta sangat antusias saat diberikan penjelasan tentang berbagai fitur yang ada di Canva, seperti template siap pakai, elemen visual, dan text tools. Pemateri juga memberikan contoh penerapan desain grafis yang relevan dengan kebutuhan peserta, seperti desain poster untuk kegiatan sekolah dan undangan ulang tahun. Selama sesi ini, peserta dapat memahami pentingnya desain yang komunikatif dan efektif dalam menyampaikan pesan kepada audiens.



Foto 1: Peserta mengikuti sesi teori tentang penggunaan Canva

Deskripsi: Peserta aktif mendengarkan materi yang disampaikan oleh pemateri, dengan fokus pada pengenalan fitur Canva

3.2 Hasil Kegiatan Sesi Praktik

Pada sesi praktik, peserta diberi kesempatan untuk langsung mengaplikasikan apa yang telah dipelajari. Dalam sesi ini, peserta belajar untuk mendesain poster menggunakan Canva, di mana mereka dipandu oleh instruktur secara langsung. Beberapa peserta mengalami kendala teknis yang kemudian dapat diselesaikan dengan bantuan instruktur. Secara keseluruhan, peserta dapat membuat desain poster dengan tema yang telah ditentukan dan menunjukkan kreativitas yang sangat baik.



Foto 2: Peserta berlatih membuat desain menggunakan Canva

Deskripsi: Salah satu peserta sedang dalam proses pembuatan desain poster menggunakan Canva dengan panduan dari instruktur

3.3 Hasil Kegiatan Lomba Desain Poster

Lomba desain poster merupakan bagian penting dari kegiatan ini yang bertujuan untuk mendorong kreativitas peserta. Setelah mengikuti sesi teori dan praktik, peserta diberikan tema tertentu untuk merancang poster. Lomba ini memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengeksplorasi kemampuan mereka dalam menciptakan desain yang menarik dan sesuai dengan tema. Selama lomba, peserta terlihat lebih percaya diri dan antusias, serta menunjukkan hasil desain yang sangat kreatif.



Foto 3: Penilaian desain poster oleh instruktur

Deskripsi: Instruktur bersama dengan peserta menilai desain poster yang dibuat oleh peserta selama lomba.

Beberapa poster yang dibuat peserta menunjukkan kemampuan mereka dalam menggunakan berbagai elemen desain seperti gambar, teks, dan warna dengan sangat efektif. Hasil desain ini menunjukkan bahwa aplikasi Canva dapat menjadi alat yang sangat berguna dalam mengasah keterampilan desain grafis siswa.

3.4 Dampak Positif terhadap Kreativitas dan Keterampilan Siswa

Kegiatan ini memberikan dampak positif yang signifikan terhadap siswa SMP Islam Al Hikmah. Setelah mengikuti pelatihan ini, banyak siswa yang mengungkapkan rasa percaya diri yang lebih besar dalam hal desain grafis. Mereka tidak hanya belajar cara menggunakan alat desain grafis, tetapi juga mulai memahami konsep-konsep dasar desain yang dapat diterapkan di berbagai bidang. Keterampilan yang diperoleh siswa juga membuka peluang bagi mereka untuk mengeksplorasi lebih jauh dalam dunia desain, yang merupakan keterampilan penting di era digital.

Selain itu, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran juga memberikan siswa kesempatan untuk berkreasi dengan bebas, meningkatkan daya imajinasi mereka, dan membuka potensi karier di bidang desain grafis. Keberhasilan workshop ini juga menggarisbawahi pentingnya pendidikan berbasis teknologi dalam meningkatkan keterampilan siswa di luar bidang akademik konvensional.



Foto 4: Foto bersama peserta dan instruktur setelah lomba desain poster

Deskripsi: Peserta bersama dengan tim PKM berfoto bersama setelah sesi lomba desain poster.

3.5 Evaluasi dan Umpan Balik

Evaluasi yang dilakukan setelah kegiatan menunjukkan bahwa sebagian besar peserta merasa puas dengan pelatihan yang diberikan. Umpan balik yang diterima menyatakan bahwa materi yang disampaikan mudah dipahami, dan sesi praktik sangat membantu dalam penerapan desain grafis menggunakan Canva. Evaluasi ini sangat berguna untuk meningkatkan kualitas kegiatan pengabdian yang akan datang, serta memastikan bahwa tujuan program ini tercapai.

Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dalam desain grafis, tetapi juga memiliki kesempatan untuk mengembangkan kreativitas dan berpikir kritis dalam menyelesaikan tantangan desain.

3.6 Kesimpulan dari Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini telah berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan kemampuan desain grafis siswa melalui aplikasi Canva. Siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teknis, tetapi juga diberdayakan untuk berkreasi dan mengembangkan keterampilan visual yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari dan dunia profesional. Program ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis teknologi dapat memperluas wawasan dan meningkatkan keterampilan siswa di berbagai bidang.

Dengan demikian, keberhasilan kegiatan ini dapat dijadikan model bagi pengembangan keterampilan lainnya di sekolah-sekolah lainnya, khususnya dalam bidang teknologi informasi dan desain grafis.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMP Islam Al Hikmah berhasil mencapai tujuannya untuk meningkatkan keterampilan desain grafis siswa melalui penggunaan aplikasi Canva. Selama workshop, peserta memperoleh pemahaman tentang konsep dasar desain grafis dan bagaimana memanfaatkan Canva untuk membuat desain yang menarik dan efektif. Siswa menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam hal kreativitas dan keterampilan digital mereka. Keberhasilan program ini menunjukkan pentingnya penerapan teknologi dalam pembelajaran dan bagaimana alat seperti Canva dapat menjadi media yang efektif untuk meningkatkan kemampuan desain grafis siswa, terutama bagi mereka yang baru mengenal dunia desain.

Pelatihan ini juga memberikan dampak positif bagi peserta dalam meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam berkarya, serta membuka peluang bagi mereka untuk mengeksplorasi lebih dalam dunia desain grafis. Selain itu, kegiatan ini berhasil mendorong siswa untuk lebih kreatif dan kritis dalam menyelesaikan tugas desain, yang tentunya berguna dalam pengembangan diri mereka di masa depan.

Dengan demikian, kami berharap bahwa program ini dapat memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan keterampilan siswa di bidang desain grafis dan menjadi contoh untuk program pengabdian masyarakat lainnya yang berbasis teknologi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah mendukung terselenggaranya kegiatan ini. Terutama kepada:

- Pihak SMP Islam Al Hikmah** yang telah memberikan izin dan fasilitas untuk melaksanakan kegiatan ini, serta kepada seluruh siswa yang telah berpartisipasi aktif dalam workshop ini.
- Dosen Pembimbing, Resti Amalia, S.Kom., M.Kom.**, yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang sangat berarti dalam menyukseskan kegiatan ini.
- Tim Pengabdian** yang telah bekerja sama dengan baik, serta semua anggota yang telah memberikan kontribusi penuh dalam persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan.
- Masyarakat sekitar SMP Islam Al Hikmah**, yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan ini.

Semoga program ini memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi siswa dan menjadi langkah awal dalam pengembangan keterampilan teknologi di masa depan. Terima kasih.

REFERENCES

- Arumi, E. R., & Suryani, D. (2023). Edukasi pembuatan desain grafis menarik menggunakan aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 91–102. Diakses dari: <https://jurnal.aksaraglobal.co.id/index.php/jkppk/article/download/335/290/1121>
- Susanto, E. R. (2023). Pelatihan desain grafis untuk guru menggunakan Canva. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service*, 2(2), 168–173. Diakses dari: <https://jurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JEIT-CS/article/view/305>
- Sholeh, M., Rachmawati, Y., & Susant, E. (2020). Penggunaan aplikasi Canva untuk membuat konten gambar pada media sosial sebagai upaya mempromosikan hasil produk UKM. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan-SELAPARANG*, 4(1). Diakses dari: <https://jurnal.unigha.ac.id/index.php/JL1/article/download/2128/1952>
- Munanjat, A., Susilowati, S., Giantika, G. G., & Utomo, I. W. (2023). Pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva pada anggota PPSU Bambu Apus Jakarta Timur dalam pembuatan media cetak poster dan spanduk. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Inovasi Indonesia*, 1(1), 1–14. Diakses dari: <https://publications.id/index.php/jpmii/article/view/257>
- Ramadhan, I., Imran, I., Ulfah, M., Prancisca, S., Linda, L., Febrianti, U. R., & Wahyudi, A. (2023). Pelatihan peningkatan keterampilan belajar peserta didik menggunakan aplikasi Canva di sekolah perbatasan Indonesia-Malaysia. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 4(3), 525–532. Diakses dari: <https://jurnal.undikma.ac.id/index.php/jpu/article/view/257>



APPA : Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat
Volume 3, No. 1, Juni 2025
ISSN 3025-0889 (media online)
Hal 130-136

- Widyana, A. I., & Waluyanto, H. D. (2022). Pengembangan kreativitas desainer melalui aplikasi grafis dalam perancangan desain komunikasi visual. *Jurnal DKV Adiwarna*, 1(1). Diakses dari: <https://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/view/12231>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2). Diakses dari: <https://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/view/104261/101751>
- Sari, V. K., Rusdiana, R. Y., & Putri, W. K. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva bagi guru SMPN 1 Tegalmepel Bondowoso. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3). Diakses dari: <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-ipa/article/view/30635>