

## **Pelatihan dan Sosialisasi Pemanfaatan Canva untuk Peningkatan Literasi Visual bagi Siswa SMK Al-Ikhwaniyah**

**Ayu Ernawati<sup>1</sup>, Shella Sukma Dewi Waramena<sup>2</sup>, Novyanti Dewi Wulandhari<sup>3\*</sup>**

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Ilmu Komputer, Program Studi Sistem Informasi, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Banten, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[dosen03144@unpam.ac.id](mailto:dosen03144@unpam.ac.id), <sup>2</sup>[dosen03168@unpam.ac.id](mailto:dosen03168@unpam.ac.id), <sup>3</sup>[dosen03273@unpam.ac.id](mailto:dosen03273@unpam.ac.id)

**Abstrak**—Desain grafis merupakan salah satu keterampilan penting di era digital, namun banyak siswa menghadapi kesulitan dalam mengakses dan memanfaatkan alat desain yang kompleks. Kegiatan pengabdian ini bertujuan memberikan pelatihan desain grafis menggunakan Canva bagi siswa SMK Al-Ikhwaniyah. Canva dipilih karena kemudahan penggunaannya dan fitur yang sesuai untuk pemula. Pelatihan dilaksanakan selama satu hari melibatkan 30 siswa. Materi yang diberikan yaitu Penggunaan aplikasi canva mulai dari membuat logo dan poster yang menarik serta mengembangkan bakat yang ada pada siswa. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan signifikan dalam keterampilan desain grafis dan pemahaman prinsip-prinsip desain. Selain itu, hasil pelatihan juga menunjukkan peningkatan motivasi dan minat dalam kegiatan desain.

**Kata Kunci:** canva, kecerdasan buatan, SMK Al-Ikhwaniyah.

**Abstract**—Graphic design is an essential skill in the digital age, yet many students struggle to access and utilize complex design tools. This community service activity aims to provide graphic design training using Canva for students of Al-Ikhwaniyah Vocational School. Canva was chosen for its ease of use and beginner-friendly features. The one-day training involved 40 students. The materials provided included the use of the Canva application, from creating attractive logos and posters to developing students' talents. The training results showed significant improvements in students' graphic design skills and understanding of design principles. Furthermore, the training also showed increased motivation and interest in design activities.

**Keywords:** canva, artificial intelligence, SMK Al-Ikhwaniyah

### **1. PENDAHULUAN**

Pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu pilar dari Tri Dharma Perguruan Tinggi, bersama dengan pendidikan dan penelitian. Pengabdian kepada masyarakat sebagai upaya dari Universitas Pamulang untuk memberikan sumbangan demi kemajuan masyarakat. Bagi LPPM Fakultas Ilmu Komputer (FILKOM) Universitas Pamulang, khususnya dalam penyelenggaraan pengabdian kepada masyarakat selalu disesuaikan dengan sumber daya yang dimiliki baik yang menyangkut sumber daya insani maupun pendanaan. Untuk melaksanakan berbagai tugas pengabdian tersebut, LPPM Fakultas Ilmu Komputer (FIKOM) Universitas Pamulang menyusun dan mengembangkan program-program yang sesuai dengan kebutuhan masyarakat sebagai sasaran atau target.

Perkembangan kemampuan literasi visual telah menjadi salah satu keterampilan esensial dalam menghadapi era digital saat ini. Visual tidak hanya menjadi elemen pelengkap dalam komunikasi, melainkan telah menjadi bahasa utama dalam menyampaikan pesan secara efektif, cepat, dan menarik. Perkembangan media sosial dan platform digital seperti Instagram, TikTok, dan YouTube telah menjadikan konten visual, khususnya dalam bentuk video, sebagai salah satu media utama dalam promosi, edukasi, dan komunikasi.

Bagi siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) jurusan Pemasaran, keterampilan dalam membuat konten video promosi sangatlah relevan. Mereka dituntut untuk mampu menciptakan strategi pemasaran kreatif yang tidak hanya bersifat tekstual tetapi juga visual. Namun, pada kenyataannya, banyak siswa belum memiliki pengetahuan dan pengalaman dalam membuat video konten yang sederhana sekalipun, apalagi untuk tujuan promosi atau kampanye produk.

Salah satu platform yang dapat menjadi solusi atas tantangan tersebut adalah Canva. Canva tidak hanya menyediakan fitur desain grafis statis seperti poster atau brosur, tetapi juga menawarkan fitur editor video yang mudah digunakan oleh pemula. Melalui Canva, pengguna dapat menyusun video promosi dengan menambahkan teks, transisi, audio, dan elemen visual lainnya secara praktis tanpa perlu menguasai software editing profesional seperti Adobe Premiere atau After Effects.

Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan pihak SMK Al-Ikhwaniyah, diketahui

bahwa siswa jurusan Pemasaran sudah pernah diperkenalkan dengan Canva untuk membuat brosur dan logo melalui tim PKM sebelumnya. Namun, mereka belum mendapatkan pelatihan lanjutan mengenai pemanfaatan Canva untuk membuat video konten pemasaran. Hal ini menjadi peluang sekaligus tantangan untuk meningkatkan keterampilan digital siswa ke tingkat yang lebih aplikatif dan relevan dengan dunia usaha dan industri saat ini.

Melalui program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini, tim dosen dari Universitas Pamulang berinisiatif menyelenggarakan kegiatan pelatihan dan sosialisasi pemanfaatan Canva untuk membuat konten video promosi. Kegiatan ini dirancang untuk membekali siswa dengan keterampilan teknis dan kreatif dalam menyusun narasi visual melalui video, dengan pendekatan praktis, interaktif, dan berbasis proyek.

Pelatihan ini diharapkan dapat membantu siswa memahami prinsip dasar pembuatan video yang efektif, mulai dari perencanaan storyboard, pemilihan aset visual, penggunaan template video, penambahan musik dan voice-over, hingga proses ekspor dan publikasi video. Dengan demikian, siswa tidak hanya mampu memproduksi konten visual yang menarik tetapi juga dapat menggunakannya sebagai media promosi diri, produk, maupun ide bisnis yang sedang mereka kembangkan. Kegiatan ini juga sejalan dengan semangat Merdeka Belajar dan penguatan kurikulum kewirausahaan berbasis digital, yang mendorong siswa untuk lebih mandiri, kreatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi informasi. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan siswa SMK Al-Ikhwaniyah dapat lebih siap bersaing di dunia kerja maupun dalam membangun usaha secara digital.

## 2. METODE PELAKSANAAN

### 2.1 Metode Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan cara survei ke sekolah SMK Al-Ikhwaniyah, diawali dengan melakukan observasi dan wawancara dengan pihak sekolah untuk mengetahui kondisi di lapangan. Setelah selesai berdiskusi dengan pihak sekolah maka selanjutnya disusun perancangan kegiatan yang akan diadakan di sekolah tersebut, dirancang dan disiapkan sebaik mungkin seperti mempersiapkan paparan materi, memastikan tempat dan perangkat di lokasi sudah tersedia. Pada saat akan melaksanakan sosialisasi dibantu oleh pihak sekolah untuk menyampaikan bahwa akan diadakan kegiatan pada hari Kamis 16 Oktober 2025 pukul 08.00 – 12.00 WIB. Metode yang digunakan saat pelaksanaan adalah dengan cara memberikan ceramah, praktek, tanya jawab dan diskusi antara tim dengan para peserta.

### 2.2 Khalayak Sasaran

Sasaran dari kegiatan ini adalah siswa SMK Al-Ikhwaniyah. Pada pelaksanaannya dihadiri 40 peserta.

**Tabel 1.** Agenda Kegiatan PKM

Hari/ Waktu	Materi	Pemateri
Kamis, 16 Oktober 2025	Pengenalan Canva beserta dengan <i>tools-tools</i> nya.	Ayu Ernawati, S.Kom., M.Kom.
Pukul 10:00–12:00 WIB	Praktek Canva.	Shella Sukma Dewi Waramena, S.Kom., M.Kom

## 3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 16 Oktober 2025 di SMK Al-Ikhwaniyah yang berlokasi di Jl. Panti Asuhan No. 73, RT 003 RW 013, Jurang Mangu Timur, Kec. Pondok Aren, Kota Tangerang Selatan, Banten 15422. Tim pengabdian yang terlibat dalam kegiatan ini adalah dosen dan mahasiswa dari program studi, Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang. Tema yang diusung dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah Pelatihan dan Sosialisasi Pemanfaatan Canva Untuk Peningkatan Literasi

Visual Bagi Siswa SMK AI – Ikhwaniyah. Rangkaian kegiatan yang dilakukan diawali dengan pembukaan, pembahasan materi tentang Pengenalan Canva beserta dengan *tools-tools* nya



**Gambar 1.** Penyampaian materi pengenalan Canva.

Pada sesi pertama materi yang diberikan oleh Ayu Ernawati, S.Kom., M.Kom berupa pengenalan Canva beserta dengan *tools-tools* nya. Setelah itu pada sesi kedua praktek yang disampaikan oleh Shella Sukma Dewi Waramena, S.Kom., M.Kom yaitu pelatihan langsung tentang cara penggunaan Canva.

Setelah pemberian materi dan praktek selesai selanjutnya sesi tanya jawab, pada sesi ini peserta sangat antusias bertanya mengenai materi yang telah disampaikan oleh tim dosen. Selanjutnya yaitu sesi *quiz* / pertanyaan dari tim dosen yang dipandu oleh pembawa acara, bagi peserta yang mampu menjawab pertanyaan akan mendapatkan *doorprize*.



**Gambar 2.** Sesi pertanyaan dari tim dosen

Setelah selesai sesi *quiz*, diadakan pembagian *doorprize* untuk peserta yang sudah mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan dari tim dosen.





**Gambar 3.** Pembagian *Doorprize*



**Gambar 4.** Foto Bersama Kegiatan PKM

## 4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis sosialisasi dan pelatihan dari hasil pengabdian yang dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa, kegiatan sosialisasi dan pelatihan interaktif berhasil meningkatkan pemahaman peserta terkait pemanfaatan kecerdasan buatan khususnya Canva. Peserta menunjukkan antusiasme dan keterlibatan aktif dalam sesi diskusi, simulasi, dan tanya jawab, yang menjadi indikator keberhasilan pendekatan partisipatif dalam kegiatan ini. Hasil evaluasi melalui post-test dan umpan balik peserta menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan yang signifikan serta harapan agar kegiatan serupa dapat dilaksanakan secara rutin.

## REFERENCES

- Adams, R. (2019). Designing visual literacy in education: Enhancing learners' understanding. Routledge.  
Amalia, R. R. (2019). Literasi digital pelajar SMA: Kemampuan berkomunikasi dan berpartisipasi pelajar SMA

- Negeri di Daerah Istimewa Yogyakarta melalui internet. *Jurnal Studi Pemuda*, 8(2), 123–135.  
<https://journal.ugm.ac.id/jurnalpemuda/article/view/36733>
- Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Barrett, H. (2006). Researching and evaluating digital storytelling as a deep learning tool. *Technology and Teacher Education Annual*, 1(1), 647–654.
- Basuki, I., & Hariyanto. (2014). *Asesmen Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Davis, M., & Quinn, D. (2013). Visualizing text: The new literacy of infographics. *Reading Today*, 31(3), 16–18.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia. (2020). *Panduan Gerakan Literasi Nasional*. Jakarta: Kemendikbud.
- Lestari, A. D., Setiawan, R., & Sari, F. D. (2022). Tingkat literasi digital siswa SMA di era pandemi: Studi kasus di Kota Depok. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 8(2), 115–123.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.
- Munir. (2012). *Multimedia: Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Nafri Yanti, Y., Mulyati, Y., Sunendar, D., & Damaianti, V. (2021). Tingkat literasi digital mahasiswa Indonesia. *Diksa: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(1), 60–70.  
<https://ejournal.unib.ac.id/jurnaldiksa/article/download/22391/10433/60982>
- Rumakamar, A. (2021). Studi literasi media dan digital. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(3), 1202–1207.
- Slamet, S. Y. (2017). *Strategi Pembelajaran Berbasis ICT*. Jakarta: Kencana.
- Sudjana, N. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sutopo, H. B., & Arief, A. (2020). *Pemanfaatan Media Digital dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish.
- Wibawa, B., & Sari, A. R. (2021). Efektivitas pelatihan penggunaan Canva dalam mendesain media pembelajaran bagi guru SD. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, 3(2), 55–63.