



Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva dalam Mengasah Keterampilan Siswa-Siswi di MTS Wonosobo

Anisa Fitri Latifah¹, Fadila Sholaica Gunatria², Gina Mardiah³, Harits Yahya Widodo⁴, Laila Kurnia Astuti⁵, Lulu' Ardiah 'Arifah⁶, Mohammad Ridwan Widiarsa⁷, Muhamad Fani⁸, Safira Hasna Fatimah⁹, Sylvia Rasyha Suci Amelia¹⁰
¹⁻¹⁰ Universitas Tidar, Indonesia

Alamat: Jl. Kapten Suparman 39, Potrobangsari, Magelang Utara, Jawa Tengah

Korespondensi penulis: anisa19045@gmail.com

Article History:

Received: Januari 31, 2024;

Revised: Januari 20, 2025;

Accepted: Februari 07, 2025;

Online Available: Februari 12, 2025;

Keywords: Graphic Design, Canva, ABCD, Digital Literacy, Education

Abstract: Graphic design training using the Canva application aims to enhance the skills of MTs Al-Muttaqin students in creating visual designs, particularly posters with the theme "Environmental Awareness." This activity was conducted by the Community Service Program (KKN) team from Universitas Tidar on January 20, 2025, using the Asset Based Community Development (ABCD) method, which consists of five stages: discovery, dream, design, define, and destiny. The results of the training showed that students exhibited high enthusiasm and were able to understand basic design concepts, such as color, typography, and layout. Despite challenges such as limited internet access and devices, these obstacles were successfully addressed through intensive mentoring. This program is expected not only to improve students' digital literacy but also to provide opportunities for them to compete in the field of graphic design. In the future, this training can be expanded with additional materials to support broader educational digitalization.

Abstrak

Pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa MTs Al-Muttaqin dalam membuat desain visual, khususnya poster bertema "Peduli Lingkungan." Kegiatan ini dilaksanakan oleh tim Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Tidar pada 20 Januari 2025 menggunakan metode Asset Based Community Development (ABCD) yang terdiri dari lima tahapan yaitu discovery, dream, design, define, dan destiny. Hasil dari pelatihan menunjukkan bahwa siswa memiliki antusiasme tinggi serta mampu memahami konsep dasar desain, seperti warna, tipografi, dan tata letak. Meskipun terdapat kendala seperti keterbatasan akses internet dan perangkat, hambatan ini berhasil diatasi melalui pendampingan intensif. Program ini diharapkan tidak hanya meningkatkan literasi digital siswa, tetapi juga membuka peluang bagi mereka untuk berkompetisi dalam bidang desain grafis. Ke depannya, pelatihan ini dapat diperluas dengan materi tambahan untuk mendukung digitalisasi pendidikan yang lebih luas.

Kata Kunci: Desain Grafis, Canva, ABCD, Literasi Digital, Pendidikan

1. LATAR BELAKANG

Seiring dengan perkembangan teknologi digital, kebutuhan akan keterampilan desain grafis tidak hanya terbatas pada industri kreatif, tetapi juga telah merambah ke dunia pendidikan. Siswa saat ini dituntut untuk memiliki kemampuan visualisasi ide yang baik guna menunjang berbagai aspek pembelajaran, seperti presentasi, pembuatan laporan, dan pembuatan konten edukatif. Kemampuan ini juga berperan penting dalam meningkatkan daya saing siswa di masa depan, terutama dalam menghadapi dunia kerja yang semakin berbasis

teknologi. Dalam mengembangkan kreativitas siswa, tidak hanya tentang kemampuan desain, tetapi juga keterampilan dalam mengaplikasikan ide-ide kreatif (Siburian et al., 2024). Kemampuan dalam menggunakan aplikasi desain seperti Canva dapat membantu siswa mengembangkan kreativitas, menyampaikan secara visual, dan meningkatkan keterampilan komunikasi digital.

Canva merupakan sebuah aplikasi yang mudah digunakan dan diakses secara gratis untuk siswa (Haeruddin et al., 2022). Siswa didorong untuk menggunakan kreativitasnya di aplikasi Canva ketika menyelesaikan sebuah desain yang dipilih untuk dikerjakan (Alfian & Putra, 2022). Aplikasi Canva sangat populer di kalangan pendidikan karena memungkinkan guru dan siswa untuk membuat suatu desain seperti tulisan, gambar, logo, poster, dan lain sebagainya dengan mudah melalui platform yang intuitif. Penerapan Canva dalam pembelajaran tidak hanya membuat materi lebih menarik secara visual, tetapi juga dapat mendukung gaya belajar yang beragam dari siswa (Siburian et al., 2024).

Meskipun desain grafis menjadi keterampilan yang semakin dibutuhkan, siswa-siswi MTs Al-Muttaqin masih memiliki keterbatasan dalam mengakses pelatihan yang sesuai. Keterbatasan perangkat dan minimnya pengenalan terhadap aplikasi desain modern membuat mereka cenderung mengandalkan metode konvensional dalam menyelesaikan tugas visual. Selain itu, belum adanya pembelajaran desain grafis yang terstruktur di sekolah juga menjadi tantangan dalam pengembangan kreativitas siswa-siswi. Oleh karena itu, pelatihan ini dirancang untuk memberikan solusi praktis dan mudah diakses bagi siswa-siswi dalam memahami dasar-dasar desain secara lebih efektif.

Kelompok Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Tidar menyelenggarakan pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva pada hari Senin 20 Januari 2025 yang diadakan di MTs Al-Muttaqin Desa Bomerto Kecamatan Wonosobo. Pelatihan ini menjadi langkah awal dalam mendukung digitalisasi di lingkungan pendidikan. Secara keseluruhan, penggunaan teknologi informasi—khususnya perangkat lunak desain grafis—merupakan langkah penting dalam memenuhi kebutuhan sekolah pada era modern saat ini (Rahmawati et al., 2024). Dengan adanya pelatihan ini, siswa-siswi tidak hanya belajar tentang pembuatan poster, tetapi juga memahami konsep dasar desain, seperti pemilihan warna, tipografi, dan tata letak. Hal ini dapat memberikan manfaat jangka panjang bagi siswa-siswi dalam berbagai aspek akademik dan non-akademik.

Di sisi lain, pelaksanaan program digitalisasi melalui pelatihan ini juga berkontribusi dalam meningkatkan kesadaran akan pentingnya literasi digital di kalangan siswa maupun siswi. Pelajar membutuhkan budaya literasi digital dalam dunia pendidikan karena hal ini dapat

membantu mereka belajar dan menguasai semua mata pelajaran yang mereka pelajari (Ningrum et al., 2024). Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan dalam menggunakan perangkat lunak, tetapi juga pemahaman tentang etika dalam dunia digital, seperti hak cipta dan penggunaan gambar secara legal. Selain itu, pelatihan ini juga mendorong siswa-siswi untuk lebih aktif dan kreatif dalam mengembangkan ide serta menyampaikan pesan yang inspiratif melalui desain.

Dengan adanya pelatihan desain dengan aplikasi Canva di MTs Al-Muttaqin, diharapkan siswa-siswi dapat lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi untuk menunjang pembelajaran dan aktivitas kreatif lainnya. Ke depannya, pelatihan serupa dapat diperluas dengan mengajarkan keterampilan desain lainnya, seperti infografis, presentasi interaktif, atau pembuatan konten digital untuk media sosial. Hal ini sejalan dengan upaya meningkatkan kualitas pendidikan berbasis digital yang dapat memberikan dampak positif bagi perkembangan akademik dan non-akademik. Dengan demikian, program digitalisasi ini dapat menjadi salah satu langkah nyata dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih inovatif dan berbasis teknologi.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan *Asset Based Community Development* (ABCD). Metode ABCD merupakan metode pemberdayaan berkelanjutan yang dilandaskan pada asset, kekuatan, dan potensi masyarakat, sehingga dipandang mampu menggerakkan dan memotivasi untuk melakukan perubahan sekaligus menjadi pelaku utama perubahan (Haris et al., 2022). Untuk meningkatkan kualitas hidup di berbagai bidang, pendekatan ABCD memanfaatkan sumber daya, keahlian, dan pengalaman masyarakat (Ibrahima, 2018). Dalam metode ini, ada lima tahapan yaitu *discovery*, *dream*, *design*, *define*, dan *destiny*.

1. Discovery

Discovery merupakan tahap proses pencarian yang mendalam tentang hal-hal positif, hal-hal terbaik yang pernah dicapai, dan pengalaman-pengalaman keberhasilan di masa lalu. Tahapan ini bertujuan untuk mengidentifikasi aset dan potensi yang dimiliki oleh komunitas. Dalam kasus ini, ditemukan bahwa siswa-siswi MTs Al-Muttaqin memiliki minat dalam desain grafis tetapi kurang memiliki akses terhadap pelatihan dan perangkat yang memadai. Keterbatasan ini menjadi dasar bagi tim KKN Universitas Tidar untuk merancang program pelatihan.

2. Dream

Setelah menemukan potensi dan tantangan, tahap selanjutnya adalah membangun visi bersama mengenai apa yang ingin dicapai. Dalam pelatihan ini, tim KKN bermimpi agar siswa dapat mengembangkan kreativitas mereka dalam desain grafis dan meningkatkan literasi digital. Impian ini kemudian dituangkan dalam rencana pelatihan dengan tujuan akhir siswa mampu membuat desain poster bertema “Peduli Lingkungan.”

3. Design

Pada titik ini, orang-orang mulai membuat rencana, prosedur, dan sistem, membuat pilihan, serta membentuk kemitraan yang membantu mewujudkan perbaikan yang diharapkan (Ibrahima, 2018). Tim KKN merancang kegiatan secara bertahap, dimulai dari sosialisasi mengenai pentingnya desain grafis, pelatihan penggunaan aplikasi Canva, hingga sesi pendampingan dalam pembuatan poster. Selain itu, disiapkan pula sumber daya seperti materi pelatihan, perangkat yang tersedia, serta pembagian sesi agar kegiatan lebih efektif.

4. Define

Setelah rancangan selesai, dilakukan implementasi dan evaluasi program. Pelatihan dilaksanakan dengan sesi pemaparan materi, praktik langsung, serta pendampingan intensif. Pada akhir kegiatan, dilakukan penilaian terhadap hasil desain siswa berdasarkan kriteria kreativitas, kesesuaian tema, dan pemanfaatan fitur Canva. Dari evaluasi ini, dipilih tiga desain terbaik untuk dibina lebih lanjut agar siap mengikuti lomba poster.

5. Destiny

Tahapan terakhir adalah memastikan dampak dan kesinambungan program. Hasil pelatihan ini tidak hanya memberi keterampilan baru bagi siswa, tetapi juga membuka peluang bagi mereka untuk berkompetisi dalam bidang desain grafis. Ke depannya, diharapkan program ini dapat berkembang lebih luas dengan materi tambahan seperti desain infografis dan konten digital lainnya untuk mendukung digitalisasi pendidikan.

Pelaksanaan kegiatan pelatihan desain grafis terbagi menjadi beberapa tahapan alur, yaitu pra kegiatan, sosialisasi, pelatihan dan pendampingan. Pelaksanaan ini dilaksanakan secara tim yang beranggota dua puluh mahasiswa dan didampingi oleh kepala sekolah MTs Al-Muttaqin. Lokasi pelaksanaan pelatihan berada di MTs Al-Muttaqin yang terletak di Jl. Lingkar Utara km 03 Dusun Bomerto, Desa Bomerto, Kecamatan Wonosobo, Kabupaten Wonosobo.

Pra Kegiatan

Pra kegiatan dilakukan untuk persiapan sebelum dilakukan pelatihan. Pada tahapan ini, tim melakukan perizinan terlebih dahulu kepada pengurus MTs Al-Muttaqin, setelah diizinkan, tim mulai mempersiapkan hal-hal yang akan diperlukan untuk kegiatan seperti persiapan materi, perangkat elektronik dan tempat sosialisasi.

Sosialisasi

Setelah persiapan selesai, salah satu anggota tim melakukan sosialisasi kepada para siswa/siswi di MTs Al-Muttaqin. Sosialisasi dilaksanakan secara langsung dengan menjelaskan materi terkait Canva dan pembuatan poster. Materi dalam sosialisasi ini mengenai prinsip dasar desain, seperti warna, tipografi, dan tata letak (*layout*).

Pelatihan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan secara langsung di ruang kelas MTs Al-Muttaqin. Tujuan pelatihan ini untuk memberikan pelatihan penggunaan aplikasi desain grafis melalui komputer maupun smartphone. Pemanfaatan teknologi di sekolah tersebut dapat memberikan dampak yang baik dan dapat dikenal lebih banyak orang dengan konten-konten yang menarik di sosial mediana. Pembuatan konten-konten ini dapat menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain. Pelatihan dilakukan dengan menjelaskan pentingnya kemampuan desain grafis dan menjelaskan langkah-langkah dalam mendesain poster. Siswa-siswi yang mengikuti pelatihan ini akan mendapatkan materi dan pelatihan pembuatan poster melalui Canva secara gratis. Uraian kegiatan pelatihan desain grafis dapat digambarkan melalui gambar di bawah ini.



Sumber: (Penulis, 2024)

Gambar 1. Alur kegiatan pelatihan desain grafis

Kegiatan pelatihan diawali dengan pemaparan materi mengenai dasar-dasar desain, yang mencakup bentuk, *layout*, tipografi, dan warna. Pemaparan ini dilakukan secara interaktif agar peserta dapat memahami konsep dasar suatu desain sebelum mempraktikkannya secara langsung ke dalam desain mereka. Selain itu, peserta diberikan contoh desain yang baik sebagai referensi dalam pembuatan karya mereka. Setelah sesi pemaparan selesai, dilakukan *ice breaking* untuk mengembalikan fokus dan semangat peserta sebelum memasuki sesi praktik.

Pendampingan

Setelah memahami konsep dasar desain, peserta langsung diarahkan untuk mempraktikkan pembuatan poster menggunakan aplikasi Canva. Dalam tahap ini, peserta diberikan tema “Peduli Lingkungan” dan diberikan kebebasan dalam mengonsep desain mereka sendiri tanpa menggunakan fitur Canva Pro. Selama praktik berlangsung, pemateri memberikan bimbingan serta arahan untuk mengecek sejauh mana peserta memahami materi pelatihan yang telah disampaikan sebelumnya.

Setelah seluruh peserta menyelesaikan desainnya, hasil karya mereka dikumpulkan dan dievaluasi berdasarkan beberapa kriteria, seperti kesesuaian dengan tema, kreativitas, serta pemanfaatan fitur aplikasi Canva. Dari hasil evaluasi ini, dipilih tiga desain terbaik yang menunjukkan kreativitas dan pemahaman desain yang baik. Desain-desain terbaik tersebut kemudian diserahkan kepada pihak MTs Al-Muttaqin agar peserta yang terpilih dapat mendapatkan bimbingan lebih lanjut sebelum di ikutsertakan dalam perlombaan (Azise & Rahman, 2024).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan yang telah dilakukan, kegiatan pelatihan desain grafis dengan media atau aplikasi Canva yang dilaksanakan di MTs Al-Muttaqin Kecamatan Wonosobo, Kabupaten Wonosobo pada tanggal 20 Januari 2025. Pengenalan dan pelatihan desain grafis menggunakan media atau aplikasi Canva sangat membantu pihak sekolah dalam menumbuhkan minat dan bakat siswa secara kritis, khususnya dalam bidang desain. Pada saat pelaksanaan pelatihan, siswa merespon dengan baik tentang materi yang disampaikan.



Gambar 2. Pemaparan materi terkait prinsip dasar desain

Dengan adanya kegiatan sosialisasi ini, diharapkan siswa-siswi dapat mengimplementasikan aplikasi Canva secara baik dan benar. Kegiatan ini berupa pemberian

materi dan pelatihan untuk menambah pengetahuan dan kemampuan siswa-siswi yang dapat membantu mereka mengembangkan potensi di bidang editing. Siswa yang mempunyai kemampuan *editing* akan mempunyai kesempatan karir yang lebih besar di industri media (Dimas, 2022).

Kegiatan pendampingan ini dilakukan setelah pemberian materi selesai. Tujuan dari kegiatan ini untuk pengawasan serta pengimplementasian materi yang telah dijelaskan dan di paparkan oleh pemateri. Siswa-siswi diberikan tugas untuk membuat poster yang telah ditentukan temanya yaitu mengenai “Peduli Lingkungan”. Anggota tim KKN selalu berkeliling di setiap siswa-siswi untuk memantau jika terjadi kesulitan selama praktik pembuatan desain secara mandiri. Selain itu, tim KKN juga melakukan pemantauan terkait progress hasil dari pembuatan poster yang dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 3. Pelatihan dan pendampingan desain grafis siswa-siswi

Kegiatan ini melibatkan 32 siswa-siswi kelas VII dan IX, terdiri dari 16 siswa dan 16 siswi yang dibagi menjadi dua sesi. Sesi pertama dimulai pada pukul 08.00 WIB hingga 11.00 WIB dan untuk sesi kedua dimulai pukul 13.00 WIB hingga 16.00 WIB. Kegiatan ini dimulai dengan perencanaan kegiatan, koordinasi dengan pihak sekolah, dan pelaksanaan kegiatan. Selama proses persiapan hingga pelaksanaan kegiatan, terdapat beberapa faktor yang mendukung terlaksananya kegiatan ini. Kegiatan pemberian materi dan pelatihan desain mendapatkan tanggapan baik dari pihak sekolah karena bertepatan dengan akan diadakannya lomba poster pada 24 Mei 2025 mendatang. Selain itu pada saat kegiatan berlangsung para peserta memiliki antusias yang tinggi. Hal ini dibuktikan dengan aktifnya partisipasi siswa-siswi pada sesi diskusi setelah pemaparan materi.

Selain faktor pendukung, terdapat juga beberapa faktor yang menjadi penghambat selama proses persiapan dan pelaksanaan kegiatan. Kurang memadainya fasilitas yang dimiliki menjadi faktor penghambat terbesar selama proses persiapan dan pelaksanaan kegiatan. Sulitnya akses internet, listrik, dan komputer sempat menghambat proses persiapan kegiatan.

Selain itu, penjelasan terkait materi dan penggunaan aplikasi Canva yang diberikan harus lebih rinci karena minimnya pemahaman siswa dan siswi (Khusna et al., 2024).

Kegiatan sosialisasi desain grafis dan praktik penggunaan aplikasi Canva memberikan *output* berupa hasil desain poster yang telah dibuat oleh para peserta. Poster yang telah dibuat oleh para peserta tersebut kemudian dilakukan pemilihan desain poster terbaik. Setelah itu, peserta dengan desain terbaik diberikan hadiah dan dibina untuk mengikuti perlombaan poster pada 24 Mei 2025 mendatang. Selain itu, pelatihan ini juga meningkatkan kemampuan dan pengetahuan para peserta. Pelatihan merupakan strategi guna mengembangkan keterampilan dan keahlian seseorang pada bidang yang berkaitan dengan pekerjaan sesuai dengan kualifikasi (Anisah, 2021).

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan desain grafis menggunakan Canva yang disosialisasikan kepada siswa/siswi berhasil menarik minat mereka untuk mengasah keterampilan dalam membuat desain, terutama poster bertema "Peduli Lingkungan". Kegiatan ini memberikan dampak positif, meningkatkan kreativitas, dan memperkenalkan pentingnya literasi digital serta etika dalam dunia digital. Meskipun ada kendala fasilitas seperti akses internet dan perangkat, antusiasme peserta tetap tinggi. Pendampingan yang diberikan membantu mereka memahami desain grafis dan memaksimalkan penggunaan Canva. Pelatihan ini juga membuka peluang bagi siswa untuk berpartisipasi dalam lomba poster pada Mei 2025. Secara keseluruhan, pelatihan ini meningkatkan keterampilan siswa dalam desain grafis, yang bermanfaat untuk pembelajaran, kreativitas, dan persiapan menghadapi dunia kerja berbasis teknologi. Pelatihan serupa di masa depan dapat memperluas keterampilan desain untuk mendukung pengembangan digital di pendidikan.

5. DAFTAR REFERENSI

- Alfian, A. N., & Putra, M. Y. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84. <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>
- Azise, N., Fitriyah, N. S. I., & Rahman, M. (2024). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Siswa MTs Nurul Hikam. *Mimbar Integritas: Jurnal Pengabdian*, 4(1), 260-269.
- Haeruddin, R. A., Bustan, & Husen. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Siswa di SMA Negeri 1 Takalar. *Jurnal Pemikiran Dan Pengembangan Pembelajaran*, 4(2), 282–294.

- Hamsar, I., Sari, D. A. L., Andayani, D. D., & Kaswar, A. B. (2023). Pelatihan Aplikasi Canva untuk Membantu Kinerja Pegawai di Kecamatan Galesong Utara Kabupaten Takalar. *Teknovokasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 121-125.
- Haris, M., Ahid, N., & Ridhowan, M. (2022). Pendampingan Budaya Literasi Dengan Metode ABCD (Asset Based Community Development) Terhadap Santri Kelas 3 SMP di Asrama Al Maliki Pondok Pesantren Sunan Drajat Banjarwati Banjaranyar Paciran Lamongan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bestari*, 1(1), 29–36. <https://doi.org/10.55927/jpmb.v1i1.618>.
- Ibrahima, A. B. (2018). Asset Based Community Development (ABCD). In *Transforming Society*. <https://doi.org/10.4324/9781315205755-17>.
- Khusna, A. A., Astuti, A. R. L., Rifai, A. F., & Wonoseto, M. G. (2024). Pelatihan Membuat Poster dengan Menggunakan Aplikasi Canva pada Santri MA Pondok Pesantren Al-Miftah Mlangi. *Madaniya*, 5(3), 836-843.
- Muflikhun, M. N., Febrianto, R., Syailendra, D., Wibawa, B. B., Setiawan, A. N., & Rahmah, H. (2023). Peningkatan Skill Editing Foto & Video Melalui Pelatihan Pengenalan Aplikasi Editing Pada Siswa Kelas X. *Mafaza: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 89-102.
- Ningrum, S. K., Sakmal, J., & Dallion, E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva untuk Mengembangkan Budaya Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1500–1511. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7432>
- Putri, N. E., Mansur, H., & Satrio, A. (2024). Pemanfaatan Canva Sebagai Aplikasi Desain Grafis Untuk Mendukung Pembelajaran Di Tingkat Sekolah Dasar. *J-Instech*, 5(1), 172. <https://doi.org/10.20527/j-instech.v5i1.9852>
- Rahmawati, L., Suharni, Ambulani, N., Febriani, W. D., Widyatiningtyas, R., & Rita, R. S. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Communnity Development Journal*, 5(1), 129–136.
- Siburian, R., Manullang, H., & Tamba, D. (2024). Prosiding Seminar Nasional Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dan Ketertarikan Siswa dalam Pembelajaran. Prosiding Seminar Nasional Unit Kegiatan Mahasiswa Penalaran Dan Riset IKIP PGRI Bojonegoro, 1246–1254. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SNGK/article/view/2548>