

Pelatihan Desain Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Kreativitas OSIS di SMA Puspa Bangsa Cibadak

Insan Ahmad Alhafizh¹, Tri Budi Jatmiko², Arini Mayang Fauni³, Muhammad Rikza⁴, Putri Utami Ramadhan⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Nahdlatul Ulama, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Insan Ahmad alhafizh

E-mail: insanalhafizh06@gmail.com

Abstrak

Pelatihan Desain Aplikasi Canva bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan desain grafis anggota OSIS SMA Puspa Bangsa, Cibadak. Sebagai organisasi yang aktif mengelola berbagai kegiatan sekolah, OSIS memerlukan kemampuan menghasilkan media visual yang menarik dan efektif guna mendukung promosi acara dan komunikasi informasi. Pelatihan ini difokuskan pada pengenalan prinsip-prinsip dasar desain grafis, penguasaan fitur Canva, serta penerapannya dalam pembuatan materi visual seperti poster, brosur, dan konten media sosial. Metode pelatihan meliputi pemaparan materi, praktek langsung, dan diskusi interaktif untuk memaksimalkan pemahaman peserta. Hasil dari pelatihan menunjukkan bahwa peserta mampu menciptakan desain yang lebih menarik, proporsional, dan sesuai kebutuhan. Selain meningkatkan efisiensi kerja, pelatihan ini juga memperkuat branding OSIS dan memberikan bekal keterampilan yang bermanfaat bagi pengembangan diri di masa depan. Dengan pelatihan ini, diharapkan OSIS SMA Puspa Bangsa dapat lebih produktif dan profesional dalam mendukung kegiatan sekolah.

Kata Kunci - pelatihan canva, kreativitas, dan desain grafis.

Abstract

The Canva Application Design Training aims to enhance the creativity and graphic design skills of the student council (OSIS) members at SMA Puspa Bangsa, Cibadak. As an organization actively managing various school activities, OSIS requires the ability to produce visually appealing and effective media to support event promotions and information dissemination. This training focuses on introducing basic principles of graphic design, mastering Canva features, and applying them to create visual materials such as posters, brochures, and social media content. The training methods include material presentations, hands-on practice, and interactive discussions to maximize participants' understanding. The results of the training indicate that participants were able to create designs that are more attractive, proportional, and tailored to their needs. In addition to improving work efficiency, the training also strengthens OSIS branding and provides valuable skills for personal development in the future. With this training, it is expected that the OSIS of SMA Puspa Bangsa will become more productive and professional in supporting school activities.

Keywords : canva training, creativity, and graphic design

PENDAHULUAN

Keterampilan menggunakan teknologi menjadi salah satu hal yang sangat penting di tengah pesatnya perkembangan digital saat ini. Teknologi adalah suatu istilah yang merujuk pada kumpulan alat, mesin, sistem, dan proses yang digunakan untuk menghasilkan, mengolah, dan menyampaikan informasi atau bahan (Sarnoto et al., 2023). Kemampuan menggunakan teknologi ini tidak hanya mempermudah aktivitas sehari-hari, tetapi juga berperan penting dalam keberhasilan di bidang pendidikan, pekerjaan, dan berbagai aspek lainnya. Teknologi kini menjadi bagian tak terpisahkan dari berbagai sektor, mulai dari komunikasi hingga industri kreatif. Oleh karena itu, penguasaan teknologi bukan sekedar pilihan, melainkan sebuah kebutuhan.

Tak kalah penting dalam dunia pendidikan, kemampuan dalam literasi digital ini menjadi kebutuhan pokok. Gilster (2012) mengemukakan bahwa literasi digital adalah kemampuan menggunakan teknologi dan informasi dari piranti digital secara efektif dan efisien dalam berbagai konteks seperti akademik, karir dan kehidupan sehari-hari (Hadayani et al., 2020). Literasi ini sendiri, dalam konteks pendidikan, berperan dalam mengembangkan pengetahuan seseorang pada materi pelajaran tertentu serta mendorong rasa ingin tahu dan mengembangkan kreativitas yang dimiliki (Naufal, 2021). Kreativitas adalah potensi yang dimiliki setiap manusia dan bukan yang diterima dari luar individu (Ummah, 2019). Kreativitas dalam literasi digital ini perlu ditingkatkan melalui berbagai macam pelatihan.

Sebagai wadah bagi siswa untuk belajar berorganisasi, mengembangkan kreativitas, dan melatih keterampilan kepemimpinan, OSIS seringkali membutuhkan media komunikasi visual untuk mempromosikan kegiatan, menyampaikan informasi, atau memperkuat branding organisasi. Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) merupakan salah satu sarana pengembangan minat dan bakat siswa di internal sekolah (Zainuddin et al., 2018). Dalam melaksanakan kegiatan OSIS, anggota OSIS perlu membuat desain pemasaran atau iklan dalam bentuk banner, poster dan pamphlet, akan tetapi, Desain yang dihasilkan masih kurang rapi, kurang menarik dan kurang informatif hal ini disebabkan kurangnya pengetahuan tentang konsep desain dan tools desain yang digunakan (Andrianti et al., 2023). Oleh karena itu, seyogianya memiliki kemampuan desain grafis yang memadai, sehingga dapat menciptakan materi promosi yang optimal. Untuk itu, diperlukan pelatihan yang praktis dan mudah diikuti guna membantu anggota OSIS mengembangkan keterampilan desain mereka.

Dalam hal ini, canva merupakan salah satu aplikasi desain yang harus ditingkatkan kemampuan kreativitasnya. Canva adalah alat desain grafis yang diciptakan pada tahun 2012 oleh seorang pengusaha Australia, Melanie Perkins (Gehred, 2020). Menurut Sinaga (2023) canva merupakan aplikasi program design online yang menyediakan berbagai tools atau alat editing untuk membuat berbagai desain grafis dengan mudah tanpa perlu mendesainnya dari awal (Rika Widianita, 2023).

Penggunaan aplikasi canva ini juga bisa kita nikmati dengan berbagai fitur Premiumnya dengan cara mendaftarkan diri menggunakan akun belajar.id yang dimiliki (Zulhandayani et al., 2022). Dengan menggunakan canva, kita dapat membuat video pembelajaran, slide presentasi, konten instagram, poster, resume, sertifikat, logo, banner, kartu ucapan, selebaran, dan lain sebagainya (Kurniawan Maranto et al., 2022).

Tujuan dari pelatihan desain grafis dengan menggunakan aplikasi canva ini adalah mengasah kreativitas, kemampuan desain, dan efektivitas anggota OSIS dalam mendukung kegiatan serta memperkuat citra profesional pada setiap kegiatan di lingkungan sekolah SMA Puspa Bangsa, Desa Cibadak, Kabupaten Bogor. Kemudian, hasil dari pengabdian masyarakat ini penulis tuangkan dalam sebuah penelitian yang berjudul "Pelatihan Desain Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Kreativitas OSIS di SMA Puspa Bangsa, Cibadak."

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan melalui beberapa tahapan terstruktur. Lokasi kegiatan adalah SMA Puspa Bangsa, sebuah sekolah swasta di Jl. Raya Surupan, Kabupaten Bogor, yang telah berdiri sejak tahun 2010 dan menggunakan kurikulum 2013 program MIPA. Kegiatan ini menasar anggota OSIS SMA Puspa Bangsa yang berjumlah 16 siswa, mengingat peran strategis mereka dalam mendukung berbagai kegiatan sekolah melalui media komunikasi visual.

Tim pelaksana terdiri dari tiga mahasiswa semester 7 Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia, yaitu Bela Mala Erlinda sebagai moderator, Muhammad Rikza sebagai pemateri pertama, dan Arini Mayang Fauni sebagai pemateri kedua. Pelaksanaan kegiatan didukung oleh berbagai alat bantu, seperti proyektor untuk menampilkan materi pelatihan, handphone untuk praktik langsung, dan laptop untuk pengelolaan materi serta presentasi.

Tahapan kegiatan diawali dengan pengurusan izin melalui pengajuan surat rencana pelaksanaan kepada Kepala Sekolah SMA Puspa Bangsa serta koordinasi untuk memastikan dukungan fasilitas dan teknis. Setelah izin diperoleh, tim melaksanakan survei lokasi guna meninjau kesiapan fasilitas, termasuk ruang pelatihan dan perangkat pendukung. Selanjutnya, dilakukan perencanaan kegiatan yang mencakup penjadwalan, penentuan jumlah peserta, dan penyusunan materi pelatihan, yang meliputi teori dasar desain grafis, pengenalan fitur Canva, dan panduan praktis pembuatan media visual.

Pelatihan dilaksanakan pada 7 Desember 2024 di Posko Kuliah Kerja Nyata Desa Cibadak, Kabupaten Bogor. Kegiatan ini mencakup penyampaian teori, praktik pembuatan media visual seperti poster dan konten media sosial menggunakan Canva, serta diskusi interaktif untuk memperkuat pemahaman peserta. Di akhir pelatihan, dilakukan evaluasi untuk menilai pemahaman peserta, kualitas hasil karya desain, dan efektivitas program pelatihan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebagaimana telah disampaikan oleh penulis di atas, bahwasanya Pelaksanaan kegiatan Pelatihan Desain Aplikasi Canva ini bertujuan untuk mengasah kreativitas, kemampuan desain, dan efektivitas anggota OSIS dalam mendukung kegiatan serta memperkuat citra profesional pada setiap kegiatan di lingkungan sekolah SMA Puspa Bangsa, Desa Cibadak. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 07 Desember 2024 yang diawali dengan penyampaian teori-teori, sejarah dan perkembangan aplikasi canva itu sendiri.



Gambar 1.

Penjelasan materi pelatihan desain canva



Gambar 2.

Tahap praktek menggunakan aplikasi canva

Dilanjutkan dengan praktek yang dicontohkan terlebih dahulu oleh para pemateri yang bertugas. Kemudian pemateri meminta seluruh anggota OSIS yang ikut serta dalam pelatihan agar mereka mengaplikasikan untuk membuat poster bertemakan “Hari Guru” dengan kreativitas mereka masing-masing. Hasil dari karya mereka dikumpulkan melalui email pemateri untuk dipublikasikan di Jurnal pengabdian masyarakat ini.



Gambar 3.

Hasil praktek dari anggota OSIS SMA Puspa Bangsa



Gambar 4.

Hasil praktek dari anggota OSIS SMA Puspa Bangsa



Gambar 5.

Hasil praktek dari anggota OSIS SMA Puspa Bangsa



Gambar 6.

Hasil praktek dari anggota OSIS SMA Puspa Bangsa



Gambar 7.

Hasil praktek dari anggota OSIS SMA Puspa Bangsa



Gambar 8.

Hasil praktek dari anggota OSIS SMA Puspa Bangsa

Setelah pelaksanaan kegiatan ini, dilakukan tahap wawancara seputar tanggapan dan umpan balik dari anggota OSIS SMA Puspa Bangsa. Tanggapan yang didapat dari pelaksanaan kegiatan pelatihan desain menggunakan aplikasi canva ini bahwa Peserta menunjukkan semangat yang besar untuk belajar dan menambah pengetahuan mereka dalam mendesain menggunakan canva secara lebih kreatif dari sebelumnya. Kegiatan pengabdian ini juga disambut dengan respons positif dari para peserta, mencerminkan antusiasme mereka terhadap pengembangan keterampilan desain.

Adapun umpan baliknya, mereka menginginkan adanya pelatihan serupa agar mereka bisa mengaplikasikan konten apapun melalui canva yang jauh lebih kreatif dari sebelumnya. Mereka menyadari bahwa ada beberapa aspek penting yang perlu diperhatikan, seperti memastikan gambar dan tulisan terlihat jelas, menjaga komposisi gambar dan tulisan agar tetap proporsional, memilih perpaduan warna yang harmonis, serta menyesuaikan isi brosur dengan kebutuhan. Selain itu, pastikan konten dirancang agar menarik perhatian dan mampu memikat minat siswa-siswi SMA Puspa Bangsa.

KESIMPULAN

Pelatihan Desain Aplikasi Canva untuk OSIS SMA Puspa Bangsa, Cibadak, memberikan dampak positif dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan desain anggota OSIS. Dengan memahami dasar desain grafis dan memanfaatkan fitur Canva, peserta mampu menghasilkan materi visual yang menarik, efisien, dan relevan dengan kebutuhan kegiatan sekolah.

Selain meningkatkan kemampuan individu, pelatihan ini juga membantu membangun citra OSIS yang lebih profesional dan mendorong kerja sama antaranggota. Keterampilan yang diperoleh tidak hanya mendukung program sekolah tetapi juga menjadi bekal berharga bagi pengembangan diri peserta di masa depan. Melalui pelatihan ini, diharapkan OSIS SMA Puspa Bangsa dapat lebih kreatif dan produktif dalam mendukung keberhasilan berbagai kegiatan sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia atas dukungan dan pendanaan yang telah diberikan untuk pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini hingga penyelesaian artikel ini. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Kelompok KKN MD II 06 Acarya, yang telah berkontribusi aktif dalam pelaksanaan kegiatan, mulai dari perencanaan hingga evaluasi program pelatihan.

Apresiasi yang mendalam juga disampaikan kepada SMA Puspa Bangsa, khususnya Kepala Sekolah Bapak Sofyan Adenansi, S.Pd.I, beserta seluruh jajaran yang telah memberikan izin, fasilitas, dan dukungan penuh untuk menyukseskan kegiatan ini. Tak lupa, penulis mengucapkan terima kasih kepada para siswa OSIS yang menjadi peserta pelatihan atas partisipasi dan antusiasmenya selama kegiatan berlangsung.

Semoga artikel ini dapat memberikan manfaat yang nyata bagi pengembangan ilmu pengetahuan serta menjadi referensi untuk kegiatan pengabdian masyarakat di masa mendatang..

DAFTAR PUSTAKA

- Andrianti, A., Aryani, L., & Gusriyanti, D. A. (2023). Pelatihan desain grafis untuk OSIS menggunakan Canva pada SMK Negeri 2 Kota Jambi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat UNAMA*, 2(1), 73–78. <https://doi.org/10.33998/jpmu.2023.2.1.871>
- Gehred, A. P. (2020). Canva. *Journal of the Medical Library Association*, 108(2), 338–340. <https://doi.org/10.5195/jmla.2020.923>
- Hadayani, D. O., Delinah, & Nurlina. (2020). Membangun karakter siswa melalui literasi digital dalam menghadapi pendidikan abad 21 (Revolusi Industri 4.0). *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 21, 999–1015.
- Kurniawan Maranto, A. R., Dwiyanthi Kusuma, E., Wijaya, H., Kurnia, Y., Rimbawan Oprasto, R., & Margita, S. (2022). Pelatihan desain poster dengan Canva. *Abdi Dharma*, 2(2), 115–120. <https://doi.org/10.31253/ad.v2i2.1738>
- Naufal, H. A. (2021). Literasi digital. *Perspektif*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
- Rika Widianita, D. (2023). Analysis of health-related indicators in elderly living at home focusing on their subjective health status: A covariance structure analysis. *AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam*, 8(1), 1–19. Available from <https://journal.com/atta-wassuth>
- Sarnoto, A. Z., Hidayat, R., Hakim, L., Alhan, K., Sari, W. D., & Ika, I. (2023). Analisis penerapan teknologi dalam pembelajaran dan dampaknya terhadap hasil belajar. *Journal on Education*, 6(1), 82–92. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2915>
- Ummah, M. S. (2019). Analysis of health-related indicators in elderly living at home focusing on their subjective health status: A covariance structure analysis. *Sustainability*, 11(1), 1–14. Available from <https://www.sustainability-journal.com>

- Zainuddin, M., Syamsuadi, A., & Yahya, M. R. (2018). Peningkatan eksistensi organisasi siswa intra sekolah (OSIS) se-Kota Pekanbaru melalui konsep manajemen dan kepemimpinan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Multidisiplin*, 1(2), 89–98. <https://doi.org/10.36341/jpm.v1i2.431>
- Zulhandayani, F., Rezeki, K. S., & Lubis, M. J. (2022). Pemanfaatan Canva sebagai media penyampaian informasi bagi kepemimpinan sekolah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 148–154. <https://doi.org/10.32832/tek.pend.v11i2.7066>