

Pelatihan Desain Grafis Media Promosi Untuk Mendukung Keterampilan Digital Anak-anak Berkebutuhan Khusus

Yuri Prima Fittryani¹, Ngakan Putu Darma Yasa², Dwi Novitasari³, I Putu Purwa Andhika⁴, Ni Made Lisma Martarini⁵

^{1,5} Program Studi Informatika, Fakultas Teknologi Dan Informatika, Institut Bisnis Dan Teknologi Indonesia, Indonesia

^{2,3,4} Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Bisnis Dan Desain Kreatif, Institut Bisnis Dan Teknologi Indonesia, Indonesia

Received : 31 Maret 2026, Revised : 6 April 2026, Published : 18 April 2026

Corresponding Author

Nama Penulis: Ngakan Putu Darma Yasa

E-mail: darma.yasa@instiki.ac.id

Abstrak

Desain grafis mampu memberikan bekal keterampilan dalam berkomunikasi secara visual dengan media teks atau gambar. Anak-anak berkebutuhan khusus mempunyai potensi kreatif dalam bidang desain yang kurang optimal karena keterbatasan akses dan metode pembelajaran. Maka dari itu Dinas Sosial Kota Denpasar menyediakan berbagai macam kegiatan untuk mendukung perkembangan anak berkebutuhan khusus seperti pelatihan desain. Tujuan pengabdian ini adalah untuk membantu meningkatkan kreativitas anak berkebutuhan khusus melalui pelatihan membuat desain kartu nama sebagai salah satu bentuk pengembangan keterampilan desain grafis dasar. Program ini difokuskan pada pembuatan desain media promosi kartu nama sebagai sarana untuk menumbuhkan kreativitas, kemampuan ekspresi diri, serta kepercayaan diri peserta. Metode yang diterapkan mulai dari demonstrasi, pendampingan individual serta evaluasi hasil karya peserta. Hasil kegiatan pelatihan ini berupa artikel yang diunggah pada jurnal pengabdian. Selain itu, pelatihan ini mampu meningkatkan rasa percaya diri dan kemandirian peserta dalam mengungkapkan kreativitas dalam bentuk desain kartu nama. Kegiatan ini bisa menjadi langkah awal untuk membuka peluang ekonomi kreatif bagi anak berkebutuhan khusus di masa depan.

Kata kunci - pelatihan, desain, disabilitas

Abstract

Graphic design is able to provide skills in communicating visually through text or image media. Children with special needs have creative potential in the field of design that is not yet optimal due to limitations in access and learning methods. Therefore, the Social Service Office of Denpasar City provides various activities to support the development of children with special needs such as design training. The purpose of this community service is to help improve the creativity of children with special needs through training in making business card designs as a form of developing basic graphic design skills. The program is focused on creating promotional media in the form of business card designs as a means to foster creativity, self-expression, and participants' self-confidence. The methods applied to include demonstrations, individual mentoring, and evaluation of participants' work. The results of this training activity are in the form of an article uploaded to a community service journal. In addition, this training is able to increase participants' self-confidence and independence in expressing creativity in the form of business card design. This activity can be an initial step to open creative economic opportunities for children with special needs in the future.

Keywords - training, design, disability

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

How To Cite : Fittryani, Y. P., Yasa, N. P. D., Novitasari, D., Andhika, I. P. P., & Martarini, N. M. L. (2026). Pelatihan Desain Grafis Media Promosi Untuk Mendukung Keterampilan Digital Anak-anak Berkebutuhan Khusus. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 4(2), 343 - 350. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v4i2.4251>

Copyright ©2026 Yuri Prima Fittryani, Ngakan Putu Darma Yasa, Dwi Novitasari, I Putu Purwa Andhika, Ni Made Lisma Martarini

PENDAHULUAN

Anak berkebutuhan khusus merupakan kelompok yang memiliki kebutuhan pendidikan dan pengembangan keterampilan yang berbeda dari anak-anak pada umumnya. Anak autisme memiliki karakteristik yang unik dalam cara mereka berkomunikasi, berinteraksi, serta mengekspresikan diri. Meskipun memiliki tantangan tersendiri dalam proses belajar, anak-anak berkebutuhan khusus juga menunjukkan potensi besar dalam bidang-bidang yang memerlukan ketelitian, visualisasi yang kuat, dan pola kerja terstruktur, salah satunya adalah desain grafis. Namun, eksistensi anak-anak berkebutuhan khusus dalam kehidupan sosial di Indonesia, salah satu sisi masih terdapat stigma yang tidak baik (I Made Gede Arimbawa, Mercuri Mahadi, 2021). Masih ada beberapa pandangan yang menganggap sebagai manusia lemah dengan hidup hanya bergantung kepada orang lain, karena tidak bisa melakukan hal bermanfaat bagi diri sendiri maupun orang lain. (Alfalah Abdul Aziz, Annisa Putri Syaukani, Claris Fransiska, 2024)

Penyandang Disabilitas merupakan setiap individu yang mengalami keterbatasan mental, intelektual, sensorik dan/atau fisik, dalam rentan waktu yang lama untuk berinteraksi dengan lingkungan serta mengalami hambatan berpartisipasi secara penuh bersama orang lain (Firdaus Adam, I Ketut Sida Arsa, 2022). Namun saat ini, pendidikan bagi anak-anak berkebutuhan khusus telah mengalami perkembangan yang signifikan setiap tahunnya. Pada setiap periode menunjukkan peningkatan kesadaran serta penghargaan terhadap hak-hak anak berkebutuhan khusus. Pendidikan untuk anak berkebutuhan khusus kini telah diakui sebagai bagian integral dari sistem pendidikan secara umum di banyak negara. Dukungan dari berbagai jenis kebijakan, perkembangan metode pendidikan, dan kemajuan teknologi telah membantu meningkatkan kualitas pendidikan dan kesejahteraan anak berkebutuhan khusus. Selain itu, kesadaran global yang semakin besar terhadap begitu pentingnya pendidikan akan mendorong perkembangan kebijakan yang lebih mendukung. Di masa depan, diharapkan terdapat peningkatan aksesibilitas, kualitas pendidikan, serta dukungan psikososial bagi anak berkebutuhan khusus, sehingga memungkinkan mereka untuk berpartisipasi lebih dalam masyarakat. (Tria Luvinasari, Muhammad Mudzakkir, Sikris Rahayu Ningsih, Nur Pasya Octa Sahara, Anggita Indah Arsitarsari, 2025). Setiap hak pada anak adalah bagian dari hak asasi manusia yang harus dijamin, dilindungi dan dipenuhi oleh orang tua, keluarga, masyarakat, negara bagian, ataupun pemerintah. Setiap anak berhak untuk memperoleh kesempatan yang sama dalam menempuh pendidikan. Maka dari itu pusat pendidikan formal maupun non formal harus memiliki kewajiban melindungi anak berkebutuhan khusus agar terhindar dari perbedaan dengan anak lainnya. Akses ke dalam pendidikan yang layak sebagai penunjang keperluan mereka secara spesifik berbeda dari anak normal sangat dibutuhkan. Permasalahan anak berkebutuhan khusus akan selalu ada seiring meningkatnya tekanan dari lingkungan sosial. Anak berkebutuhan khusus mengalami keterbatasan karena ada yang salah dengan cara pandang masyarakat terhadap penyandang disabilitas (Faiq, 2022). Untuk memberikan akses belajar yang lebih banyak, saat ini Dinas Sosial Kota Denpasar melalui Pusat Layanan Autis menyediakan berbagai jenis kegiatan salah satunya pelatihan komputer untuk mendukung aktivitas dan kreativitas anak berkebutuhan khusus.

Pusat Layanan Autis Kota Denpasar merupakan salah satu lembaga yang berfokus untuk memberikan layanan pendidikan serta terapi bagi anak-anak berkebutuhan khusus. Berdasarkan hasil observasi dan komunikasi dengan pihak pengelola lembaga, ditemukan bahwa terdapat peserta didik yang menunjukkan minat dan ketertarikan pada aktivitas visual, seperti menggambar, mewarnai, dan bermain aplikasi digital berbasis gambar. Namun, kegiatan pelatihan keterampilan digital yang terarah

dan aplikatif masih sangat terbatas. Hal tersebut dikarenakan Pusat Layanan Autis Kota Denpasar kurang memiliki sumber daya yang mencukupi atau ahli di bidangnya untuk mendampingi kegiatan tersebut. Lembaga ini beralamat di Jalan Mataram No.3, Dauh Puri Kaja, Kecamatan Denpasar Utara, Kota Denpasar, Bali. Pusat Layanan Autis Kota Denpasar di bawah naungan Dinas Sosial Kota Denpasar adalah sebuah tempat edukasi khusus disabilitas mulai usia dini hingga dewasa. Disediakan berbagai jenis kegiatan untuk mendukung kreativitas anak-anak berkebutuhan khusus seperti kerajinan tangan, menari, berlatih musik, melukis, bernyanyi serta komputer. Jumlah peserta dalam pelatihan komputer terdapat enam orang siswa. Semua peserta sudah memiliki laptop masing-masing, sehingga bisa praktek secara langsung. Untuk mendukung salah satu kegiatan dari Pusat Layanan Autis Kota Denpasar yaitu bagian pelatihan komputer, diadakan kerjasama antara pihak Kampus INSTIKI. Beberapa dosen dari kampus INSTIKI melaksanakan pelatihan tentang desain media promosi seperti kartu nama menggunakan aplikasi canva web. Kegiatan pelatihan membuat desain kartu nama juga bisa menjadi sangat relevan dalam konteks ini. Kartu nama tidak hanya sebagai media identitas, namun juga menjadi sarana pembelajaran tentang konsep diri, struktur informasi, serta estetika visual. Melalui kegiatan ini, anak-anak berkebutuhan khusus diajak untuk mengenal nama mereka sendiri, minat atau bakat yang mereka miliki, serta mengatur elemen visual secara terstruktur dan semua itu mampu membantu penguatan fungsi kognitif mereka. Canva web salah satu alat desain grafis yang ramah untuk anak berkebutuhan khusus serta dapat digunakan secara mudah, intuitif, dan tidak memerlukan kemampuan teknis tinggi. Melalui canva, anak berkebutuhan khusus dapat mengekspresikan diri secara visual, meningkatkan rasa percaya diri, serta memiliki peluang untuk menciptakan karya yang bisa digunakan dalam pendidikan, komunikasi, atau bahkan sebagai keterampilan kerja di masa depan. Belajar desain juga membantu mereka memahami konsep warna, bentuk, dan komunikasi visual, yang penting dalam interaksi sosial dan pengembangan potensi individu secara menyeluruh.

Tujuan pengabdian ini adalah untuk memberikan pengetahuan tentang membuat desain media promosi yaitu kartu nama, mengenalkan fitur yang ada pada canva dan fungsinya serta cara penggunaannya, hingga mengaplikasikan software Canva dalam pembuatan desain media promosi serta menjalin hubungan dan kerja sama yang baik antara institusi pendidikan dan instansi pemerintah.

Canva sebagai aplikasi desain yang *user-friendly* sangat membantu dalam proses membuat media pembelajaran yang kreatif dan sesuai dengan karakteristik anak usia dini. Penerapan canva dalam dunia pendidikan juga mampu meningkatkan kualitas penyampaian materi secara visual dan interaktif. (Asieline Wahyu Triardyanti, Melia Dwi Widayanti, Syaiputra W.M. Diningrat, 2025). Pemilihan aplikasi *canva* juga dipengaruhi oleh banyaknya keunggulan dan kemudahan dalam proses perancangan media promosi seperti desain kartu nama dan *flyer*. *Canva* merupakan salah satu *tools* berbentuk website yang bisa diakses melalui laptop bahkan *handphone* serta dimanfaatkan untuk desain grafis dengan berbagai ide dan kreativitas, khususnya berkaitan dengan promosi produk. Pada aplikasi *Canva* disediakan berbagai macam *template* dengan versi berbayar atau ada yang gratis. Kemudahan yang diberikan dalam merancang desain menjadi daya tarik tersendiri dari aplikasi *Canva* berbasis website. Berbagai jenis kegiatan pelatihan yang menerapkan aplikasi *canva* telah dilaksanakan sebelumnya, serta mampu memberikan dampak positif bagi peserta pelatihan. Pelatihan *canva* mampu memberikan pengetahuan pada bidang desain grafis, animasi bahkan video. (D, 2022).

Pemilihan aplikasi *canva* adalah karena salah satu aplikasi yang saat ini populer yang bisa dimanfaatkan untuk merancang media desain, animasi, video serta slide presentasi untuk mendukung proses belajar. *Canva* adalah sebuah *tools* desain grafis yang dirancang dapat membantu penggunanya membuat berbagai desain keren dan kreatif, khususnya untuk memasarkan produk. *Canva* menyediakan berbagai *template* dengan versi berbayar maupun versi gratis. Kemudahan merancang desain menjadi daya tarik tersendiri dari *Canva*. Berdasarkan kegiatan pelatihan *canva* yang telah dilaksanakan sebelumnya, pemanfaatan aplikasi *canva* memberikan dampak positif untuk peserta

didik. Pelatihan *canva* mampu memberikan pengetahuan di bidang desain grafis, animasi maupun video. (D, 2022)

Salah satu pengabdian ke masyarakat dengan menerapkan aplikasi *canva* berjudul “Tranformasi Kreatif AI Menggunakan Canva dalam Pembuatan Gambar Inovatif bagi Anak Asuh Yayasan As-Syamsuriah”. Pengabdian ini dilaksanakan oleh Noer Azni Septiani, Dkk. dengan hasil mampu meningkatkan pengetahuan peserta dan memiliki keterampilan dalam menggunakan *canva* untuk dapat digunakan dalam mendukung pengetahuan baru anak - anak di Yayasan As-Syamsuriah. Antusiasme peserta sangat terlihat sepanjang pelatihan, terutama ketika mereka aktif mencoba membuat desain dan bertanya mengenai hal-hal yang belum mereka pahami. Dengan memastikan pemahaman anak-anak lebih mendalam, Kegiatan ini tidak hanya memberikan pengetahuan teknis, tetapi juga memperkenalkan dunia kreatif digital kepada anak-anak yayasan As-Syamsuriah. (Noer Azni Septiani, Hardiyani, Eka Wulansari Fridayanthie, 2025)

Selain itu pada penelitian berikutnya dilaksanakan oleh Fathurrahman Sitorus bertema *canva* dengan judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Pada Keterampilan Vokasi Desain Grafis Siswa Disabilitas Rungu Di SMALB-B Karya Mulia Surabaya”. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan aplikasi *canva* pada kemampuan desain grafis berpengaruh terhadap siswa disabilitas rungu di SMALB-B Karya Mulia Surabaya. Implikasi hasil penelitian ini adalah aplikasi *canva* berpengaruh terhadap peningkatan keterampilan desain grafis, terutama dalam membuat desain grafis banner dan aplikasi *canva* mendorong siswa aktif dalam proses pembelajaran dan memberikan hasil belajar yang lebih baik. Aplikasi *canva* juga menjadi pondasi peserta didik disabilitas rungu dalam mempelajari dunia desain grafis. (Fathurrahman Sitorus, 2024)

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan partisipatif dan edukatif, yaitu peserta anak-anak autisme dilibatkan secara aktif sesuai dengan kemampuan dan karakteristik masing-masing. Menerapkan pendekatan individual dengan memberikan pendampingan secara langsung setiap individu agar proses pembelajaran lebih fokus dan efektif. Metode demonstrasi dan praktik langsung yaitu memberikan contoh pembuatan desain serta menambahkan setiap elemen yang ada pada aplikasi sehingga membentuk kartu nama. Metode demonstrasi merupakan teknik pengajaran yang dilaksanakan dalam bentuk praktikum sehingga peserta didik mampu melihat secara langsung apa yang sedang dipelajari (Lestari Endang Titik, 2020). Penggunaan media visual dan alat bantu digital dengan bantuan laptop yang sudah terisi aplikasi desain grafis yaitu *Canva web*.

Pelatihan di Pusat Layanan Autis Kota Denpasar berjudul “Pelatihan Desain Grafis Media Promosi Untuk Mengembangkan Keterampilan Digital Anak-anak Berkebutuhan Khusus” dilaksanakan melalui beberapa tahapan seperti gambar 1 alur pengabdian di bawah, yaitu:



Gambar 1.
Alur Pengabdian

1. Analisa Situasi

Tahap pertama yang dilaksanakan adalah menganalisa situasi dengan metode wawancara bersama pihak terkait di Pusat Layanan Autis Kota Denpasar. Kegiatan ini untuk memastikan program pelatihan yang akan dijalankan benar-benar relevan dan berdampak bagi pihak terkait. Melalui analisa ini akan didapatkan acuan untuk memetakan permasalahan mitra, memberikan materi pelatihan, serta teknis pelaksanaan pelatihan. Selain itu, analisa situasi dapat

membantu menyusun strategi pelaksanaan, menentukan pendekatan yang sesuai, serta mengidentifikasi potensi dan hambatan yang mungkin muncul. Hasil wawancara tersebut adalah informasi berupa permasalahan yang dihadapi mitra khususnya dalam pelatihan komputer.

2. Memetakan Permasalahan Mitra

Anak-anak yang ada di Pusat Layanan Autis Kota Denpasar memiliki antusias tinggi untuk mengikuti setiap kegiatan yang disediakan. Namun, permasalahannya adalah ketersediaan sumber daya yang akan digunakan untuk mendampingi secara langsung anak-anak berkebutuhan khusus dalam belajar komputer desain belum mencukupi khususnya bidang komputer desain. Selain itu masalah hambatan komunikasi dengan anak-anak berkebutuhan khusus juga harus diantisipasi dengan dihadirkan juga pendamping yang ada di Pusat Layanan Autis Kota Denpasar.

3. Merancang Materi Pelatihan

Materi yang direncanakan harus mampu menjembatani keperluan yang beragam dari peserta sekaligus mengembangkan keterampilan dasar dan kreativitas mereka. Kegiatan ini menggunakan aplikasi *canva* yang bisa dipraktekkan di laptop masing-masing peserta. Dari tahapan sebelumnya yaitu analisa situasi dan pemetaan permasalahan, akan dirancang materi yang berkaitan dengan pengenalan aplikasi *canva*, pengenalan *tools canva*, kemudian mendesain kartu nama. Pada proses pelatihan, peserta akan diajarkan mengatur atau memberikan warna, mengatur tata letak gambar dan teks, hingga menampilkan karyanya dalam bentuk file gambar atau JPEG.

4. Pelatihan

Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan langsung di ruangan kelas Pusat Layanan Autis Kota Denpasar. Pelatihan desain diikuti oleh enam orang peserta anak berkebutuhan khusus. Kegiatan ini diampu oleh 5 dosen dan 1 mahasiswa dari kampus INSTIKI. Metode yang diterapkan pada kegiatan ini adalah memberikan pendampingan secara langsung tentang materi desain kartu nama. Penjelasan materi dimulai dari pemahaman tentang cara menggunakan *canva*, tampilan *canva*, pengenalan *tools canva* serta latihan mendesain.

5. Evaluasi

Evaluasi dilaksanakan untuk menilai sejauh mana tujuan pelatihan telah tercapai, serta mengetahui efektivitas materi, metode, dan pendekatan yang diterapkan. Dalam konteks anak disabilitas, evaluasi tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi pada proses pembelajaran, keterlibatan peserta, dan perkembangan individu. Evaluasi biasanya dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu evaluasi awal, proses, dan akhir. Evaluasi awal bertujuan mengidentifikasi kemampuan dasar dan kebutuhan peserta sebelum pelatihan dimulai. Evaluasi proses dilakukan selama pelatihan untuk memantau keaktifan peserta, kendala yang muncul, serta efektivitas media dan metode pembelajaran. Sedangkan evaluasi akhir berfungsi menilai pencapaian hasil belajar, seperti kemampuan membuat desain sederhana, mengenal warna dan bentuk, atau meningkatnya rasa percaya diri peserta. Namun, khusus pada peserta ini, evaluasi juga disampaikan kepada orang tuanya terkait hal yang perlu ditingkatkan lagi. Maka dari itu, laporan akhir juga dibuatkan untuk diberikan kepada orang tua masing-masing.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini disajikan uraian terkait pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan desain kartu nama bagi anak-anak berkebutuhan khusus. Pada bagian ini dijelaskan proses pelaksanaan kegiatan, mulai dari tahap persiapan, pelaksanaan pelatihan, hingga evaluasi hasil karya peserta. Selain itu, dibahas pula tingkat pemahaman dan keterampilan peserta dalam mengaplikasikan *canva web* melalui media kartu nama, serta respons dan partisipasi peserta selama kegiatan berlangsung. Hasil yang diperoleh dianalisis untuk mengetahui efektivitas metode pelatihan yang diterapkan dalam meningkatkan kreativitas, kemampuan ekspresi diri, dan kepercayaan diri peserta. Dengan demikian, pembahasan ini diharapkan dapat memberikan gambaran menyeluruh

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

mengenai capaian kegiatan serta menjadi dasar untuk pengembangan program serupa di masa mendatang.

Persiapan

Tahap persiapan ini dimulai dari melakukan diskusi kecil dengan tim dosen pengabdian yang dilaksanakan di Kampus INSTIKI. Diskusi dilakukan terkait menentukan tema pelatihan, tempat pelatihan dan teknis pelatihan. Hal ini dilakukan agar persiapan lebih detail terkait materi pratikum dan pelaksanaan di lapangan.

Sebelumnya, sudah dilaksanakan wawancara dengan pihak terkait yang didapat permasalahan Pusat Layanan Autis Kota Denpasar yaitu kekurangan sumber daya untuk mendukung pelatihan komputer. Peserta didik berkebutuhan khusus diarahkan untuk mengikuti pelatihan komputer yaitu merancang desain media promosi digital berupa kartu nama. Tujuan berikutnya adalah agar peserta didik mampu memasarkan produk-produk yang sudah tercipta oleh anak-anak berkebutuhan khusus lainnya seperti lukisan dan baju.

Materi Pelatihan

Tahap berikutnya dari kegiatan ini adalah membuat rancangan materi. Rancangan ini dibuat tentunya digunakan sebagai sarana dalam memenuhi kebutuhan dan memudahkan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Adapun rancangan materi yang dibuat adalah berupa pengenalan *canva web*, membuat akun *canva*, mengolah mengolah gambar, menambahkan elemen, menyimpan, mendownload dan mengunggah *file*. Semua materi yang berkaitan dengan merancang desain media promosi dipraktekkan secara langsung dengan pendampingan.

Pelaksanaan Pelatihan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan langsung di ruangan kelas Pusat Layanan Autis Kota Denpasar. Peserta pelatihan ini diikuti oleh 6 orang anak berkebutuhan khusus hasil binaan dari Pusat Layanan Autis Kota Denpasar. Kegiatan ini diampu oleh 5 dosen dan mahasiswa INSTIKI yang berlangsung selama 2 bulan. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah memberikan pendampingan secara langsung tentang materi desain media promosi digital berupa kartu nama.



Gambar 1.
Pendampingan Secara Langsung

Setelah dilaksanakan pendampingan secara langsung, peserta pelatihan wajib mengunduh hasil karya di *canva* kemudian dibagikan di *group* kelas mereka. Pada akhir sesi, peserta diberikan kesempatan untuk evaluasi diri dan berdiskusi dengan tim pelaksana pengabdian untuk mendapat saran atas karya yang sudah mereka buat. Berikut di bawah ini merupakan hasil karya peserta berupa kartu nama.



Gambar 2.
Hasil Karya Desain Dari Peserta

KESIMPULAN

Kesimpulan :

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema “Pelatihan Desain Grafis Media Promosi untuk Mengembangkan Keterampilan Digital Anak-anak Berkebutuhan Khusus”, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan Canva berbasis web sebagai media pengembangan kreativitas mampu meningkatkan keterampilan digital peserta, khususnya dalam bidang desain grafis. Peserta menunjukkan kemampuan dalam memahami dasar-dasar desain serta mampu mengaplikasikannya melalui pembuatan media promosi berupa kartu nama. Hasil karya yang dihasilkan mencerminkan adanya peningkatan kreativitas, kemampuan ekspresi diri, serta kepercayaan diri peserta selama mengikuti pelatihan. Dengan demikian, kegiatan ini cukup efektif sebagai upaya awal dalam mengembangkan kompetensi digital anak-anak berkebutuhan khusus serta membuka peluang untuk pengembangan keterampilan yang lebih lanjut di bidang industri kreatif.

Saran :

Berdasarkan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan, disarankan agar program pelatihan desain grafis media promosi menggunakan Canva berbasis web dapat dikembangkan dengan materi yang lebih variatif serta bertahap sesuai kemampuan peserta. Kegiatan serupa juga bisa diterapkan pada lembaga atau sekolah lain yang memiliki anak-anak berkebutuhan khusus agar manfaat pelatihan dapat dirasakan secara lebih luas. Selain itu, diperlukan persiapan teknis yang lebih optimal, terutama terkait ketersediaan perangkat dan kestabilan jaringan internet untuk mendukung kelancaran penggunaan Canva. Pendampingan yang intensif dan adaptif juga perlu ditingkatkan agar peserta dapat memahami materi dengan lebih maksimal serta mampu mengembangkan kreativitasnya dalam menghasilkan berbagai media promosi lainnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kampus Institut Bisnis Dan Teknologi Indonesia yang telah memberikan dukungan terhadap program *INSTIKI COMMUNITY SERVICE (ICS)* bagi dosen untuk melaksanakan pengabdian. Terima kasih kepada tim pengabdian selalu hadir untuk memberikan materi kepada peserta. Terima kasih juga kepada pihak mitra atas kerja samanya selama pelatihan sudah berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

Aziz, A. A., Syaukani, A. P., Fransiska, C., & Habibi, Z. S. (2024). Analisis kebutuhan layanan sekolah untuk anak dengan ragam disabilitas di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah*

Dasar, 1(3), 1-10.

- Tri Ardyanti, A. W., Melia Dwi Widayanti, Syaiputra W.M. Diningrat, & Ovel Novari Beny. (2025). Efektivitas Pelatihan Penggunaan Canva terhadap Kemampuan Guru PAUD dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Indonesia (JPKMI)*, 5(2), 138–143. <https://doi.org/10.55606/jpkmi.v5i2.7452>
- Fitriani, F., Faisol, A., Wamiliana, W., Notiragayu, N., Chasanah, S. L., & Kurniasari, D. (2022). Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMK Di Bandar Lampung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN*, 3(3), 193-202. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v3i3.96>
- Faiq, M. F. Al. (2022). Hak Anak Penyandang Disabilitas untuk Sekolah dan Berpendidikan. *Konstruksi Sosial: Jurnal Penelitian Ilmu Sosial*, 2(3). <https://journal.actual-insight.com/index.php/konstruksi-sosial/article/view/1329/2299>
- Fathurrahman Sitorus, W. (2024). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Pada Keterampilan Vokasi Desain Grafis Siswa Disabilitas Rungu Di SMALB-B Karya Mulia Surabaya. *Jurnal Pendidikan Khusus*, 19(4).
- Firdaus, A., Arsa, I. K. S., & Julianto, I. N. L. (2022). Desain Media Promosi Coaster untuk Berdaya dalam Keterbatasan Bersama Difabel di Yayasan Bunga Bali. *Abdi Widya: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 22-34. <https://doi.org/10.59997/awjpm.v1i1.1064>
- I Made Gede Arimbawa, Mercu Mahadi, I. N. D. (2021). Pelatihan Peningkatan Kompetensi Komputer Desain Bagi Disabilitas di Yayasan Bunga Bali. *Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 5(2). <https://doi.org/10.30595/jppm.v5i2.8911>
- Lestari Endang Titik. (2020). *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Deepublish. https://www.google.co.id/books/edition/Cara_Praktis_Meningkatkan_Motivasi_Siswa/etJZEQAAQBAJ?hl=id&gbpv=0
- Septiani, N. A., Hardiyan, H., Fridayanthie, E. W., & Kusumaningrum, A. (2025). Tranformasi Kreatif AI Menggunakan Canva dalam Pembuatan Gambar Inovatif bagi Anak Asuh Yayasan As-Syamsuriah. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*, 6(2), 2483-2491. <https://doi.org/10.55338/jpkmn.v6i2.6109>
- Luvinasari, T., Mudzakkir, M., Ningsih, S. R., Sahara, P. O., Arsitasari, A. I., & Permatasari, D. (2025, July). Penerapan Terapi Mewarnai untuk Meningkatkan Konsentrasi Anak Berkebutuhan Khusus di SLB Bhakti Pemuda Kota Kediri. In *Prosiding SEMDIKJAR (Seminar Nasional Pendidikan dan Pembelajaran)* (Vol. 8, pp. 1344-1350).