

Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva di SMP Al Wathan Ambon

**Ahmad Thariq¹, Ikhsan², Abdullah Sanduan³, Husaini⁴, Diar Muzna Tangke⁵,
Dyenne Andriany⁶, Melly Angglena⁷**

^{1,7} Teknik Elektro, Politeknik Negeri Ambon, Indonesia

² Teknik Sipil, Politeknik Negeri Ambon, Indonesia

^{3,5,6} Akuntansi, Politeknik Negeri Ambon, Indonesia

⁴ Teknik Mesin, Politeknik Negeri Ambon, Indonesia

Received : 19 April 2026, Revised : 26 April 2026, Published : 4 Mei 2026

Corresponding Author

Nama Penulis: Ahmad Thariq

E-mail: ahmadthariq07@gmail.com

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui pelatihan tentang desain grafis dengan memanfaatkan aplikasi Canva di SMP Al Wathan Ambon bertujuan untuk meningkatkan kemampuan pelajar dalam menggunakan teknologi digital sebagai alat untuk berkreasi serta media pembelajaran. Pelatihan ini dirancang agar siswa mampu menghasilkan karya desain sederhana seperti poster, pamflet, dan presentasi yang mendukung kegiatan sekolah sekaligus menumbuhkan minat terhadap literasi digital. Metode yang digunakan adalah pendekatan partisipatif melalui tahapan sosialisasi, demonstrasi penggunaan aplikasi Canva, praktik langsung dengan pendampingan, serta evaluasi hasil karya siswa. Selama proses pelatihan, peserta diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi fitur-fitur Canva secara mandiri dan berkelompok sehingga tercipta suasana belajar yang interaktif. Hasil dari kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa pelatihan telah berhasil memperbaiki pengetahuan dan kemampuan peserta didik dalam desain grafis, terbukti dari kemampuan mereka menghasilkan karya kreatif yang relevan dengan kebutuhan sekolah. Selain itu, kegiatan pengabdian ini juga memberikan efek menguntungkan seperti peningkatan semangat belajar, kepercayaan diri, serta persiapan siswa dalam menghadapi tantangan di era digital.

Kata kunci - pelatihan desain grafis, canva, literasi digital

Abstract

This community service program, which involved training on graphic design using the Canva application at SMP Al Wathan Ambon in Ambon, aimed to enhance students' ability to use digital technology as a tool for creativity and as a learning medium. The training was designed to enable students to produce simple design works such as posters, flyers, and presentations that support school activities while fostering an interest in digital literacy. The method employed was a participatory approach through the following stages: orientation, a demonstration of the Canva application, hands-on practice with guidance, and an evaluation of students' work. During the training process, participants were given the opportunity to explore Canva's features independently and in groups, thereby creating an interactive learning environment. The results of this community service activity indicate that the training successfully improved students' knowledge and skills in graphic design, as evidenced by their ability to produce creative works relevant to the school's needs. Additionally, this initiative yielded beneficial outcomes such as increased motivation to learn, boosted self-confidence, and better preparation for students to face challenges in the digital age.

Keywords - graphic design training, canva, digital literacy

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

How To Cite : Thariq, A., Ikhsan, I., Sanduan, A., Husaini, H., Tangke, D. M., Angglena, M., & Andriany, D. (2026). *Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva di SMP Al Wathan Ambon*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 4(3), 599 - 603. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v4i2.4305>

Copyright ©2026 Ahmad Thariq, Ikhsan Ikhsan, Abdullah Sanduan, Husaini, Diar Muzna Tangke, Dynne Andriany, Melly Angglena

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menghadirkan transformasi signifikan dalam sektor pendidikan, khususnya terkait dengan penyediaan alat belajar yang lebih inovatif, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital (Huda, 2020). Namun, fakta yang ada di kelas menunjukkan bahwa sejumlah besar murid di tingkat SMP masih mengalami keterbatasan dalam menguasai keterampilan desain grafis (Stefany & Diana, 2024). Kondisi ini berdampak pada kurangnya variasi media pembelajaran yang menarik, sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi terlihat membosankan serta kurang memotivasi siswa. Di SMP Al Wathan Ambon, misalnya, sebagian besar siswa belum terbiasa menggunakan aplikasi desain grafis untuk mendukung kegiatan belajar, padahal kemampuan tersebut sangat penting untuk meningkatkan kreativitas dan literasi digital mereka (Febriani et al., 2023).

Sejumlah kegiatan pengabdian masyarakat terdahulu telah membuktikan bahwa pelatihan berbasis teknologi mampu meningkatkan keterampilan digital siswa (Nisak Khoiratun Sayida, 2024). Pelatihan penggunaan aplikasi presentasi, perangkat lunak desain sederhana, maupun media interaktif berbasis komputer terbukti bisa meningkatkan inovasi, keyakinan diri, dan semangat belajar peserta didik (Yuliastri et al., 2025). Hasil-hasil tersebut menjadi landasan penting bahwa pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi yang mudah diakses, seperti Canva, dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Ramadhan et al., 2025). Canva sebagai aplikasi berbasis daring menawarkan berbagai fitur desain yang sederhana namun kaya fungsi, sehingga sangat sesuai untuk digunakan oleh siswa SMP Al Wathan Ambon yang baru mengenal dunia desain grafis (Pentury & Anggraeni, 2024).

Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SMP Al Wathan Ambon dengan fokus pada pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva (Azise et al., 2024). Tujuan utama dari pengabdian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam membuat karya desain grafis sederhana yang mendukung kegiatan sekolah, menumbuhkan literasi digital, serta memotivasi mereka agar lebih kreatif dan siap menghadapi perkembangan teknologi informasi dalam dunia pendidikan (Kurnia et al., 2025). Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan siswa tidak hanya mampu menghasilkan karya desain yang relevan dengan kebutuhan sekolah, tetapi juga memiliki bekal keterampilan digital yang bermanfaat untuk masa depan mereka (Dwi Wijonarko et al., 2025).

METODE

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat yang berbentuk pelatihan desain grafis dengan menggunakan aplikasi *canva* di SMP Al Wathan Ambon dilakukan dengan cara yang melibatkan siswa secara langsung di semua langkah. Metode ini dipilih agar peserta tidak hanya belajar materi secara teori, tetapi juga bisa langsung mengaplikasikan keterampilan yang diajarkan (Sustaningrum et al., 2024).

1. Tahapan pelaksanaan dimulai dengan sosialisasi kegiatan, yaitu memberikan penjelasan kepada pihak sekolah dan siswa mengenai tujuan, manfaat, serta rencana pelatihan. Setelah itu dilanjutkan dengan demonstrasi penggunaan aplikasi Canva, di mana fasilitator memperkenalkan fitur-fitur dasar seperti pembuatan poster, pamflet, dan presentasi (Hidayatullah et al., 2023).
2. Tahap berikutnya adalah praktik langsung, di mana siswa diberi kesempatan untuk mencoba membuat desain secara mandiri maupun berkelompok dengan pendampingan dari tim pelaksana (Afianti, 2024).

3. Tahap terakhir adalah evaluasi hasil karya siswa, yang dilakukan dengan menilai kreativitas, relevansi desain terhadap kebutuhan sekolah, serta kemampuan teknis dalam menggunakan aplikasi Canva. Penilaian ini tidak hanya bertindak sebagai evaluasi, tetapi juga sebagai masukan untuk mengembangkan kemampuan siswa. Dengan metode dan tahapan tersebut, kegiatan pelatihan diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan berdampak nyata terhadap peningkatan literasi digital serta kreativitas siswa SMP Al Wathan Ambon (Shudiq et al., 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pelaksanaan pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva di SMP Al Wathan Ambon yang diikuti oleh 25 siswa, beberapa kendala yang muncul antara lain perbedaan tingkat penguasaan teknologi di antara siswa yang membuat kecepatan belajar tidak merata, serta keterbatasan waktu pelatihan yang menyebabkan tidak semua fitur dapat dipelajari secara mendalam selain itu sebagian siswa masih mengalami kesulitan teknis dalam mengatur tata letak, tipografi, serta kombinasi warna sehingga hasil karya awal perlu direvisi agar sesuai dengan tema yang ditentukan. Akan tetapi selama kegiatan pelatihan ini berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam mempelajari fitur-fitur Canva dan mampu menghasilkan karya desain berupa poster, pamflet, dan presentasi. Hasil karya yang dihasilkan mencerminkan peningkatan keterampilan siswa dalam memadukan teks, warna, dan ilustrasi sesuai dengan tema yang diberikan.



Gambar 1.

Foto Kegiatan pengabdian masyarakat

Kegiatan ini juga memberikan peluang kepada siswa untuk berinovasi secara mandiri maupun berkelompok, sehingga tercipta suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Kreativitas siswa terlihat dari variasi desain yang dihasilkan, mulai dari pemanfaatan warna yang seimbang, pilihan font yang tepat, hingga penempatan elemen grafis yang komunikatif. Ini menunjukkan bahwa pelatihan efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai dasar-dasar desain grafis dan juga membangkitkan kepercayaan diri mereka dalam menciptakan karya digital.



Gambar 2.

Kegiatan praktik siswa dengan pendampingan dari tim pengabdian

Sebagai bentuk apresiasi, pada akhir kegiatan diberikan penghargaan kepada tiga siswa terbaik yang menghasilkan desain paling kreatif dan relevan dengan kebutuhan sekolah. Pemberian penghargaan ini tidak hanya menjadi motivasi bagi siswa yang terpilih, tetapi juga mendorong seluruh peserta agar terus meningkatkan kemampuan dalam desain grafis. Secara keseluruhan, kegiatan ini terbukti berhasil dalam meningkatkan kemampuan literasi digital, kreativitas, serta kesiapan siswa SMP Al Wathan Ambon menghadapi tantangan pembelajaran di era teknologi informasi.



Gambar 3.

Kegiatan pemberian penghargaan untuk 3 desain terbaik

KESIMPULAN

Pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva di SMP Al Wathan Ambon menunjukkan keberhasilan dalam meningkatkan keterampilan peserta didik memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana kreativitas dan media pembelajaran. Seluruh siswa mampu menghasilkan karya desain yang relevan dengan kebutuhan sekolah, sekaligus memperlihatkan peningkatan motivasi belajar dan rasa percaya diri. Pemberian penghargaan kepada tiga siswa terbaik semakin memperkuat semangat kompetitif dan mendorong kreativitas peserta lainnya. Kegiatan ini membuktikan bahwa pelatihan berbasis teknologi sederhana dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan literasi digital di kalangan siswa SMP. Oleh karena itu, disarankan agar kegiatan serupa dilaksanakan secara berkelanjutan dengan cakupan materi yang lebih luas, serta ditambahkan tema kegiatan lanjutan yang berbeda misalnya desain konten media sosial, pembuatan infografis interaktif, atau presentasi digital kreatif sehingga dapat mendukung keberlanjutan kegiatan pengabdian dan menyiapkan generasi muda menghadapi tantangan era informasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Afianti, D. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Proses Pembelajaran. *EduTech Journal*, 1(1). <https://doi.org/10.62872/mp5y5475>.
- Azise, N., Fitriyah, N. S., & Rahman, M. (2024). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Siswa Mts Nurul Hikam. *MIMBAR INTEGRITAS: Jurnal Pengabdian*, 4(1). <https://doi.org/10.36841/mimbarintegritas.v4i1.5753>.
- Dwi Wijonarko, Cahya Rahmadhan Mutasyakir, Lesty Aprilia, & Nisa Novianti. (2025). Pelatihan Digital Editing: Meningkatkan Keterampilan Siswa Smk Plus Al-Mujahidi Dengan Canva. *Jurnal Transformasi Digital Masyarakat (DIGIMAS)*, 1(1). <https://doi.org/10.19184/digimas.v1i1.4495>.
- Febriani, A., Azizah, Y., Satria, N., & Eka Putri, D. A. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis TIK Oleh Guru Sebagai Media Pembelajaran Yang Menarik. *Edu Journal Innovation in Learning and Education*, 1(1). <https://doi.org/10.55352/edu.v1i1.512>.
- Hidayatullah, A., Artharina, F. P., Sumarno, S., & Rumiarc, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2). <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4823>.

- Huda, I. A. (2020). Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi (Tik) Terhadap Kualitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.622>.
- Kurnia, Y., Sihombing, R. E., Wiyono, W., & Pataropura, A. (2025). Peningkatan Kreativitas Digital melalui Pelatihan Pembuatan Poster dengan Menggunakan Canva pada SMK Penerus Bangsa. *NEAR: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2). <https://doi.org/10.32877/nr.v4i2.2234>.
- Nisak Khoiratun Sayida. (2024). Strategi Peningkatan Kompetensi Guru melalui Pelatihan Berbasis Teknologi Informasi. *PENA: Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 01.
- Pentury, H. J., & Anggraeni, A. D. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Literasi Digital dengan Aplikasi Canva bagi Komunitas Perempuan Pembelajar: Meningkatkan Kreativitas Penulisan Konten. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 01(02).
- Ramadhan, A. M., Ahmad Yusuf, A. Aztri Fitrihyani Alam, Wahyu Nurhamzah, & Haslinda. (2025). Pelatihan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Softskill Siswa. *Jurnal Publikasi Pengabdian Masyarakat: Inovasi Dan Pemberdayaan*, 1(1). <https://doi.org/10.71049/zc3w2c25>.
- Shudiq, W. J., Husna, D., Subaidah, Nabilah, M., Bambang, & Juhro, H. (2024). Optimalisasi Pemanfaatan Canva dalam Meningkatkan Keterampilan Digital Siswa. *Berbakti: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 01(02).
- Stefany, E. M., & Diana, L. M. (2024). Project Based Learning sebagai Inovasi Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Desain Grafis dalam Pembelajaran Abad ke-21. *Nuris Journal of Education and Islamic Studies*, 4(2). <https://doi.org/10.52620/jeis.v4i2.70>.
- Sustaningrum, R., Laksmidewi, D., & Winarno, S. C. (2024). Pelatihan Pemahaman Konsep Bisnis bagi Siswa Menengah Atas dengan Metode Pendekatan Partisipatif dan Tindakan. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 4(2). <https://doi.org/10.33379/icom.v4i2.4337>.
- Yuliastri, N. A., Fitriani, R., Ashari, M. A., & Wardi, Z. (2025). Pelatihan penggunaan aplikasi canva untuk meningkatkan kreatifitas dalam menyusun media pembelajaran inovatif. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 9(2).