

# PELATIHAN DESAIN GRAFIS CANVA: TINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBUAT POSTER DAN PRESENTASI KREATIF SISWA SMP NEGERI 2 WARKUK RANAU SELATAN

Reni Septiyanti<sup>\*1</sup>, M. Kevin Rizki Pratama<sup>2</sup>, Naufal Dhiya Ulhag<sup>3</sup>, Defri Henzen Heriawan<sup>4</sup>,

Safitri Safitri<sup>5</sup>, Raisa Humaida<sup>6</sup>, Vivi Angeraini<sup>7</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6,7</sup>Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

\*e-mail: reniseptiyanti\_uin@radenfatah.ac.id

## ABSTRAK

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong transformasi dalam dunia pendidikan, termasuk dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan visual. Pelatihan desain grafis berbasis Canva ini merupakan bagian dari program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilaksanakan di SMP Negeri 2 Warkuk Ranau Selatan, dengan tujuan untuk meningkatkan literasi digital dalam keterampilan desain grafis siswa membuat poster dan presentasi kreatif. Pelatihan ini dirancang menggunakan pendekatan *Service Learning* yang mengintegrasikan kegiatan pembelajaran akademik dengan pelayanan kepada masyarakat. Kegiatan dilaksanakan melalui lima tahapan, yaitu identifikasi kebutuhan, perencanaan, pelaksanaan, refleksi, dan evaluasi. Siswa memperoleh materi teori mengenai fitur dasar Canva dan fungsinya sebagai media pembelajaran, kemudian melaksanakan praktik pembuatan poster edukatif dan desain presentasi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan ini mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam menggunakan Canva serta mendorong kepercayaan diri dan partisipasi aktif mereka dalam proses pembelajaran digital. Kegiatan ini juga memberikan pengalaman nyata bagi mahasiswa dalam menerapkan kompetensi akademik di lingkungan masyarakat. Sebagai tindak lanjut, pelatihan lanjutan dengan cakupan materi yang lebih mendalam sangat disarankan untuk mengoptimalkan potensi siswa dalam bidang desain digital.

**Kata kunci:** Canva, Desain Grafis, Presentasi Kreatif, Literasi Digital, Pembelajaran Berbasis Pengabdian

## ABSTRACT

The advancement of information and communication technology has driven transformation in the field of education, including the development of more interactive and visual learning media. This Canva-based graphic design training is part of a Community Service (PkM) program held at SMP Negeri 2 Warkuk Ranau Selatan, aimed at improving students' digital literacy through graphic design skills in creating posters and creative presentations. The training was designed using a Service Learning approach that integrates academic learning activities with community service. The program was implemented through five stages: needs identification, planning, implementation, reflection, and evaluation. Students received theoretical material on Canva's basic features and its function as a learning medium, followed by practical sessions where they created educational posters and presentation designs. Evaluation results showed that the training improved students' abilities in using Canva while boosting their confidence and active participation in digital learning. Additionally, this activity provided university students with hands-on experience in applying their academic knowledge within a community context. As a follow-up, advanced training covering more in-depth features is recommended to further develop students' potential in digital design.

**Keywords:** Canva, Graphic Design, Creative Presentation, Digital Literacy, Service Learning

## 1. PENDAHULUAN

Di tengah arus globalisasi yang semakin maju, perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah memberikan dampak yang signifikan terhadap berbagai sektor kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Jika sebelumnya teknologi lebih dominan digunakan dalam ranah industri, kini pemanfaatannya telah meluas dan menjadi komponen penting dalam proses pembelajaran di seluruh jenjang pendidikan. Integrasi teknologi dalam dunia pendidikan membuka peluang untuk memperluas pengalaman belajar, meningkatkan efektivitas proses pengajaran, serta memperluas akses terhadap berbagai sumber belajar. Teknologi tidak lagi hanya berfungsi sebagai alat bantu dalam proses

pembelajaran, melainkan telah menjadi komponen strategis yang mendorong transformasi pendidikan ke arah yang lebih inovatif dan adaptif terhadap dinamika perkembangan zaman. Selain itu, integrasi teknologi dengan media pembelajaran yang kreatif terbukti mampu meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa melalui pengalaman belajar yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik generasi digital saat ini (Alisia Zahroatul Baroroh et al., 2024).

Sekolah Menengah Pertama (SMP) sebagai jenjang lanjutan dalam sistem pendidikan dasar memiliki peran strategis dalam mengembangkan potensi siswa, khususnya keterampilan desain grafis dan penguatan daya kreativitas. Sejalan dengan transformasi pendidikan di era digital, penerapan teknologi dalam proses pembelajaran dan kegiatan pengembangan diri, dipandang sebagai pendekatan yang relevan dan adaptif. Strategi ini dinilai efektif dalam membentuk kompetensi dasar siswa, seperti kemampuan berpikir kreatif, penguasaan literasi digital, dan potensi untuk berinovasi dalam konteks pembelajaran modern (Trilling, B., & Fadel, C, 2009). Metode presentasi terbukti efektif dalam membangun keterampilan berbicara, mendorong partisipasi aktif siswa, serta meningkatkan keberanian mereka dalam menyampaikan ide secara terbuka di depan kelas (Pertiwi, 2025). Saat ini, proses pembelajaran telah mengalami pergeseran dari pendekatan tradisional menuju metode yang lebih interaktif dan inovatif. Salah satu bentuk inovasi yang dinilai efektif dalam dunia pendidikan adalah pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi. Canva, sebagai platform desain grafis berbasis web, memberikan alternatif bagi pendidik dalam menyusun materi ajar yang lebih menarik, visual, dan interaktif (Pratama et al., 2023).

SMP Negeri 02 Warkuk Ranau Selatan adalah satuan pendidikan tingkat menengah pertama berstatus negeri yang berlokasi di Kecamatan Warkuk Ranau Selatan, Kabupaten Ogan Komering Ulu Selatan, Provinsi Sumatera Selatan. Sekolah ini resmi berdiri pada tanggal 16 Juni 2006 berdasarkan Surat Keputusan Pendirian Nomor 140/KPTS/DIKNAS/2006, dan beroperasi di bawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (DaftarSekolah.net, 2025). Sekolah tersebut terletak di daerah yang memiliki keterbatasan akses terhadap teknologi digital, termasuk jaringan internet yang belum stabil dan minimnya fasilitas pendukung seperti laboratorium komputer. Kondisi ini berdampak pada terbatasnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dan rendahnya literasi digital di kalangan siswa. Akibatnya, sebagian besar siswa belum bisa menggunakan aplikasi desain grafis seperti Canva maupun perangkat lunak berbasis teknologi lainnya. Kondisi ini mencerminkan rendahnya tingkat literasi digital di kalangan siswa, yang membutuhkan perhatian khusus guna mendukung perkembangan mereka secara optimal. Hal ini juga menjadi tantangan dalam upaya mengintegrasikan teknologi ke dalam proses pembelajaran.

(Fadillah et al., 2024) mengimplementasikan dalam merancang media pembelajaran matematika dengan bantuan aplikasi Canva, yang hasilnya menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap konsep bangun datar. Hasil penelitian tindakan kelas oleh (Novitasari et al., 2024) mengungkapkan bahwa integrasi aplikasi Canva dalam pembelajaran Bahasa Indonesia secara nyata berkontribusi pada peningkatan hasil belajar siswa, yang awalnya hanya 3% pada tahap pra-siklus meningkat menjadi 90% pada siklus kedua. Temuan ini sejalan dengan hasil studi yang dilakukan oleh (Kinanti et al., 2024) yang menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa serta pemahaman terhadap materi pembelajaran. Fitur interaktif yang ditawarkan oleh Canva turut menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan menarik, sehingga mendukung efektivitas proses pembelajaran. Pelatihan Canva bagi siswa SMP juga bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis mereka, sehingga mampu

menyusun materi presentasi yang lebih menarik, informatif, dan interaktif dalam proses pembelajaran (Saragih et al., 2024). Hal ini menunjukkan pentingnya pelatihan Canva bagi siswa SMP Negeri 02 Warkuk Ranau Selatan sebagai upaya penguatan kompetensi teknologi dalam pembelajaran.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan oleh dosen Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang, dengan melibatkan partisipasi aktif mahasiswa dari Program Studi Sistem Informasi Fakultas Sains dan Teknologi sebanyak 5 orang mahasiswa dan Program Studi Manajemen Zakat dan Wakaf Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam sebanyak 1 orang mahasiswa, kegiatan ini merupakan bentuk nyata dari kolaborasi antara perguruan tinggi dan masyarakat dalam upaya pemberdayaan melalui aktivitas edukatif.

Tujuan utama dari pelaksanaan kegiatan pelatihan Canva bagi siswa SMP Negeri 02 Warkuk Ranau Selatan adalah untuk meningkatkan keterampilan desain grafis dan presentasi kreatif siswa, sehingga mereka mampu memanfaatkan teknologi secara kreatif dalam mendukung proses pembelajaran dan pengembangan diri di era digital. Pelaksanaan pelatihan Canva di SMP Negeri 02 Warkuk Ranau Selatan diharapkan dapat menjadi langkah yang efektif untuk meningkatkan kemampuan desain grafis dan presentasi kreatif siswa, sesuai dengan kebutuhan yang ditemukan di lapangan. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini didorong oleh rendahnya penggunaan teknologi dalam pembelajaran, disebabkan oleh terbatasnya akses ke perangkat digital dan kurangnya pemahaman tentang aplikasi desain seperti Canva. Melalui pelatihan ini, diharapkan siswa dapat lebih kreatif dalam mengelola informasi visual serta menghasilkan materi pembelajaran yang menarik. Selain itu, kegiatan ini memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengintegrasikan kompetensi akademik dan sosial dalam bentuk kontribusi langsung kepada masyarakat.

## 2. METODE

Pelatihan ini mengadopsi pendekatan *Service Learning* sebagai dasar pelaksanaan kegiatan. Metode *Service Learning* menggabungkan pencapaian akademik dengan kegiatan pelayanan masyarakat, sehingga mahasiswa dapat menerapkan pengetahuan secara langsung sekaligus memberikan kontribusi nyata kepada masyarakat (Muzzammil et al., 2024). Kontribusi kegiatan terhadap masyarakat diimplementasikan melalui pelatihan Canva kepada siswa SMP Negeri 02 Warkuk Ranau Selatan.

Implementasi metode *Service Learning* dalam kegiatan pelatihan Canva di SMP Negeri 02 Warkuk Ranau Selatan dilaksanakan melalui lima tahapan utama. Tahap pertama diawali dengan identifikasi kebutuhan, yang dilakukan melalui survei dan koordinasi dengan pihak sekolah guna memahami tingkat literasi digital siswa serta menentukan kesepakatan waktu pelaksanaan pelatihan. Pada tahap perencanaan, tim menyusun rancangan program pelatihan secara sistematis dengan menyesuaikan materi Canva dengan tingkat kemampuan siswa SMP, termasuk pemilihan fitur-fitur dasar yang relevan.

Tahap pelaksanaan dilakukan secara langsung di ruang kelas sekolah oleh dosen dan mahasiswa. Kegiatan mencakup pengenalan antarmuka Canva, demonstrasi pembuatan desain sederhana, hingga sesi praktik yang didampingi mahasiswa sebagai fasilitator. Dalam pelaksanaan, dosen berperan sebagai pengarah dan pengawas kegiatan, sementara mahasiswa aktif membimbing siswa agar suasana pembelajaran berlangsung interaktif dan menyenangkan.

Tahap refleksi dilakukan dengan meminta mahasiswa mencatat pengalaman lapangan selama pelatihan, termasuk kendala yang dialami siswa dan strategi yang digunakan untuk mengatasinya. Proses ini membantu meningkatkan kualitas pembelajaran dan penyesuaian terhadap kebutuhan peserta. Terakhir, tahap evaluasi dilakukan melalui penugasan pembuatan proyek desain sederhana oleh siswa menggunakan Canva, serta penilaian terhadap laporan kegiatan mahasiswa sebagai bahan evaluasi efektivitas program secara keseluruhan.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan pada tanggal 18 Januari 2025 dengan melibatkan siswa kelas IX SMP Negeri 02 Warkuk Ranau Selatan sebagai peserta pelatihan. Kegiatan berlangsung di ruang kelas sekolah, dimulai pukul 11.00 WIB hingga 13.30 WIB. Lokasi pelatihan dipilih dengan mempertimbangkan faktor aksesibilitas yang mudah dijangkau dan suasana belajar yang kondusif, sehingga pelaksanaan kegiatan dapat berjalan optimal dan siswa lebih termotivasi untuk terlibat secara aktif. Kegiatan diawali dengan sesi pembukaan yang dimulai dengan sambutan dari tim pelaksana. Pada sesi ini, peserta diberikan penjelasan mengenai tujuan program, gambaran umum pelatihan, serta pentingnya penguasaan keterampilan desain grafis dasar menggunakan Canva sebagai bagian dari literasi digital di era teknologi sekarang ini.

Pada tahap berikutnya, siswa diperkenalkan dengan aplikasi Canva melalui penyampaian materi teori yang meliputi definisi, manfaat penggunaan dalam bidang desain grafis, serta peranannya dalam menunjang proses pembelajaran berbasis visual. Materi yang disajikan mencakup pemahaman dasar mengenai antarmuka Canva, penggunaan template, pemilihan elemen desain, pengaturan komposisi, serta integrasi antara teks dan gambar. Selain pemaparan teori, dilakukan pula demonstrasi langsung sebagai bentuk simulasi praktis yang memperlihatkan langkah-langkah dalam membuat poster bertema edukatif. Dalam sesi ini, peserta diperlihatkan cara memilih template yang sesuai, mengatur elemen visual seperti teks, gambar, dan ikon, serta menyusun tata letak agar pesan yang disampaikan dalam poster menjadi jelas, menarik, dan mudah dipahami. Tahapan pelatihan berikutnya yaitu pemanfaatan Canva sebagai media untuk menyusun presentasi yang menarik dan informatif. Dalam sesi ini, siswa dikenalkan pada berbagai fitur Canva yang mendukung pembuatan slide presentasi, mulai dari pemilihan template yang telah disediakan platform, hingga pengaturan struktur konten yang terorganisir.



Gambar 1. Pemberian Materi Canva



**Gambar 2.** Demonstrasi Penggunaan Canva



**Gambar 3.** Siswa Menyimak Penjelasan Materi

Setelah penyampaian materi Canva, kegiatan dilanjutkan dengan sesi praktik langsung menggunakan aplikasi Canva. Pada tahap ini, siswa diminta untuk membuat sebuah poster edukatif dan merancang slide presentasi menggunakan template yang tersedia di Canva, sesuai dengan panduan yang telah diberikan. Fasilitator, yang terdiri dari dosen dan mahasiswa, secara aktif mendampingi peserta selama proses desain, memberikan arahan teknis terkait pemilihan elemen visual, penyesuaian layout, serta penggunaan fitur-fitur Canva secara efektif. Selama sesi berlangsung, peserta diberikan ruang untuk bertanya dan mendiskusikan kesulitan yang mereka hadapi dalam proses pembuatan desain. Diskusi ini mendorong terjadinya interaksi dua arah antara peserta dan fasilitator, sehingga pemahaman terhadap materi dan keterampilan penggunaan Canva dapat diperkuat secara optimal.



**Gambar 4.** Sesi Praktik Poster dipandu oleh Tim



**Gambar 5.** Sesi Praktik Slide Presentasi dipandu oleh Tim



Gambar 6. Hasil Praktik Canva

Pelatihan Canva diakhiri dengan sesi penutupan berupa rangkuman materi yang telah dipelajari, refleksi bersama mengenai proses pelatihan, serta apresiasi atas keterlibatan aktif para siswa selama pelatihan. Kegiatan penutupan ini juga dimanfaatkan untuk melakukan evaluasi awal terhadap keterampilan dasar desain grafis yang telah dikuasai siswa, khususnya dalam pembuatan poster dan presentasi menggunakan Canva.

Selain itu, tim pelaksana menyampaikan pesan motivatif agar siswa dapat terus mengembangkan kemampuan desain mereka secara mandiri dengan memanfaatkan berbagai sumber belajar yang tersedia. Secara umum, pelaksanaan kegiatan berlangsung dengan antusiasme tinggi dan memperoleh respon yang baik dari para siswa. Mereka merasa terbantu dalam memahami cara menggunakan Canva, baik untuk mendukung aktivitas belajar maupun untuk mengekspresikan ide-ide secara kreatif.



Gambar 7. Foto Bersama Para Guru



Gambar 8. Foto Bersama Siswa Kelas IX

Evaluasi kegiatan pelatihan Canva di SMP Negeri 02 Warkuk Ranau Selatan menunjukkan bahwa program ini efektif dalam meningkatkan keterampilan dasar desain grafis dan literasi digital siswa. Berdasarkan hasil observasi, peserta pelatihan mampu mengoperasikan Canva untuk membuat poster edukatif dan menyusun presentasi visual dengan memanfaatkan berbagai template, elemen desain, serta pengaturan layout yang sesuai. Selain peningkatan aspek teknis, kegiatan ini juga mendorong tumbuhnya rasa percaya diri siswa dalam menggunakan aplikasi Canva. Hal ini terlihat dari keterlibatan aktif peserta selama sesi praktik dan antusiasme mereka dalam mengeksplorasi fitur-fitur Canva. Evaluasi keseluruhan menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis

praktik yang digunakan berhasil menciptakan pengalaman belajar yang aplikatif, kreatif, dan kontekstual.

Sebagai tindak lanjut, direkomendasikan adanya pelatihan lanjutan yang membahas fitur-fitur lanjutan dalam Canva, seperti animasi, kolaborasi daring, dan integrasi multimedia. Hal ini diharapkan dapat semakin memperluas pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran yang efektif dan relevan di era digital.

#### 4. KESIMPULAN

Pelaksanaan pelatihan desain grafis berbasis Canva di SMP Negeri 2 Warkuk Ranau Selatan menunjukkan hasil yang positif dalam mengembangkan kemampuan siswa dalam merancang poster dan presentasi yang kreatif. Kegiatan ini dirancang dengan pendekatan service learning yang berhasil mengintegrasikan proses pembelajaran dengan kontribusi langsung kepada masyarakat. Siswa terlihat aktif dan antusias selama mengikuti rangkaian pelatihan, baik pada tahap pemaparan materi maupun praktik langsung. Mereka menunjukkan peningkatan keterampilan dalam menggunakan fitur dasar Canva secara efektif untuk keperluan visualisasi materi pembelajaran. Selain itu, kegiatan ini juga memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk menerapkan pengetahuan akademik mereka dalam konteks nyata. Secara umum, pelatihan ini mampu memperkuat literasi digital siswa sekaligus memberikan pengalaman belajar yang relevan dengan tuntutan keterampilan pada era digital saat ini. Untuk keberlanjutan program, pelatihan lanjutan dengan materi yang lebih mendalam sangat disarankan agar potensi siswa dalam bidang desain grafis digital terus berkembang.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alisia Zahroatul Baroroh, Diyah Andini Kusumastuti, & Rahmat Kamal. (2024). Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran. *Perspektif: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Bahasa*, 2(4), 269–286. <https://doi.org/10.59059/perspektif.v2i4.1952>
- DaftarSekolah.net. (2025). *Profil & Data Sekolah SMPN 02 Warkuk Ranau Selatan, Kab. Ogan Komering Ulu Selatan, Sumatera Selatan*. daftarsekolah.net/sekolah/168097/smpn-02-warkuk-ranau-selatan
- Fadillah, N. N., Astuti, A., & Alfiatussyifa, A. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar Kelas VII Di SMP Negeri 1 Citeureup. *Bilangan : Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumian Dan Angkasa*, 2(4), 120–127. <https://doi.org/10.62383/bilangan.v2i4.162>
- Kinanti, P., Ramadhani, P. S., Lestari, W. T., Zulfa, A. N., & Satino, S. (2024). *Canva Menjadi Sarana Meningkatkan Mutu Pembelajaran Di SMP Negeri 85 Jakarta*. 6(4), 20124–20132. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i4.6054>
- Muzzammil, F., Hodijah, L., Fajriah, N. N., Nur, H., & Khodijah, I. S. (2024). *Pengenalan dan Pelatihan Aplikasi Canva di SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta untuk Menumbuhkan Keterampilan Grafis Siswa*. 03(02).
- Novitasari, E. W., Winarsih, E., & Andayani, S. (2024). Pemanfaatan Aplikasi ‘Canva’ Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Menulis Teks Tanggapan Peserta Didik Kelas VII C SMPN 4 Madiun. *BLAZE : Jurnal Bahasa Dan Sastra Dalam Pendidikan Linguistik Dan Pengembangan*, 2(3), Article 3. <https://doi.org/10.59841/blaze.v2i3.1405>
- Pertiwi, K. A. (2025). *Peningkatan Kemampuan Keterampilan Berbicara Dengan Metode Presentasi Pada Siswa SMP Darul Ulum Muncar*. 5(1).
- Pratama, M. P., Sampelolo, R., & Tulak, T. (2023). Mengembangkan Materi Pembelajaran Interaktif Dengan Canva Untuk Pendidikan Di SMP.

- Saragih, N. E., Harahap, F., Adawiyah, R., Hafazana, F., & Sariangsah, H. (2024). Pelatihan Canva untuk Siswa SMP sebagai Media Pembuatan Materi Presentasi. *Ekspressi : Publikasi Kegiatan Pengabdian Indonesia*, 1(3), 113–123. <https://doi.org/10.62383/ekspressi.v1i3.238>
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.

First Publication Right  
GANESHA Jurnal pengabdian Masyarakat

This Article is Licensed Under

