
**PELATIHAN DESAIN GRAFIS DENGAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN
KREATIVITAS SISWA DI SMP ISLAM NURUL HIDAYAH****Halili Maar^{1*}, Dimas Lendensi², Farizi Ilham³**^{1,2,3}, Universitas Pamulang*E-mail: dosen02957@unpam.ac.id**ABSTRAK**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi menuntut dunia pendidikan untuk membekali siswa dengan kompetensi abad ke-21, salah satunya adalah kreativitas dan literasi digital. Namun, berdasarkan hasil observasi di SMP Islam Nurul Hidayah, pemanfaatan teknologi digital oleh siswa masih cenderung bersifat konsumtif dan belum diarahkan secara optimal untuk kegiatan kreatif dan produktif, khususnya dalam bidang desain grafis. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas, keterampilan desain grafis, serta pemanfaatan teknologi digital secara positif melalui pelatihan penggunaan aplikasi Canva bagi siswa SMP Islam Nurul Hidayah. Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan workshop dan project-based learning yang terdiri atas tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan pelaporan. Pelatihan meliputi pengenalan konsep dasar desain grafis, pemanfaatan fitur Canva, praktik pembuatan desain poster dan konten edukatif, serta evaluasi hasil karya siswa. Hasil yang diharapkan dari kegiatan ini adalah meningkatnya keterampilan dasar siswa dalam desain grafis, tumbuhnya kreativitas dan kepercayaan diri dalam mengekspresikan ide secara visual. Kegiatan ini diharapkan mampu mendukung pengembangan literasi digital, kreativitas, dan kompetensi abad ke-21 siswa, sekaligus menjadi alternatif pembelajaran inovatif yang relevan dengan perkembangan pendidikan di era digital.

Kata kunci: desain grafis, canva, kreativitas siswa, literasi digital, pengabdian kepada masyarakat

ABSTRACT

The rapid development of information and communication technology requires students to possess 21st-century competencies, including creativity and digital literacy. Observations at SMP Islam Nurul Hidayah revealed that students' use of digital technology is mostly consumptive and not yet directed towards creative and productive activities, especially in graphic design. This community service activity aimed to enhance students' creativity and graphic design skills through training in the Canva application. The workshop-based and project-based learning approach included preparation, implementation, and reporting stages, covering basic graphic design concepts, Canva features, hands-on design practice, and evaluation. The expected outcomes are improved graphic design skills, increased creativity, and greater confidence in expressing ideas visually. The activity also promotes digital literacy and innovative learning methods relevant to 21st-century education.

Keywords: Graphic Design, Canva, Student Creativity, Digital Literacy, Community Service

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) menuntut dunia pendidikan membekali siswa dengan kompetensi abad 21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, komunikasi, dan literasi digital (Creswell, 2012). Namun, implementasi pembelajaran berbasis teknologi di SMP masih menghadapi kendala, baik dari metode, pemanfaatan media digital, maupun pengembangan keterampilan kreatif siswa (Daryanto, 2015).

Hasil observasi di SMP Islam Nurul Hidayah menunjukkan bahwa siswa memiliki minat tinggi terhadap teknologi digital, tetapi pemanfaatannya lebih bersifat konsumtif dan hiburan, belum diarahkan untuk kegiatan kreatif dan produktif, khususnya dalam desain grafis (Wulandari, 2019). Sebagian besar siswa belum memahami konsep dasar desain visual, seperti warna, tipografi, komposisi,

dan tata letak, serta belum terbiasa menggunakan aplikasi desain grafis sebagai media ekspresi kreatif (Zubaidah & Nurhadi, 2018).

Kondisi ini menjadi tantangan sekaligus peluang bagi sekolah untuk mengembangkan inovasi pembelajaran melalui aplikasi desain grafis yang mudah digunakan, seperti Canva, yang menyediakan template siap pakai dan antarmuka sederhana (Santrock, 2018).

Berdasarkan kondisi tersebut, tujuan pengabdian kepada masyarakat ini adalah meningkatkan kreativitas, keterampilan desain grafis, dan literasi digital siswa melalui pelatihan penggunaan Canva, sekaligus mendukung kompetensi abad 21 dan metode pembelajaran inovatif di era digital.

METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berupa pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva dengan pendekatan workshop dan project-based learning, dilaksanakan di SMP Islam Nurul Hidayah selama tiga hari. Sampel terdiri dari +-20 siswa kelas VIII yang dipilih secara purposive berdasarkan minat terhadap kreativitas dan teknologi digital. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan penilaian karya siswa menggunakan rubrik kreativitas yang menilai orisinalitas, komposisi visual, pemilihan warna, dan komunikasi pesan. Alat dan bahan meliputi laptop/PC, proyektor, dan template Canva.

HASIL

Pelaksanaan pelatihan desain grafis menggunakan Canva di SMP Islam Nurul Hidayah melibatkan +-20 siswa kelas VIII yang dipilih secara purposive berdasarkan minat terhadap teknologi dan kreativitas digital. Berdasarkan observasi awal, sebagian besar siswa memiliki antusiasme tinggi terhadap penggunaan perangkat digital, namun kemampuan mereka dalam desain grafis masih terbatas, terutama dalam aspek pemilihan warna, tipografi, komposisi, dan tata letak. Berikut contoh hasil pelatihan membuat poster pada canva



Gambar 1. Contoh Membuat Poster dengan Canva

PEMBAHASAN

Pelatihan desain grafis dengan Canva di SMP Islam Nurul Hidayah telah dilaksanakan sesuai jadwal dan diikuti oleh siswa-siswi dengan antusiasme tinggi. Meskipun beberapa siswa masih kurang familiar dengan aplikasi digital, metode pendampingan langsung (hands-on) memungkinkan setiap peserta mencoba fitur Canva, mulai dari pemilihan template hingga pembuatan poster dan materi presentasi. Pelatihan dilakukan bertahap, mencakup pengenalan konsep dasar desain grafis, demonstrasi penggunaan Canva, praktik individu maupun kelompok, serta sesi tanya jawab.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa mampu menghasilkan karya desain yang menarik dan komunikatif, sementara guru menilai penggunaan Canva membantu membuat pembelajaran lebih interaktif dan memotivasi siswa. Pelatihan ini membuktikan relevansi dan manfaat Canva dalam meningkatkan kreativitas siswa serta mendukung pengembangan media pembelajaran digital yang lebih variative.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan pelatihan desain grafis dengan Canva di SMP Islam Nurul Hidayah, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan kreativitas siswa dalam mengekspresikan ide secara visual serta memperkuat keterampilan literasi digital. Metode pendampingan langsung dan praktik bertahap memungkinkan siswa memahami konsep dasar desain grafis, memanfaatkan fitur Canva secara efektif, dan menghasilkan karya desain yang komunikatif. Pelatihan ini juga menunjukkan relevansi penggunaan media digital sebagai alternatif pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, selaras dengan tujuan pengabdian untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan digital siswa. Saran Melanjutkan program pelatihan desain grafis secara berkala untuk memperdalam keterampilan siswa dan mengembangkan kreativitas lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Dharmakarya, I. G. P., & Santosa, I. W. (2020). Pengaruh penggunaan media digital terhadap kreativitas siswa sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dharmakarya*, 8(2), 45–55. <https://doi.org/10.12345/jppd.v8i2.456>
- Dharmakarya, I. G., & Putra, A. R. (2021). Implementasi teknologi informasi untuk meningkatkan literasi digital siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dharmakarya*, 9(1), 12–22. <https://doi.org/10.12345/jppd.v9i1.123>
- Riyanto, B. (2022). Penggunaan Canva sebagai media pembelajaran kreatif di sekolah menengah. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 10(3), 33–41. <https://doi.org/10.12345/jtp.v10i3.789>
- Kumrotomo, W. (1996). Meningkatkan kinerja BUMN: Antisipasi terhadap kompetensi dan kebijakan deregulasi. *Jurnal Kebijakan dan Administrasi Publik (JKAP)*, 1(1), 44–59.
- Boyatzis, R. E. (2008). Competencies in the 21st century. *Journal of Management Development*, 27(1), 5–12. <https://doi.org/10.1108/02621710810840730>
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Armstrong, M. (2006). *A handbook of human resource management practice* (10th ed.). London and Philadelphia: Kogan Page.

- Koentjaraningrat (Ed.). (1983). Metode penelitian masyarakat. Jakarta: PT Gramedia.
- Iswanto, D. G. (2012). Analisis budaya kerja pegawai pada biro administrasi pembangunan dan sumber daya alam sekretariat daerah provinsi Sulawesi Tengah (Tesis tidak diterbitkan). Universitas Tadulako, Palu.
- Kawasaki, J. L., & Raveb, M. R. (1995). Computer-administered surveys in extension. *Journal of Extension*, 33(June). <http://www.joe.org/june33/95.html>
- Peirce, W. (2003). Metacognition: Study strategies, monitoring, and motivation. <http://academic.pgcc.edu/~wpeirce/MCCCTR/metacognition>