

# Peningkatan Kemampuan Pemanfaatan Canva untuk Kreasi Digital di SMK Walisongo Semarang

Alauddin Maulana Hirzan<sup>1</sup>, April Firman Daru<sup>2</sup>, Agus Hartanto<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi, Universitas Semarang

E-mail: <sup>1</sup>maulanahirzan@usm.ac.id, <sup>2</sup>firman@usm.ac.id, <sup>3</sup>agushartanto@usm.ac.id

## Abstrak

Pelatihan desain grafis berbasis Canva untuk siswa SMK Walisongo Semarang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis yang relevan dengan kebutuhan industri digital. Metode pelatihan yang digunakan merupakan kombinasi ceramah dan praktikum berbasis asistensi. Ceramah menyampaikan teori dasar desain grafis dan pengenalan platform Canva, sementara praktikum memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengaplikasikan pengetahuan dalam proyek desain yang relevan. Hasil dari kuesioner pra dan pasca pelatihan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman peserta. Skor pada aspek teori sedikit menurun dari 94% menjadi 90%, namun pemahaman desain meningkat dari 78% menjadi 82%, dan pemahaman produksi file/output melonjak drastis dari 52% menjadi 94%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pelatihan berhasil meningkatkan keterampilan teknis dan pemahaman peserta, memungkinkan mereka untuk mengaplikasikan konsep desain secara efektif dan menghasilkan output yang siap digunakan. Evaluasi ini juga mengindikasikan bahwa metode pelatihan berbasis praktikum dan asistensi sangat efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri dan keterampilan peserta, yang sangat relevan dengan tuntutan dunia kerja.

Kata kunci: Canva, Desain Digital, Pelatihan, SMK Walisongo

## Abstract

*The Canva-based graphic design training for students of SMK Walisongo Semarang aims to improve graphic design skills that are relevant to the needs of the digital industry. The training method used was a combination of lectures and assistance-based practicum. Lectures delivered basic graphic design theory and an introduction to the Canva platform, while practicum provided opportunities for students to apply the knowledge in relevant design projects. Results from the pre- and post-training questionnaires showed a significant improvement in participants' understanding. The score on the theory aspect decreased slightly from 94% to 90%, but the understanding of design increased from 78% to 82%, and the understanding of file production/output jumped dramatically from 52% to 94%. These increases indicate that the training was successful in improving participants' technical skills and understanding, enabling them to apply design concepts effectively and produce ready-to-use output. The evaluation also indicated that the practicum and assistance-based training methods were highly effective in improving participants' confidence and skills, which are highly relevant to the demands of the working world.*

*Keywords: Canva, Digital Design, Training, Vocational School*

## 1. PENDAHULUAN

Kemampuan desain grafis merupakan salah satu keterampilan penting yang perlu dimiliki oleh siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), khususnya di era digital saat ini. Namun, mitra pengabdian kami, yaitu SMK Walisongo Semarang, menghadapi kendala dalam meningkatkan keterampilan tersebut. Beberapa siswa masih terbatas dalam menggunakan perangkat lunak desain profesional karena kompleksitas penggunaannya, keterbatasan perangkat komputer yang

tersedia, serta kurangnya pelatihan khusus dalam desain grafis berbasis teknologi digital. Situasi ini menjadi tantangan yang perlu segera diatasi agar siswa dapat lebih kompetitif di dunia kerja maupun dalam melanjutkan pendidikan[1], [2].

Perusahaan di era digital saat ini sangat membutuhkan tenaga kerja yang mampu menghasilkan konten visual yang menarik dan relevan untuk mendukung kegiatan bisnis, pemasaran, dan komunikasi[3], [4]. Salah satu alasan utama adalah meningkatnya peran media sosial dan platform digital sebagai sarana promosi dan interaksi dengan pelanggan. Konten visual seperti poster, infografik, video, dan desain media sosial menjadi alat penting untuk menarik perhatian audiens dan membangun citra perusahaan. Canva, sebagai platform desain grafis yang mudah digunakan, memungkinkan lulusan untuk memenuhi kebutuhan ini dengan efisien dan kreatif, meskipun tanpa latar belakang desain profesional.

Selain itu, perusahaan kecil hingga menengah (UMKM) seringkali tidak memiliki tim desain khusus atau anggaran besar untuk menyewa jasa desainer profesional. Dalam konteks ini, karyawan yang menguasai Canva dapat menjadi aset berharga karena mereka mampu menghasilkan desain berkualitas tinggi dengan cepat dan hemat biaya. Dengan fitur-fiturnya yang lengkap, seperti template, elemen grafis, dan integrasi media, lulusan yang ahli menggunakan Canva dapat langsung memberikan kontribusi nyata dalam menyusun materi promosi, presentasi, atau branding perusahaan tanpa memerlukan pelatihan tambahan yang intensif[5], [6], [7].

Di sisi lain, tren kerja fleksibel dan proyek berbasis digital seperti freelance dan remote work juga membuka peluang besar bagi lulusan yang mahir menggunakan Canva. Perusahaan sering mencari individu yang mampu bekerja secara mandiri untuk menciptakan konten kreatif dalam waktu singkat. Dengan keahlian ini, lulusan tidak hanya memenuhi kebutuhan perusahaan tetapi juga meningkatkan daya saing mereka di pasar kerja.

Kemampuan menggunakan Canva juga menunjukkan bahwa lulusan memiliki keterampilan yang adaptif terhadap teknologi dan kebutuhan pasar. Hal ini menjadi nilai tambah di mata perusahaan, terutama di bidang pemasaran digital, komunikasi visual, pendidikan, dan layanan publik. Dengan kemampuan ini, lulusan tidak hanya menjadi bagian dari tim kreatif tetapi juga mampu mendukung berbagai fungsi perusahaan yang membutuhkan konten visual untuk memperkuat strategi bisnis mereka.

Dalam hal ini, penggunaan Canva menjadi sangat relevan bagi siswa-siswi SMK. Canva merupakan platform desain grafis berbasis online yang dirancang untuk mempermudah proses desain, bahkan bagi pengguna tanpa latar belakang desain profesional. Canva menyediakan berbagai template siap pakai yang dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan, mulai dari poster, brosur, hingga presentasi yang berguna dalam dunia pendidikan dan bisnis. Selain itu, Canva memiliki antarmuka yang intuitif, sehingga siswa dapat belajar dengan cepat dan menghasilkan desain yang berkualitas tanpa memerlukan perangkat komputer dengan spesifikasi tinggi. Penguasaan Canva tidak hanya membantu siswa untuk memenuhi kebutuhan tugas sekolah, tetapi juga memberikan bekal keterampilan yang relevan dengan tuntutan dunia kerja, seperti desain konten media sosial dan materi pemasaran digital. Kemampuan ini penting karena dapat membuka peluang bagi siswa untuk bekerja sebagai freelancer, membuka usaha kecil, atau berkontribusi lebih baik di perusahaan yang membutuhkan tenaga kreatif. Dengan kata lain, Canva menjadi solusi praktis untuk menjembatani keterbatasan yang ada dan memaksimalkan potensi siswa dalam bidang desain grafis.

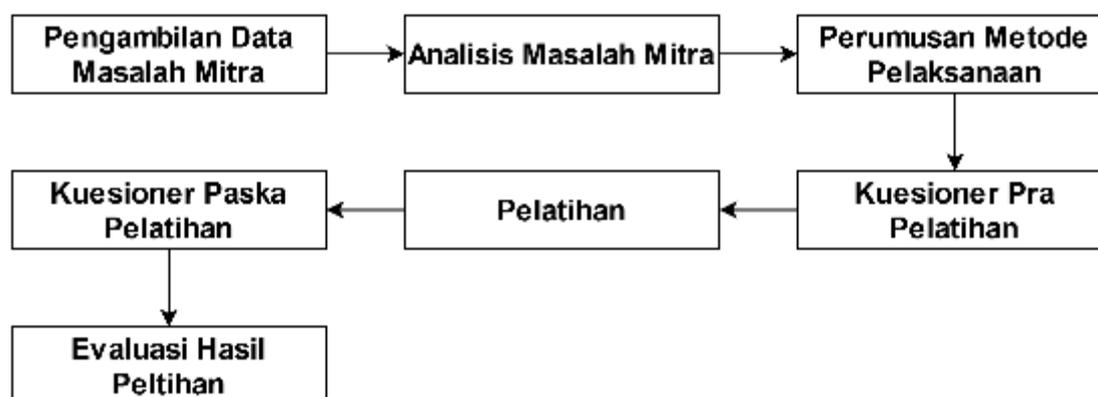
Beberapa pengabdian kepada masyarakat di artikel-artikel sebelumnya telah menunjukkan efektivitas pelatihan Canva dalam meningkatkan keterampilan desain grafis. Sebagai contoh pada tahun 2021 terdapat dua artikel yang membahas mengenai pengabdian kepada masyarakat di Kabupaten Gowa untuk kepentingan pembautan Media Bimbingan[8] maupun untuk pembuatan desain grafis yang menarik[9]. Di tahun 2023, terdapat pelatihan lainnya yang menggunakan teknologi Canva untuk pembuatan Portfolio maupun CV yang menarik[10]. Sedangkan di tahun 2024, terdapat pelatihan Canva untuk pembuatan Media Pembelajaran untuk kelas Sekolah Dasar[11].

Sebagai solusi, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mengenalkan dan melatih penggunaan Canva kepada siswa SMK Walisongo Semarang. Pelatihan ini akan difokuskan pada

penggunaan Canva untuk mendukung pembelajaran berbasis proyek dengan pendekatan yang praktis dan aplikatif. Dengan bimbingan langsung, siswa akan dilatih membuat desain yang relevan dengan kebutuhan industri, seperti brosur produk, poster acara, dan konten media sosial. Diharapkan, kegiatan ini tidak hanya memberikan pemahaman teknis, tetapi juga memotivasi siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam menggunakan teknologi desain grafis.

## 2. METODE

Untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh SMK Walisongo Semarang, pengabdian merumuskan metode pelaksanaan pengabdian dengan ilustrasi seperti berikut:



Gambar 1. Diagram Metode Pelaksanaan Pengabdian

Pelaksanaan pengabdian ini berdasarkan Gambar 1 dimulai dari pengambilan data masalah mitra. Hal ini dicapai dengan menghubungi pihak sekolah untuk mendapat informasi permasalahan. Setelah itu, tim pengabdian melakukan analisis terhadap masalah yang terjadi di SMK Walisongo Semarang. Berdasarkan hasil analisis, tim pengabdian memutuskan untuk menggunakan metode pelatihan yang terdiri dari kombinasi ceramah dan praktikum berbasis asistensi. Metode ceramah digunakan untuk menyampaikan teori dasar terkait desain grafis, pengenalan platform Canva, serta penjelasan tentang fungsionalitas dan fitur-fiturnya. Ceramah ini bertujuan memberikan pemahaman mendalam kepada siswa mengenai pentingnya kemampuan desain grafis dalam mendukung kebutuhan dunia kerja dan wirausaha. Setelah pemaparan teori, kegiatan dilanjutkan dengan sesi praktikum, di mana siswa secara langsung mempraktikkan penggunaan Canva melalui bimbingan dan asistensi dari tim pengabdian.

Selama proses pelatihan, siswa diberikan kesempatan untuk mengerjakan proyek desain sederhana yang relevan dengan kebutuhan industri, seperti poster promosi atau konten media sosial. Praktikum ini dilakukan secara bertahap, mulai dari penggunaan template dasar hingga pembuatan desain kreatif sesuai dengan ide siswa. Dalam sesi asistensi, tim pengabdian memberikan arahan dan solusi atas kendala teknis yang dihadapi siswa, sehingga mereka dapat lebih percaya diri dalam mengembangkan keterampilan desain mereka.

Sebagai bagian dari evaluasi, kuesioner pra dan paska pelatihan diberikan kepada peserta untuk mengukur efektivitas kegiatan. Kuesioner pra dan paska ini terdiri dari 10 pertanyaan berkaitan dengan penggunaan Canva. Setiap pertanyaan memiliki kategori tersendiri seperti Konseptual yang membahas bagaimana penggunaan Canva, lalu ada kategori Desain yang membahas bagaimana melakukan Desain yang estetik, serta kategori Ekspor yang membahas bagaimana proses mengunduh atau mencetak hasil desain. Pembagian kategori ini sengaja dilakukan untuk melihat fokus pemahaman dari para peserta. Sehingga dapat digunakan untuk referensi di pengabdian kedepannya. Kuesioner pra pelatihan bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal siswa tentang desain grafis dan Canva, sementara kuesioner paska pelatihan digunakan untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman dan keterampilan mereka setelah mengikuti pelatihan. Data dari kuesioner ini akan dianalisis untuk menilai keberhasilan pelatihan,

serta menjadi dasar rekomendasi untuk pengembangan program serupa di masa depan. Dengan metode ini, diharapkan pelatihan dapat berjalan efektif, memberikan hasil yang nyata, dan memberikan dampak positif bagi siswa SMK Walisongo Semarang.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

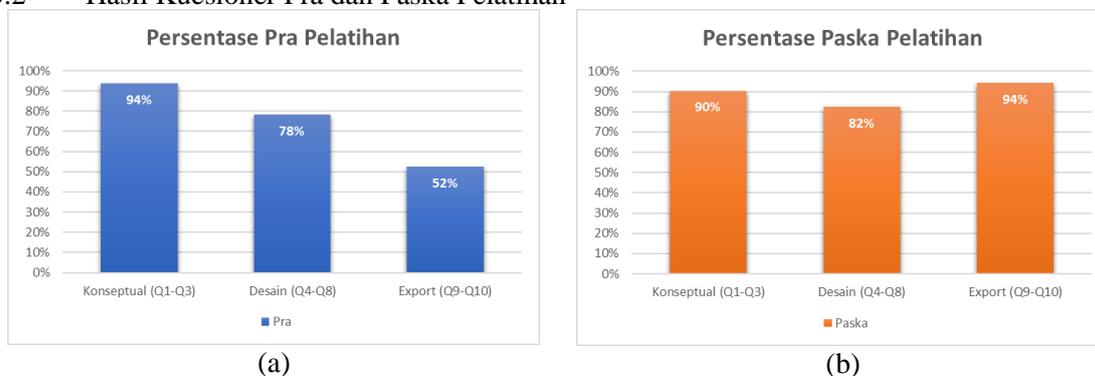
#### 3.1 Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat



Gambar 2. Proses Pelatihan Canva

Gambar 2 merupakan dokumentasi proses pelatihan yang diberikan oleh tim pengabdian. Dalam proses penyampaian materi dibantu oleh ahli yang paham mengenai penggunaan Canva. Terdapat 21 siswa yang merupakan anggota OSIS SMK Walisongo Semarang. Selain itu juga setiap siswa yang mendapatkan pendampingan dalam mempraktekkan hasil ceramah teoritikal untuk memastikan bahwa materi yang didapatkan diterima dengan baik oleh siswa. Sehingga kedepannya para siswa dapat membuat desain digital kreatif yang dapat dimanfaatkan oleh dirinya sendiri, industri, maupun masyarakat sekitar.

#### 3.2 Hasil Kuesioner Pra dan Paska Pelatihan



Gambar 3. (a) Hasil Pra dan (b) Paska Pelatihan

Gambar 3 merupakan hasil kuesioner yang didapatkan oleh pengabdian dalam pelatihan yang dilakukan. Dari hasil pra pelatihan 3(a), pengabdian mendapatkan skor 94% untuk konsep teori, 78% untuk proses mendesain, dan 52% untuk pemahaman produksi file/output. Hasil ini mengalami peningkatan di Gambar 3(b) dengan skor teoritikal mencapai 90%, pemahaman desain 82%, dan pemahaman ekspor mencapai 94%

Hasil dari kuesioner yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman peserta setelah mengikuti pelatihan. Pada hasil pra-pelatihan yang tercatat dalam Gambar 3(a), skor peserta untuk konsep teori mencapai 94%, menunjukkan pemahaman yang baik, namun masih terdapat kekurangan dalam aspek lain. Skor untuk proses mendesain sebesar 78% menunjukkan bahwa peserta sudah mulai memahami desain, namun perlu adanya penguatan lebih lanjut. Sementara itu, pemahaman mengenai produksi file/output hanya mencapai 52%, yang mengindikasikan adanya kesulitan dalam mengaplikasikan konsep yang telah dipelajari. Namun, setelah pelatihan, hasil yang tercatat dalam Gambar 3(b) menunjukkan adanya peningkatan yang luar biasa, dengan skor teori tetap tinggi di angka 90%, pemahaman desain naik

menjadi 82%, dan pemahaman eksport atau produksi file/output melonjak signifikan hingga mencapai 94%. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan tersebut berhasil meningkatkan kemampuan peserta dalam memahami dan mengaplikasikan konsep, desain, serta produksi file/output dengan lebih efektif.

Peningkatan yang signifikan ini juga mencerminkan efektivitas metode pelatihan yang digunakan oleh pengabdian. Dengan adanya pendekatan yang lebih interaktif dan fokus pada praktik langsung, peserta dapat mengaitkan teori yang dipelajari dengan penerapan nyata. Selain itu, proses evaluasi dan diskusi kelompok yang dilakukan selama pelatihan turut memberikan dampak positif dalam memperdalam pemahaman peserta. Peningkatan skor pada pemahaman desain dan produksi file/output menunjukkan bahwa peserta tidak hanya mendapatkan pengetahuan teoretis, tetapi juga mampu mengimplementasikan dan menghasilkan output yang sesuai dengan ekspektasi. Hasil ini memberikan gambaran bahwa pelatihan yang diberikan telah memenuhi tujuan untuk meningkatkan keterampilan teknis dan konsep yang diperlukan, serta mampu mendorong peserta untuk lebih percaya diri dalam mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dalam konteks dunia nyata.

#### 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari hasil pelatihan ini adalah adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman peserta, baik dalam aspek teori, desain, maupun produksi file/output. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa metode pelatihan yang berbasis pada interaksi langsung dan diskusi kelompok efektif dalam meningkatkan kompetensi peserta. Peningkatan skor dalam semua aspek, khususnya pada pemahaman produksi file/output yang meningkat dari 52% menjadi 94%, menunjukkan bahwa peserta mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh dengan lebih baik setelah pelatihan. Hal ini mencerminkan keberhasilan pengabdian dalam menyampaikan materi secara komprehensif dan aplikatif.

Saran untuk pelatihan berikutnya adalah untuk terus mempertahankan pendekatan yang berfokus pada praktik langsung dan interaksi peserta, karena hal ini terbukti meningkatkan pemahaman secara signifikan. Selain itu, pengabdian dapat mempertimbangkan untuk memperdalam materi yang terkait dengan produksi file/output, mengingat bahwa awalnya pemahaman peserta masih relatif rendah pada aspek ini. Penggunaan studi kasus atau simulasi yang lebih kompleks dapat membantu peserta untuk menghadapi situasi dunia nyata yang lebih beragam. Evaluasi lanjutan setelah pelatihan juga disarankan untuk memantau perkembangan peserta dalam jangka panjang, sehingga pelatihan dapat disesuaikan lebih lanjut dengan kebutuhan mereka.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Kami sebagai pengabdian maupun penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Semarang atas dukungan finansial dengan nomor kontrak 279/USM.H7.LPPM/N/2024.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Suryadharma, A. N. Q. Asthiti, A. N. S. Putro, A. Y. Rukmana, and R. Mesra, "Strategi Kolaboratif dalam Mendorong Inovasi Bisnis di Industri Kreatif: Kajian Kualitatif pada Perusahaan Desain Grafis," *manaj.*, vol. 1, no. 03, pp. 172–181, Jul. 2023, doi: 10.58812/smb.v1i03.221.
- [2] A. A. Kamiliyana, S. Lusiani, and S. C. Kamalia, "Implikasi Perkembangan AI terhadap Keberlanjutan Sumber Daya Desainer Grafis dalam Lingkup Masyarakat Industri 5.0," *AJSH*, vol. 4, no. 1, pp. 362–369, Apr. 2024, doi: 10.57250/ajsh.v4i1.420.
- [3] W. S. Satiti, F. Umardiyah, F. Hidayatulloh, N. F. Munfarida, M. Fatmawati, and A. Hanafi, "Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva untuk Remaja di Desa

- Kalikejambon,” *abdimas\_if*, vol. 3, no. 3, pp. 105–109, Dec. 2022, doi: 10.32764/abdimasif.v3i3.3260.
- [4] Siti Khodijah, Najma Jahira, Ummul Karima, and Wardatuz Zahroh, “Sosialisasi Personal Branding dan Desain Grafis oleh Mahasiswa KKN Uniwara dalam Meningkatkan Potensi UMKM Masyarakat Di Kelurahan Tapaan Kota Pasuruan,” *sejahtera*, vol. 2, no. 4, pp. 111–119, Sep. 2023, doi: 10.58192/sejahtera.v2i4.1314.
- [5] P. Choirina, B. C. Tjiptady, A. F. Fadliana, M. Rohman, F. Wahyudi, and P. P. Darajat, “Peningkatan Marketing UMKM Dengan Pelatihan Desain Grafis Untuk Karang Taruna Desa Plandi, Kecamatan Wonosari, Kabupaten Malang,” *I-Com*, vol. 2, no. 1, pp. 8–16, Apr. 2022, doi: 10.33379/icom.v2i1.1195.
- [6] Dewilna Helmi, Dwi Partini, Asep Asep, and C. S. A Barus, “Pengenalan Aplikasi Canva Sebagai Desain Media Pembelajaran Otomatis Bagi Guru di SMAS Plus Talang,” *jmmn*, vol. 2, no. 2, pp. 24–37, Jun. 2023, doi: 10.58374/jmmn.v2i2.144.
- [7] M. D. Sandi, H. Hafriyuliani, and R. Rekhoardriad, “Kreatif dengan Canva : Pelatihan Desain Grafis untuk Anak SDN 32 Kota Bengkulu,” *JH*, vol. 4, no. 4, pp. 8–12, Jul. 2024, doi: 10.31004/jh.v4i4.1170.
- [8] A. Saman, N. Fadilah Umar, M. Ilham Bakhtiar, and A. Harum, “Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk membuat Media Bimbingan dan Konseling Bagi MGBK Kabupaten Gowa,” *j. caradde.*, vol. 4, no. 2, pp. 270–276, Dec. 2021, doi: 10.31960/caradde.v4i2.1352.
- [9] L. Widayanti, A. Kala’lembang, W. Adharyanty Rahayu, S. Yulia Riska, and Y. Arya Sapoetra, “Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva,” *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 2, no. 2, pp. 91–102, Nov. 2021, doi: 10.32815/jpm.v2i2.813.
- [10] C. Mustiko Bayu *et al.*, “Cara Mudah Membuat Portofolio dan CV Yang Menarik Dan Efektif Dengan Aplikasi Canva Untuk Siswa SMA Negeri 1 Ciseeng,” *AMMA : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 2, no. 4, pp. 401–404, Jun. 2023.
- [11] G. Urva, T. Yuliati, T. Handayani, and A. Sellyana, “Pengenalan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar,” *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 4, no. 1, pp. 36–42, Jun. 2024, doi: 10.52072/abdine.v4i1.799.