


## Pelatihan Desain Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMP Karya Dharma Bhakti

Daniel Ronaldo<sup>1\*</sup>, Rio Hermanto<sup>2</sup>, Alvin Leonardo Ishak<sup>3</sup>, Farrel Stefanov Lim<sup>4</sup>, Ery Hartati<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Universitas Multi Data Palembang, Jl. Rajawali No.14, 9 Ilir, Kec. Ilir Tim. II, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30113, Indonesia.

E-mail: [danielrionaldo\\_2428250018@mhs.mdp.ac.id](mailto:danielrionaldo_2428250018@mhs.mdp.ac.id)

\*Corresponding Author

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.6384>

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received: 03 May 2026

Revised: 09 May 2026

Accepted: 15 May 2026

#### Kata Kunci:

Canva, Desain Grafis, Literasi Digital, Kreativitas Siswa, Pelatihan Digital.

#### Keywords:

Canva, Graphic Design, Digital Literacy, Student Creativity, Digital Training..



### ABSTRACT

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis siswa SMP Karya Dharma Bhakti Palembang melalui pelatihan penggunaan aplikasi Canva. Permasalahan yang dihadapi peserta adalah kurangnya pemahaman mengenai dasar desain grafis dan penggunaan media digital secara kreatif. Metode kegiatan dilakukan melalui penyampaian materi, praktik langsung, diskusi, dan pendampingan peserta dalam membuat desain sertifikat menggunakan Canva. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta mampu memahami fitur dasar Canva, menerapkan prinsip desain sederhana, serta membuat desain secara mandiri. Selain itu, kegiatan ini meningkatkan kreativitas dan literasi digital peserta dalam memanfaatkan teknologi secara positif dan produktif. Kegiatan pelatihan berjalan dengan baik dan mendapat respon positif dari pihak sekolah maupun peserta.

*This community service activity aims to improve the graphic design skills of students at SMP Karya Dharma Bhakti Palembang through Canva application training. The problem faced by participants was the lack of understanding of basic graphic design and the creative use of digital media. The activity methods included material presentation, direct practice, discussion, and mentoring participants in designing certificates using Canva. The results showed that participants were able to understand Canva basic features, apply simple design principles, and create designs independently. In addition, this activity improved participants' creativity and digital literacy in utilizing technology positively and productively. The training activity ran well and received positive responses from both the school and participants.*



This is an open access article under the CC-BY-SA license.

**How to Cite:** Daniel Ronaldo, et al. (2026), Pelatihan Desain Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMP Karya Dharma Bhakti, 4(4). <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i4.6384>

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital saat ini memberikan dampak yang sangat besar dalam berbagai bidang kehidupan, terutama dalam bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih interaktif dan inovatif (Risky et al., 2024). Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pendidikan adalah penggunaan aplikasi desain grafis sebagai media pembelajaran kreatif.

Kemampuan desain grafis saat ini menjadi keterampilan penting yang perlu dimiliki oleh pelajar. Desain grafis dapat digunakan dalam berbagai kebutuhan seperti membuat presentasi, poster, sertifikat, maupun media informasi lainnya. Selain meningkatkan kreativitas, kemampuan desain juga membantu peserta didik dalam menyampaikan informasi secara lebih menarik dan komunikatif (Sukmawati Sukmawati et al., 2025).

Salah satu aplikasi desain grafis yang populer dan mudah digunakan adalah Canva. Canva merupakan platform desain berbasis digital yang menyediakan berbagai template serta elemen visual yang dapat digunakan secara praktis. Penggunaan Canva dinilai efektif karena tidak memerlukan

kemampuan desain profesional dan mudah digunakan oleh pelajar maupun masyarakat umum (Khairunnisa & Apoko, 2023).

Selain itu, literasi digital juga menjadi kemampuan penting yang harus dimiliki peserta didik di era transformasi digital (Dewi, 2026). Peserta didik dituntut mampu memanfaatkan teknologi secara positif, kreatif, dan produktif dalam kegiatan pembelajaran maupun kehidupan sehari-hari (Nurrita, 2018).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Karya Dharma Bhakti Palembang, sebagian siswa masih belum memahami penggunaan aplikasi desain grafis serta dasar-dasar desain seperti pemilihan warna, tata letak, penggunaan font, dan komposisi visual. Padahal, kemampuan tersebut sangat dibutuhkan untuk mendukung aktivitas pembelajaran dan pengembangan kreativitas siswa (Tristina et al., 2025).

Melalui kegiatan pelatihan desain menggunakan aplikasi Canva ini, mahasiswa Universitas Multi Data Palembang berupaya memberikan edukasi dan keterampilan dasar desain grafis kepada siswa SMP Karya Dharma Bhakti Palembang. Kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan kreativitas peserta, memperluas wawasan mengenai teknologi digital, serta membantu peserta memanfaatkan media digital secara lebih positif dan produktif (Subhan et al., 2025).

## METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada hari Kamis, 2 April 2026 di SMP Karya Dharma Bhakti Palembang. Sasaran kegiatan adalah siswa-siswi yang memiliki minat dalam bidang teknologi digital dan desain grafis.

Metode pelaksanaan kegiatan menggunakan pendekatan partisipatif dengan beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan Pada tahap ini dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah terkait pelaksanaan kegiatan, penyusunan materi pelatihan, serta persiapan alat dan bahan yang digunakan selama kegiatan berlangsung.
2. Tahap Penyampaian Materi Peserta diberikan materi mengenai pengenalan aplikasi Canva, fungsi Canva, serta prinsip dasar desain grafis seperti contrast, balance, emphasis, typography, dan layout.
3. Tahap Praktik Peserta melakukan praktik langsung membuat desain sertifikat menggunakan aplikasi Canva dengan pendampingan dari tim pelaksana.
4. Tahap Evaluasi Tim pelaksana melakukan evaluasi terhadap hasil desain peserta serta memberikan masukan terkait penggunaan elemen desain yang baik.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi penyampaian materi, praktik langsung, diskusi, tanya jawab, dan pendampingan peserta. Metode pembelajaran berbasis praktik (*learning by doing*) membantu peserta memahami materi secara lebih efektif karena peserta dapat langsung mencoba membuat desain secara mandiri dengan pendampingan (Putri et al., n.d.).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan desain menggunakan aplikasi Canva di SMP Karya Dharma Bhakti Palembang berjalan dengan baik dan lancar. Peserta kegiatan merupakan siswa-siswi yang memiliki minat terhadap teknologi digital dan desain grafis. Kegiatan dilaksanakan melalui penyampaian materi, praktik langsung, serta pendampingan peserta dalam membuat desain menggunakan aplikasi Canva.

Pada tahap awal, peserta diberikan pengenalan mengenai aplikasi Canva beserta fungsi dan manfaatnya dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, peserta juga diberikan pemahaman mengenai dasar-dasar desain grafis seperti pemilihan warna, penggunaan font, tata letak, dan komposisi visual agar desain terlihat lebih menarik dan komunikatif (Khairunnisa & Apoko, 2023).

Selama kegiatan berlangsung, peserta terlihat antusias dalam mengikuti pelatihan. Sebagian besar peserta belum pernah menggunakan aplikasi Canva sebelumnya, sehingga kegiatan ini memberikan pengalaman baru bagi peserta dalam memanfaatkan teknologi digital secara kreatif dan produktif.

**Tabel 1.** Hasil Pelaksanaan Kegiatan

No.	Kegiatan	Hasil
1.	Pengenalan Canva	Peserta memahami fungsi dan fitur Canva

---

2. Pelatihan desain	Peserta mampu membuat desain sederhana
3. Praktik sertifikat	Peserta berhasil membuat desain mandiri
4. Evaluasi kegiatan	Kreativitas peserta meningkat

---

Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan, peserta mampu memahami penggunaan fitur dasar Canva seperti menambahkan teks, mengatur tata letak, memilih template, serta mengombinasikan elemen visual dalam desain. Penggunaan Canva dalam pembelajaran dinilai mampu meningkatkan kreativitas dan minat belajar peserta karena media yang digunakan lebih interaktif dan menarik (Sukmawati et al., 2025).



**Gambar 1.** Penyampaian Materi Pelatihan Canva



**Gambar 2.** Sesi pelatihan membuat desain sertifikat di Canva



**Gambar 3.** Sesi penyampaian pertanyaan dan jawaban



**Gambar 4.** Sesi foto bersama dengan guru dan para siswa kelas 7 SMP Karya Dharma Bhakti



**Gambar 5.** Hasil desain sertifikat yang telah dibuat oleh para siswa

Selain meningkatkan keterampilan desain grafis, kegiatan ini juga membantu meningkatkan literasi digital peserta dalam memanfaatkan teknologi secara positif. Peserta menjadi lebih percaya diri dalam membuat desain visual sederhana untuk kebutuhan pembelajaran maupun kegiatan sekolah lainnya (Risky et al., 2024). Pelatihan berbasis praktik juga membantu peserta memahami penggunaan teknologi digital secara lebih aktif dan inovatif dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

Bagi mahasiswa pelaksana, kegiatan ini menjadi sarana penerapan ilmu pengetahuan dan pengalaman dalam melakukan pengabdian kepada masyarakat. Mahasiswa juga memperoleh pengalaman dalam berkomunikasi, bekerja sama dalam tim, serta menyampaikan materi kepada peserta secara langsung.

Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan desain menggunakan aplikasi Canva berjalan dengan baik dan mendapatkan respon positif dari pihak sekolah maupun peserta. Diharapkan kegiatan serupa dapat terus dilaksanakan untuk meningkatkan keterampilan digital siswa di era perkembangan teknologi yang semakin pesat.

## SIMPULAN

Kegiatan pelatihan dan pengajaran mengenai cara desain di aplikasi Canva di SMP Karya Dharma Bhakti Palembang berhasil dilaksanakan dengan baik. Kegiatan ini mampu meningkatkan pemahaman peserta mengenai penggunaan aplikasi Canva dan dasar-dasar desain grafis. Peserta juga mampu membuat desain sederhana secara mandiri melalui praktik langsung.

Melalui kegiatan ini, peserta diharapkan dapat memanfaatkan teknologi digital secara positif dan produktif untuk mendukung kegiatan pembelajaran maupun pengembangan kreativitas. Selain itu, kegiatan ini juga menjadi bentuk kontribusi mahasiswa dalam meningkatkan literasi digital di lingkungan masyarakat.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Multi Data Palembang, dosen pengampu mata kuliah Komputer dan Masyarakat, serta pihak SMP Karya Dharma Bhakti Palembang yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

#### REFERENSI

- Dewi. (2026, February 25). *Pengertian Literasi Digital, Pilar, dan Tantangannya*. <https://mekarisign.com/id/blog/literasi-digital-adalah/>
- Khairunnisa, A., & Wintolo Apoko Universitas Muhammadiyah Hamka, T. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Pelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Untuk Sekolah Dasar. *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Berbasis*, 20(2), 191–203. <https://doi.org/10.24114/jk.v20i2>
- Nurrita, T. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa* (Vol. 03). <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171-210>
- Putri, A., Azzahra Arrasuli, B., & Putri Adelia, R. (n.d.). *Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Canva*.
- Risky, Y., Pgri, S., Nashita, S., Moridina, A., & Penulis, K. (2024). Analisis Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Ict Untuk Siswa Sekolah Dasar Stkip Pgri Sumenep. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(3), 817–827. <https://doi.org/10.61722/jmia.v1i3.1744>
- Subhan, M., Salsabiela, D. F., & Kencana, S. (2025). Teknik Dan Tantangan Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah Techniques And Challenges For Using Canva As Learning Media In Schools. *Jurnal Indopedia (Inovasi Pembelajaran Dan Pendidikan)*, 3, 380–390.
- Sukmawati Sukmawati, Jamaludin, Shofia Nurun Alanur, Nurlia s. Iompong, Gita purnamasari, Arianti, Sumarni, Nirma, Adheleydhe Tandayu, Dellawati Appulembang, Adril, & Moh.Rusli. (2025). Pemanfaatan Media Canva Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Di SMK Negeri 8 Palu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(4), 4847–4852. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v3i4.1353>
- Tristina, D., Haryani, P., Nur, A., Dewi, K., Ferdinan, G. D., & Rivaldi, M. D. (2025). Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Social Sciences, And Education (JHUSE)*, 1(10), 1–11.