

PENINGKATAN KETERAMPILAN DESAIN GRAFIS BERBASIS WEB MELALUI PELATIHAN CANVA

¹Muhamad Rodi, ²Khairul Imtihan, ³Mardi, ⁴Wire Bagye

^{1,2,3}Dosen Program Studi Sistem Informasi, STMIK Lombok

⁴Dosen Program Studi Teknik Informatika, STMIK Lombok

Email: ¹muhamadrodi97@gmail.com, ²khairulimtihan31@gmail.com,
³mardisambalia@gmail.com, ⁴wirestmik@gmail.com

Corresponding author: muhamadrodi97@gmail.com

ABSTRAK

Kemajuan teknologi digital telah menciptakan kebutuhan akan keterampilan desain grafis yang relevan dengan tuntutan industri. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan desain grafis berbasis web menggunakan Canva dalam meningkatkan keterampilan teknis, efisiensi, dan kreativitas siswa di STMIK Lombok. Program pelatihan dilaksanakan melalui metode ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung, dengan melibatkan tujuh siswa dalam program Praktek Kerja Lapangan (PKL) yang diutus tiga sekolah. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman dan keterampilan teknis siswa, dengan rata-rata nilai posttest 25 poin lebih tinggi dibandingkan pretest. Peserta juga menunjukkan peningkatan efisiensi, di mana waktu pengerjaan desain berkurang hingga 50%. Selain itu, kreativitas siswa dalam menghasilkan desain grafis berbasis web terasah melalui eksplorasi fitur Canva, seperti elemen animasi dan tipografi modern. Pelatihan ini memberikan kontribusi penting dalam mendukung integrasi teknologi dalam pembelajaran, mendorong kesiapan kerja siswa, dan meningkatkan daya saing mereka di pasar kerja. Namun, tantangan seperti pemahaman fitur kompleks Canva dan keterbatasan waktu pelatihan perlu menjadi perhatian. Studi ini menyoroti pentingnya pelatihan berbasis teknologi modern dan menawarkan rekomendasi untuk penelitian lebih lanjut mengenai dampak jangka panjang dari pelatihan serupa terhadap pengembangan profesional siswa.

Kata Kunci: PKL Pelatihan, desain grafis, Web, Canva

ABSTRACT

The advancement of digital technology has created a demand for graphic design skills that align with industry requirements. This study aims to evaluate the effectiveness of web-based graphic design training using Canva in enhancing the technical skills, efficiency, and creativity of students at STMIK Lombok. The training program was conducted through lectures, demonstrations, and hands-on practice, involving seven students participating in an internship program. The evaluation results indicated a significant improvement in students' understanding and technical skills, with post-test scores averaging 25 points higher than pre-test scores. Participants also demonstrated increased efficiency, with design completion time reduced by up to 50%. Moreover, students' creativity in producing web-based graphic designs was honed through the exploration of Canva features, such as animation elements and modern typography. This training provided a significant contribution to supporting the integration of technology into learning, enhancing students' job readiness, and increasing their competitiveness in the job market. However, challenges such as understanding Canva's complex features and limited training time require attention. This study highlights the importance of modern technology-based training and offers recommendations for further research on the long-term impacts of similar training programs on students' professional development.

Keywords: PKL Training, graphic design, Web, Canva

PENDAHULUAN

Dalam era digital yang semakin berkembang, kemampuan dalam memanfaatkan teknologi digital menjadi kebutuhan penting di berbagai sektor, termasuk pendidikan dan pelatihan. Salah satu aplikasi desain grafis berbasis web yang populer dan user-friendly adalah Canva. Aplikasi ini memungkinkan pengguna, baik pemula maupun profesional, untuk menciptakan desain kreatif secara efisien tanpa memerlukan perangkat lunak desain yang kompleks (Isnaini et al., 2021)(Arrasyid et al., 2022). Canva menawarkan berbagai fitur intuitif yang mendukung pembuatan materi ajar, promosi, hingga konten digital lainnya. Hal ini menjadikannya alat yang sangat relevan untuk pengembangan keterampilan siswa dalam menghadapi tantangan dunia kerja yang semakin kompetitif (Wijaya et al., 2022)(Rosada et al., 2023).

Keterampilan desain grafis berbasis web, khususnya menggunakan Canva, telah terbukti memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kompetensi praktis siswa. Berdasarkan penelitian (Sakinah et al., 2020)(Widayanti et al., 2021), pelatihan penggunaan Canva di tingkat pendidikan menengah menghasilkan peningkatan kreativitas dan keterampilan desain grafis siswa. Selain itu, pelatihan ini juga memberikan pemahaman yang mendalam tentang prinsip desain modern yang relevan dengan kebutuhan industri saat ini. Studi lain yang dilakukan oleh (Susanto, 2023)(Chairunnisa & Sundi, 2021) menunjukkan bahwa penggunaan Canva tidak hanya mempermudah proses pembelajaran, tetapi juga mendorong siswa untuk mengeksplorasi potensi kreatif mereka.

Meskipun Canva telah digunakan secara luas dalam berbagai konteks pendidikan, masih terdapat kesenjangan dalam penerapan aplikasinya sebagai bagian dari program pelatihan kerja lapangan (PKL). Program PKL di berbagai institusi pendidikan sering kali fokus pada penguasaan teknis yang bersifat spesifik, namun kurang memberikan perhatian pada integrasi teknologi digital dalam proses pelatihan. Hal ini berpotensi mengurangi daya saing siswa di

pasar kerja yang semakin mengutamakan keterampilan berbasis teknologi (Sari et al., 2021)(Imtiyan et al., 2024)(Rochmawati et al., 2023).

Dalam konteks ini, pelatihan desain grafis berbasis web menggunakan Canva di STMIK Lombok menjadi sebuah inisiatif penting. Program ini dirancang untuk membekali siswa dengan keterampilan praktis yang relevan dengan kebutuhan industri, sekaligus mendorong integrasi teknologi dalam pendidikan. Selain itu, pelatihan ini juga bertujuan untuk menumbuhkan sikap profesionalisme, meningkatkan soft skills, serta mendorong pemanfaatan teknologi modern dalam pembelajaran (Hijrah et al., 2021).

Program ini berfokus pada beberapa tujuan utama, yaitu: (1) meningkatkan pemahaman dan penguasaan siswa terhadap penggunaan Canva untuk menciptakan desain grafis berbasis web yang inovatif dan menarik; (2) memberikan pengalaman langsung dalam menghasilkan desain grafis yang relevan dengan kebutuhan industri; (3) mendorong penggunaan teknologi modern untuk mendukung pengembangan keterampilan siswa; (4) melatih siswa untuk bekerja secara profesional dalam menyelesaikan proyek desain grafis; dan (5) mendukung pengembangan soft skills, seperti komunikasi, kolaborasi, dan manajemen waktu (Nitami et al., 2023)(Ikhwani et al., 2023)(Martini et al., 2023).

Keberhasilan program pelatihan ini diukur melalui peningkatan keterampilan teknis siswa dalam menggunakan Canva, peningkatan kreativitas, serta kemampuan mereka untuk mengintegrasikan prinsip-prinsip desain grafis modern ke dalam proyek nyata. Selain itu, program ini juga bertujuan untuk meningkatkan kesiapan siswa menghadapi dunia kerja, dengan memberikan mereka pemahaman mendalam tentang bagaimana memanfaatkan Canva untuk memenuhi kebutuhan desain grafis digital yang terus berkembang (Nadeak et al., 2023)(Arianto & Suyitno, 2023)(Azdy et al., 2023).

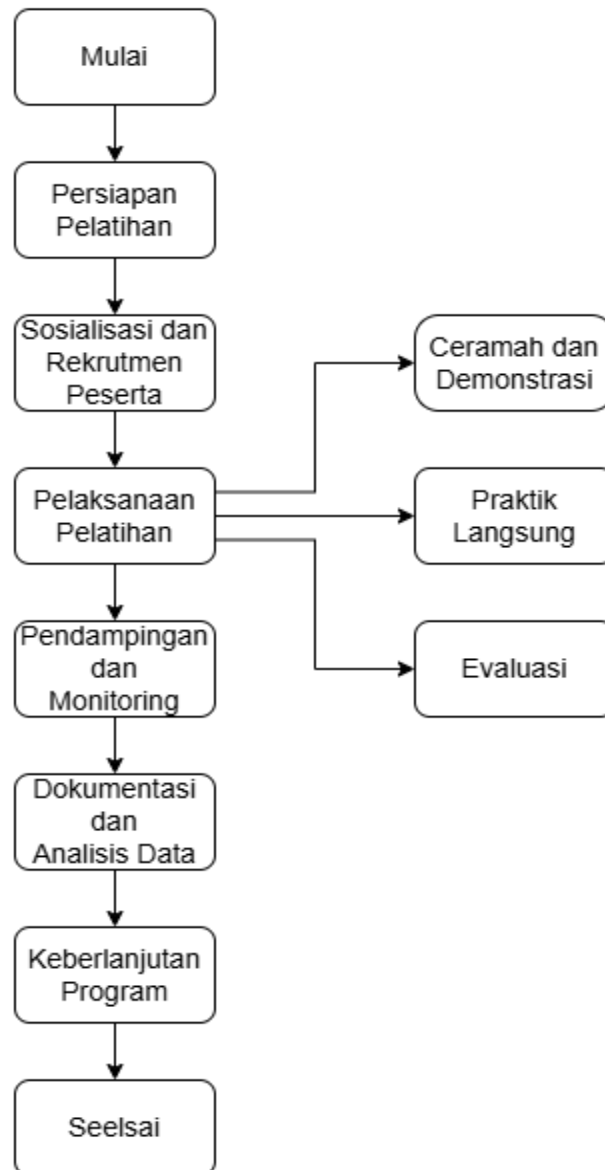
Pelaksanaan program ini melibatkan 7 siswa dari STMIK Lombok yang mengikuti serangkaian sesi pelatihan di Lab II kampus dengan fasilitas yang memadai, termasuk perangkat komputer, koneksi internet, dan akses ke fitur-fitur Canva. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini mencakup ceramah, demonstrasi, praktik langsung, serta evaluasi menggunakan pretest dan posttest. Berdasarkan literatur sebelumnya, metode ini terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman peserta terhadap materi pelatihan (Sari et al., 2021)(Resmini et al., 2021)(Ikhwani et al., 2023).

Dalam konteks global, pelatihan ini sejalan dengan upaya untuk mendukung Transformasi Digital Pendidikan, sebuah inisiatif yang bertujuan untuk mengintegrasikan teknologi digital ke dalam sistem pendidikan. Melalui pelatihan ini, diharapkan siswa tidak hanya memiliki keterampilan teknis yang mumpuni, tetapi juga mampu berpikir kritis dan kreatif dalam menghadapi tantangan di era digital (Ramadhan et al., 2023)(Sunarti, 2022). Program ini juga menjadi langkah awal dalam mempersiapkan siswa untuk berkontribusi dalam ekosistem industri kreatif, yang terus berkembang pesat seiring dengan meningkatnya permintaan terhadap konten digital berkualitas tinggi.

Dengan latar belakang tersebut, artikel ini bertujuan untuk memberikan gambaran mendalam tentang pelaksanaan dan dampak dari program pelatihan desain grafis berbasis web menggunakan Canva di STMIK Lombok. Artikel ini juga berupaya untuk mengevaluasi efektivitas program ini dalam meningkatkan keterampilan siswa, serta memberikan rekomendasi untuk pengembangan program serupa di masa mendatang. Melalui pendekatan yang terstruktur dan berbasis data, diharapkan artikel ini dapat menjadi referensi yang bermanfaat bagi para pendidik, peneliti, dan praktisi dalam bidang pengembangan keterampilan berbasis teknologi.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan program pelatihan desain grafis berbasis web menggunakan Canva di STMIK Lombok dirancang melalui pendekatan yang sistematis dan berbasis data. Metode kegiatan ini mencakup serangkaian tahapan yang saling terintegrasi untuk memastikan keberhasilan dalam mencapai tujuan program. Setiap tahapan disusun dengan mempertimbangkan teori pendidikan berbasis teknologi, efektivitas metode pelatihan, serta kebutuhan siswa sebagai peserta pelatihan (Sari et al., 2021)(Resmini et al., 2021).



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Pelatihan Canva

1. Persiapan Pelatihan

Tahap awal kegiatan ini melibatkan persiapan yang mencakup pengumpulan data,

penyusunan kurikulum pelatihan, dan penyiapan fasilitas. Data yang dikumpulkan melalui observasi seperti Observasi dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa dalam mempelajari desain grafis berbasis web menggunakan Canva. Aspek-aspek yang diobservasi meliputi:

- Kemampuan Teknis Awal: Sejauh mana siswa memahami dasar-dasar desain grafis sebelum pelatihan.
- Keterlibatan dan Motivasi: Tingkat partisipasi siswa selama pelatihan, termasuk antusiasme dan keaktifan dalam mencoba fitur Canva.
- Kemampuan Penyelesaian Tugas: Efisiensi dan kualitas desain yang dihasilkan siswa selama dan setelah pelatihan.

Dan wawancara dilakukan kepada siswa yang mengikuti pelatihan dan beberapa instruktur.

Kriteria subjek wawancara adalah:

- Siswa Peserta Pelatihan: Mereka harus terdaftar sebagai peserta aktif dalam program pelatihan desain grafis berbasis web menggunakan Canva.
- Instruktur: Mereka yang bertanggung jawab menyampaikan materi pelatihan dan memberikan penilaian terhadap hasil kerja siswa.
- Kriteria Tambahan: Subjek dipilih berdasarkan tingkat partisipasi (siswa yang sangat aktif hingga yang kurang aktif) untuk memperoleh gambaran yang beragam tentang efektivitas pelatihan.

digunakan untuk memahami kebutuhan dan tantangan siswa dalam menguasai desain grafis berbasis web. Berdasarkan data tersebut, materi pelatihan disusun dengan fokus pada penguasaan aplikasi Canva, prinsip-prinsip desain grafis, dan implementasi dalam konteks nyata (Hijrah et al., 2021)(Lusiana et al., 2023). Fasilitas pelatihan disiapkan di Lab II STMIK Lombok, yang dilengkapi dengan komputer berperforma tinggi, koneksi internet stabil, dan akses premium ke Canva.

2. Sosialisasi dan Rekrutmen Peserta

Sosialisasi dilakukan kepada tujuh siswa dari tiga sekolah yang sedang menjalani program Praktek Kerja Lapangan (PKL) untuk memastikan mereka memahami tujuan dan manfaat pelatihan. Sebanyak tujuh siswa terpilih berdasarkan motivasi dan komitmen mereka untuk mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Proses seleksi ini dilakukan untuk memastikan bahwa peserta memiliki potensi yang cukup dalam memanfaatkan pelatihan ini secara maksimal (Nadeak et al., 2023)(Resmini et al., 2021).

3. Pelaksanaan Pelatihan

Metode pelatihan menggabungkan ceramah, demonstrasi, praktik langsung, dan evaluasi, yang dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan aplikatif (Sari et al., 2021)(Nadeak et al., 2023). Tahapan pelatihan mencakup:

- Ceramah dan Demonstrasi:

Instruktur memberikan penjelasan teoritis tentang prinsip desain grafis dan penggunaan Canva, dilanjutkan dengan demonstrasi langsung untuk menunjukkan cara kerja fitur-fitur Canva. Pendekatan ini bertujuan untuk membangun pemahaman dasar peserta sebelum mereka melakukan praktik langsung (Resmini et al., 2021)(Al-Okaily et al., 2022).

- Praktik Langsung:

Peserta diberi tugas untuk menciptakan desain grafis menggunakan Canva, dengan bimbingan instruktur. Tugas ini mencakup pembuatan poster, presentasi, dan infografis, yang relevan dengan kebutuhan industri. Proses ini dirancang untuk mendorong eksplorasi kreatif dan penerapan prinsip desain yang telah dipelajari (Wijaya et al., 2022)(Ferguson et al., 2013).

- Evaluasi:

Evaluasi dilakukan menggunakan pretest dan posttest untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta seperti:

- a. Pretest

- Tujuan: Mengukur pemahaman awal dan kemampuan dasar peserta dalam desain grafis sebelum pelatihan dimulai.
- Materi yang Diujikan: Meliputi pengetahuan tentang prinsip dasar desain grafis, pengenalan elemen visual (warna, tipografi, tata letak), serta pemahaman awal tentang penggunaan alat desain berbasis web.
- Bentuk Soal: Berupa kombinasi pertanyaan pilihan ganda (multiple choice) untuk mengukur pengetahuan teoritis dan tugas singkat untuk menguji kemampuan teknis seperti membuat desain sederhana.
- Skor Awal: Rata-rata skor pretest menunjukkan pemahaman dasar yang bervariasi, dengan sebagian besar peserta berada pada tingkat pemula.

- b. Posttest

- Tujuan: Mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta setelah mengikuti pelatihan.
- Materi yang Diujikan: Sama seperti pretest untuk menjaga konsistensi, namun dilengkapi dengan pertanyaan atau tugas tambahan yang mencakup fitur Canva yang diajarkan selama pelatihan, seperti penggunaan template, elemen interaktif, dan pengaturan tata letak yang lebih kompleks.
- Bentuk Soal: Selain pilihan ganda, peserta diminta membuat desain grafis berbasis web dengan kriteria tertentu yang mengintegrasikan fitur Canva yang dipelajari.
- Hasil Posttest: Rata-rata skor meningkat sebesar 25 poin dibandingkan pretest, menunjukkan peningkatan pemahaman teknis dan kemampuan praktis peserta.

. Hasil pretest digunakan untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman awal peserta, sementara hasil posttest mengevaluasi efektivitas pelatihan dalam meningkatkan keterampilan mereka (Nitami et al., 2023).

4. Pendampingan dan Monitoring

Setelah sesi pelatihan selesai, peserta diberikan pendampingan untuk membantu mereka menyelesaikan proyek desain grafis yang lebih kompleks. Pendampingan ini dilakukan melalui pertemuan langsung dan komunikasi digital menggunakan platform seperti WhatsApp dan Google Meet. Proses ini bertujuan untuk memastikan peserta mampu mengaplikasikan keterampilan yang telah dipelajari secara mandiri (Arianto & Suyitno, 2023).

5. Dokumentasi dan Analisis Data

Setiap tahapan kegiatan didokumentasikan untuk keperluan evaluasi dan pelaporan. Data yang dikumpulkan mencakup hasil pretest dan posttest, tanggapan peserta, serta hasil proyek desain grafis yang mereka buat. Data ini dianalisis untuk menilai dampak pelatihan terhadap

peningkatan keterampilan peserta, serta untuk mengidentifikasi area yang memerlukan perbaikan di masa mendatang (Ramadhan et al., 2023)(Wu et al., 2015).

6. Keberlanjutan Program

Sebagai langkah untuk menjamin keberlanjutan program, tim pelaksana melakukan koordinasi dengan pihak kampus untuk mengintegrasikan pelatihan ini ke dalam kurikulum PKL. Selain itu, peserta pelatihan yang telah menunjukkan kemampuan yang baik akan dilibatkan sebagai mentor dalam program serupa di masa mendatang, sehingga pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dapat terus disebarluaskan (Sunarti, 2022)(Buckby et al., 2010).

Dengan pendekatan metode yang terstruktur dan berbasis data, pelatihan ini diharapkan dapat memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan siswa, sekaligus menjadi model yang dapat diterapkan dalam program pelatihan serupa di institusi lain. Metode ini juga dirancang untuk mendukung Transformasi Digital Pendidikan, dengan memberikan siswa pengalaman belajar yang relevan dengan perkembangan teknologi modern ((Nadeak et al., 2023)(Hijrah et al., 2021).

PEMBAHASAN DAN HASIL

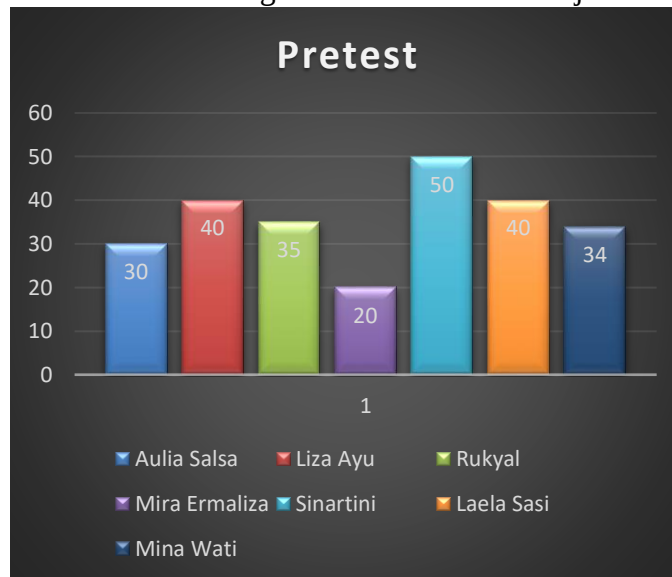
Bagian ini menyajikan hasil dari pelaksanaan program pelatihan desain grafis berbasis web menggunakan Canva, dilengkapi dengan pembahasan yang mendalam berdasarkan data, literatur, dan temuan selama kegiatan berlangsung. Untuk memudahkan pemahaman, hasil dan pembahasan dibagi ke dalam beberapa sub-bagian, meliputi peningkatan keterampilan teknis peserta, efisiensi dan produktivitas, kreativitas dan inovasi, integrasi teknologi dalam pembelajaran, tantangan dan pembelajaran yang diperoleh, serta rekomendasi keberlanjutan program.



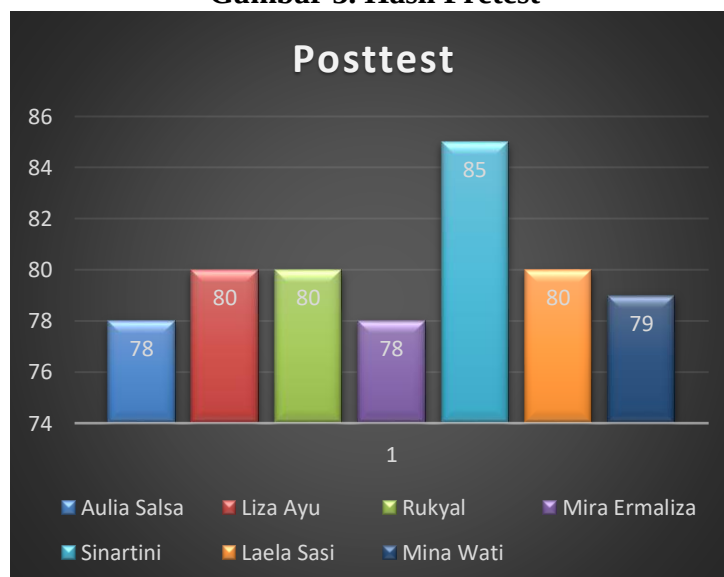
Gamabar 2. Pelaksanaan Pelatihan

1. Peningkatan Keterampilan Teknis Peserta

Hasil evaluasi pretest dan posttest menunjukkan peningkatan yang signifikan pada pemahaman teknis peserta terhadap penggunaan aplikasi Canva. Nilai rata-rata pretest adalah 60, yang masuk kategori cukup, sedangkan rata-rata posttest mencapai 85, masuk kategori baik. Peningkatan ini membuktikan efektivitas metode pelatihan yang mengombinasikan ceramah, demonstrasi, dan praktik langsung. Menurut (Resmini et al., 2021),(Van Grembergen & De Haes, 2007), metode pelatihan berbasis praktik terbukti meningkatkan retensi pengetahuan dan keterampilan peserta lebih baik dibandingkan metode ceramah saja.



Gambar 3. Hasil Pretest



Gambar 4. Hasil Posttest

Peserta mampu menggunakan fitur-fitur Canva untuk menghasilkan desain grafis berbasis web, termasuk poster, infografis, dan template presentasi. Salah satu desain peserta menggunakan kombinasi warna harmonis dan tata letak yang rapi, mencerminkan pemahaman

mereka terhadap prinsip desain grafis modern. Temuan ini sejalan dengan studi (Hijrah et al., 2021)(Ferguson et al., 2013), yang menyatakan bahwa pelatihan Canva meningkatkan pemahaman siswa dalam mengintegrasikan elemen desain visual secara efektif.

2. Efisiensi dan Produktivitas dalam Menggunakan Canva

Canva dikenal sebagai aplikasi desain yang efisien dan mudah digunakan, bahkan oleh pemula (Nadeak et al., 2023)(Ako-Nai & Singh, 2019). Hasil observasi menunjukkan bahwa peserta dapat menyelesaikan tugas desain dalam waktu rata-rata 45 menit, yang jauh lebih cepat dibandingkan waktu penyelesaian tugas serupa menggunakan perangkat lunak desain grafis tradisional seperti Adobe Photoshop atau CorelDRAW. Fitur template siap pakai dan antarmuka pengguna yang sederhana menjadi faktor utama yang mendukung efisiensi ini.

Tabel 1. Perbandingan Waktu Penyelesaian Desain Sebelum dan Setelah Pelatihan

Jenis Desain	Waktu Sebelum Pelatihan (menit)	Waktu Setelah Pelatihan (menit)
Poster Digital	90	45
Infografis	120	60
Template Presentasi	75	40

3. Kreativitas dan Inovasi dalam Desain

Pelatihan ini mendorong peserta untuk mengeksplorasi fitur Canva secara kreatif. Desain yang dihasilkan menunjukkan berbagai inovasi, seperti penggunaan elemen animasi, ilustrasi digital, dan tipografi modern. Sebagai contoh, salah satu peserta menciptakan infografis dengan tema lingkungan yang menggunakan ilustrasi hijau dan font sans-serif untuk menciptakan tampilan yang bersih dan profesional. Kreativitas ini menunjukkan bahwa peserta tidak hanya memahami fitur teknis Canva, tetapi juga mampu mengaplikasikan konsep desain grafis secara inovatif (Wijaya et al., 2022)(Mohamed & Kaur a/p Gian Singh, 2012).

Gambar 5 di bawah ini menunjukkan salah satu karya peserta berupa poster promosi berbasis Canva, yang memadukan warna cerah, elemen visual minimalis, dan teks informatif.



Gambar 5. Contoh Poster Promosi Hasil Desain Peserta

4. Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran

Salah satu tujuan utama pelatihan adalah mendorong penggunaan teknologi modern dalam pembelajaran dan pengembangan keterampilan. Peserta tidak hanya belajar membuat desain, tetapi juga memahami bagaimana mengintegrasikan Canva dalam berbagai konteks pendidikan dan profesional. Beberapa peserta melaporkan bahwa mereka menggunakan Canva untuk membuat materi presentasi tugas akademik, mencerminkan kemampuan mereka untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh secara langsung (Sari et al., 2021).

Studi (Nitami et al., 2023), (Wiyanah et al., 2022) mendukung temuan ini, di mana pelatihan Canva memberikan dampak positif terhadap pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Integrasi teknologi seperti ini penting untuk mempersiapkan siswa menghadapi tuntutan era digital yang semakin kompleks.

5. Tantangan dan Pembelajaran yang Diperoleh

Pelatihan ini juga mengungkapkan beberapa tantangan yang dihadapi peserta, terutama dalam memahami fitur-fitur kompleks Canva, seperti animasi, pengaturan layer, dan efek transisi. Sebagian peserta mengalami kesulitan awal dalam menavigasi fitur ini, yang dapat disebabkan oleh kurangnya pengalaman sebelumnya dalam menggunakan aplikasi desain grafis. Namun, dengan bimbingan intensif dari instruktur, peserta mampu mengatasi kesulitan ini.

Kesulitan serupa dilaporkan oleh (Sunarti, 2022)(Chairunnisa & Sundi, 2021), yang menyatakan bahwa peserta pelatihan desain grafis sering menghadapi hambatan dalam menguasai fitur canggih aplikasi, terutama jika waktu pelatihan terbatas. Hal ini menyoroti pentingnya alokasi waktu yang memadai untuk memastikan peserta dapat memahami materi secara mendalam.

6. Keberlanjutan Program dan Rekomendasi

Untuk menjamin dampak jangka panjang, keberlanjutan program ini menjadi perhatian utama. Peserta yang telah menunjukkan keterampilan baik akan dilibatkan sebagai mentor dalam pelatihan berikutnya. Strategi ini bertujuan untuk menyebarluaskan pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh, sehingga dampak program dapat dirasakan oleh lebih banyak siswa.

Selain itu, integrasi pelatihan ini ke dalam kurikulum PKL STMIK Lombok diusulkan sebagai langkah strategis. Dengan demikian, pelatihan ini dapat menjadi bagian dari program pendidikan yang berkelanjutan, mendukung visi kampus dalam mencetak lulusan yang siap menghadapi tantangan dunia kerja berbasis teknologi (Arianto & Suyitno, 2023).

KESIMPULAN

Pelaksanaan program pelatihan desain grafis berbasis web menggunakan Canva di STMIK Lombok memberikan dampak positif yang signifikan dalam meningkatkan keterampilan siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan rata-rata skor posttest sebesar 25 poin dibandingkan pretest, mencerminkan pemahaman teknis dan keterampilan praktis yang lebih baik. Efisiensi peserta dalam menyelesaikan desain juga meningkat, dengan waktu pengerjaan berkurang hingga 50%. Selain itu, kreativitas siswa semakin berkembang melalui eksplorasi fitur-fitur Canva.

Program ini menunjukkan pentingnya integrasi teknologi dalam pembelajaran untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan era digital. Canva tidak hanya membantu dalam pelatihan, tetapi juga memberikan manfaat untuk keperluan akademik lainnya. Meski demikian, tantangan seperti pemahaman fitur-fitur kompleks dan keterbatasan waktu pelatihan tetap perlu menjadi perhatian.

Hasil penelitian ini menegaskan relevansi pelatihan berbasis teknologi bagi institusi pendidikan tinggi dalam upaya meningkatkan kompetensi siswa. Penelitian lanjutan disarankan untuk mengeksplorasi dampak jangka panjang pelatihan ini terhadap kesiapan kerja siswa serta mengembangkan model pelatihan serupa yang dapat diterapkan dalam konteks yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ako-Nai, A., & Singh, A. M. (2019). Information technology governance framework for improving organisational performance. *South African Journal of Information Management*, 21(1), 1–11.
- Al-Okaily, M., Al-Sartawi, A., Hannon, A., & Khalid, A. A. (2022). Information technology governance and online banking in Bahrain. *Artificial Intelligence for Sustainable Finance*

- Arianto, D., & Suyitno, S. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva. *JePKM (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 4(01), 16–23.
- Arrasyid, A. H., Rimanda, R., Puadah, U. S., & Aeni, A. N. (2022). Sharing Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Konten Islami. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(1), 99–103.
- Azdy, R. A., Sriyeni, Y., & Aprizal, Y. (2023). PELATIHAN PENGEMBANGAN MATERI AJAR MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK GURU SMK MUHAMMADIYAH 1. *Jurnal Gembira: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(03), 556–561.
- Buckby, S., Best, P., & Stewart, J. (2010). The current state of information technology governance literature. *Business Information Systems: Concepts, Methodologies, Tools and Applications*, 1657–1705.
- Chairunnisa, K., & Sundi, V. H. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva dalam pembuatan poster pada siswa kelas x sman 8 tangsel. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1(1).
- Ferguson, C., Green, P., Vaswani, R., & Wu, G. (2013). Determinants of effective information technology governance. *International Journal of Auditing*, 17(1), 75–99.
- Hijrah, L., Arransyah, M. F., Putri, K., Arija, N., & Putri, R. K. (2021). Pelatihan penggunaan Canva bagi siswa di Samarinda. *PLAKAT (Pelayanan Kepada Masyarakat)*, 3(1), 98.
- Ikhwan, N. S., Imtihan, K., Ashari, M., & Tanton, A. (2023). Pelatihan Dan Pendampingan Penyusunan Laporan Menggunakan Microsoft Excel Sebagai Penunjang Hardskill Karyawan Dinas Pertanian Kabupaten Lombok Tengah. *JPEMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 144–149.
- Imtihan, K., Mardi, M., Bagye, W., & Rodi, M. (2024). PENINGKATAN PENJUALAN PUPUK ORGANIK PADA FORUM PERSATUAN PEMUDA KREATIF (FP2K) DESA SAMBELIA MELALUI PELATIHAN, MANAJEMEN USAHA DAN PROMOSI DIGITAL. *Jurnal Abdi Insani*, 11(4), 1655–1669.
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan desain menggunakan aplikasi canva. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291–295.
- Lusiana, U., Imtihan, K., Bagye, W., Zaen, M. T. A., & Mardi, M. (2023). Pendampingan dan pelatihan penggunaan aplikasi Sidawai bagi karyawan di Dinas Perumahan dan Kawasan Permukiman Bagian Sekretariat. *Jurnal Abdi Insani*, 10(2), 678–688.
- Martini, R. S., Gunarti, W., Satrio, M. G., Maryam, M., AS, H. K., & Zahra, C. A. (2023). pelatihan penggunaan aplikasi canva for education, bagi Guru Paud di Kecamatan Pulo Gadung. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3242–3248.
- Mohamed, N., & Kaur a/p Gian Singh, J. (2012). A conceptual framework for information

technology governance effectiveness in private organizations. *Information Management & Computer Security*, 20(2), 88–106.

- Nadeak, E., Elfaladonna, F., & Malahayati, M. (2023). Pelatihan pembuatan modul ajar interaktif bagi guru dengan menggunakan canva (studi kasus: sdn 204 Palembang). *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 2(3), 201–206.
- Nitami, D., Imtihan, K., Zaen, M. T. A., & Fahmi, H. (2023). Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Konten Media Sosial Menggunakan Adobe Photoshop Pada Dinas Pertanian Kabupaten Lombok Tengah Di Bagian Perencanaan. *JPEMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 162–167.
- Ramadhan, I., Imran, I., Ulfah, M., Prancisca, S., Linda, L., Febrianti, U. R., & Wahyudi, A. (2023). Pelatihan peningkatan keterampilan belajar peserta didik menggunakan aplikasi Canva di sekolah perbatasan Indonesia-Malaysia. *Jurnal Pengabdian UNDIKMA*, 4(3), 525–532.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343.
- Rochmawati, N., Yamasari, Y., Yustanti, Wi., Qoiriah, A., & Aviana, A. N. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Untuk Guru MI Al Ahmad, Krian, Sidoarjo. *Jurnal ABDI: Media Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(1), 46–52.
- Rosada, A., Imtihan, K., & Zulkarnaen, M. F. (2023). Pelatihan Pembuatan Google Formulir Pengaduan Pencatatan Perselisihan Di Bidang Hubungan Industrial Pada Dinas Tenaga Kerja Dan Transmigrasi Kabupaten Lombok Tengah. *JPEMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 150–155.
- Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat SMK di SMKN 1 Gunung Putri Bogor. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 476–480.
- Sari, V. K., Rusdiana, R. Y., & Putri, W. K. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan canva bagi guru SMPN 1 Tegalampe Bondowoso. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3).
- Sunarti, S. (2022). Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva Pada Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Di Kabupaten Muba. *Jurnal Perspektif*, 15(1), 96–105.
- Susanto, E. R. (2023). pelatihan desain grafis untuk Guru menggunakan canva. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service*, 2(2), 168–173.
- Van Grembergen, W., & De Haes, S. (2007). *Implementing information technology governance: models, practices and cases: models, practices and cases*. IGI Global.
- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Sapoeira, Y. A. (2021). Edukasi pembuatan desain grafis menarik menggunakan aplikasi canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 91–102.

- Wijaya, N., Irsyad, H., & Taqwiym, A. (2022). Pelatihan pemanfaatan canva dalam mendesain poster. *Fordicate*, 1(2), 192–199.
- Wiyannah, S., Aviory, K., & Nuryani, C. E. (2022). Pelatihan aplikasi canva bagi guru dalam mengembangkan materi pembelajaran di SMPN 1 Kasihan Yogyakarta. *J-Abdi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 3703–3712.
- Wu, S. P.-J., Straub, D. W., & Liang, T.-P. (2015). How information technology governance mechanisms and strategic alignment influence organizational performance. *MIS Quarterly*, 39(2), 497–518.