

PELATIHAN DESAIN GRAFIS MELALUI CANVA DALAM MEMBUAT POSTER,
KALENDER, DAN BROSUR DI SMAN 2 RANTAU UTARA

¹Aditya Pratama Lbn Tobing, ²Fadillah Pauziah Pasaribu, ³Fera L. Simbolon ⁴Rotua Sri Rejeki
⁵Faomasi Christine Waruwu, ⁶Panggih Nur Adi, ⁷Risma Delima Harahap

Mahasiswa PPG Calon Guru Gelombang 2 Tahun 2024 Universitas Labuhanbatu

¹pasaribufadhillahfauziahpasari@gmail.com ²fera.3192411013@mhs.unimed.ac.id
³rotuasriwaruwu@gmail.com ⁴adytiatobing93@gmail.com ⁵panggi.s3@gmail.com.,
⁶rismadelimaharahap@gmail.com

Corresponding author : pasaribufadhillahfauziahpasari@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital memberikan dampak pada ranah pendidikan terutama dalam penggunaan media pembelajaran. Canva menjadi salah satu platform desain grafis daring dalam proses pembelajaran. Pelatihan desain grafis bertujuan untuk mengoptimalkan technological knowladge yang berimplikasi pada peningkatan kreativitas peserta didik di SMAN 2 Rantau Utara. Pengabdian pelatihan ini dilakukan dengan metode observasi langsung dengan tahapan identifikasi kebutuhan peserta didik, perancangan, sosialisasi kegiatan, pelaksanaan kegiatan, dan evaluasi kegiatan pelatihan dengan pendekatan andragogi dalam membimbing peserta didik mengenal dan mengetahui elemen -elemen di Canva serta mempraktikan secara langsung cara mendesain poster, brosur dan kalender. Hasil pengabdian dalam pelatihan desain grafis yaitu tingginya tingkat partisipasi peserta didik mengikuti pelatihan, tingkat kepuasan dan efektivitas peserta, serta dampak positif yang dirasakan peserta didik selama mengikuti pelatihan. Pengabdian ini diharapkan dapat terus berlanjut dan berkembang di SMAN 2 Rantau Utara.

Kata Kunci : Pelatihan, Desain Grafis, Canva

ABSTRAC

The development of digital technology has had an impact on the realm of education, especially in the use of learning media. Canva is an online graphic design platform in the learning process. Graphic design training aims to optimize technological knowledge which has implications for increasing students' creativity at SMAN 2 Rantau Utara. This training service is carried out using the direct observation method with the stages of identifying student needs, designing, socializing activities, implementing activities, and evaluating training activities with an andragogical approach in guiding students to recognize and know the elements in Canva as well as practicing directly how to design posters, brochures and calendars. The results of service in graphic design training are the high level of student participation in the training, the level of satisfaction and effectiveness of the participants, as well as the positive impact felt by the students during the training. It is hoped that this service can continue and develop at SMAN 2 Rantau Utara.

Keywords: Training, Graphic Design, Canva

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di era Revolusi Industri 4.0 ini telah membawa perubahan yang sangat besar dalam dunia pendidikan. Transformasi digital ini mendorong berbagai lembaga pendidikan untuk beradaptasi dengan memanfaatkan teknologi sebagai bagian integral dari proses belajar-mengajar. Salah satu keterampilan yang semakin banyak dibutuhkan untuk menghadapi era ini adalah kemampuan desain grafis, yang tidak hanya penting untuk dunia industri kreatif tetapi juga bermanfaat dalam bidang pendidikan, sosial, dan bisnis (Astuti & Wijaya, 2021)

Desain grafis adalah proses komunikasi visual yang memanfaatkan elemen-elemen grafis seperti gambar, teks, warna, dan bentuk untuk menyampaikan pesan secara efektif. Dalam konteks pendidikan, desain grafis memiliki peran yang sangat penting, antara lain untuk memperkuat materi pelajaran, memperjelas pesan, dan menumbuhkan kreativitas siswa. Visualisasi yang baik dapat meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan, sekaligus memperkaya pengalaman belajar mereka (Hutabarat & Simanjuntak, 2021)

Namun, realitanya di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua sekolah memiliki program khusus yang membekali siswa dengan keterampilan desain grafis. Di SMA Negeri 2 Rantau Utara misalnya, kemampuan desain grafis di kalangan siswa masih tergolong minim. Kebanyakan siswa hanya menggunakan aplikasi sederhana seperti Microsoft Word atau PowerPoint untuk membuat poster dan bahan presentasi. Sementara itu, di era digital saat ini, kemampuan untuk menghasilkan karya visual yang menarik dan profesional menjadi tuntutan yang semakin nyata, baik itu untuk keperluan akademis seperti tugas sekolah, maupun untuk kepentingan organisasi seperti pembuatan pamflet kegiatan OSIS, dokumentasi acara, dan lain sebagainya (SMA Negeri 2 Rantau Utara, 2024).

Canva menjadi salah satu platform desain grafis daring yang hadir untuk menjawab tantangan tersebut. Canva dikenal karena mudah digunakan oleh siapa saja, termasuk mereka yang belum memiliki latar belakang dalam mendesain. Platform canva ini menyediakan berbagai template yang siap digunakan untuk berbagai keperluan seperti poster, infografis, brosur, hingga konten media sosial. Kelebihan lain dari Canva ini yaitu fleksibilitas aksesnya yang dapat digunakan melalui laptop ataupun ponsel pintar, sehingga sangat sesuai untuk siswa yang ingin belajar dan juga berkreasi

kapan saja dan di mana saja (Pratama & Hapsari, 2022).

Pelatihan desain grafis menggunakan Canva di SMA Negeri 2 Rantau Utara bertujuan untuk menjawab kebutuhan tersebut, dengan memberikan bekal keterampilan dasar desain grafis kepada siswa. Pelatihan ini tidak hanya berfokus pada aspek teknis penggunaan Canva, tetapi juga menekankan pentingnya prinsip dasar desain seperti komposisi, warna, tipografi, maupun konsistensi visual. Melalui pelatihan ini, diharapkan siswa dapat menghasilkan berbagai karya desain yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan (Hutabarat & Simanjuntak, 2021).

Selain memberikan manfaat praktis, pelatihan ini juga bagian dari implementasi pendidikan karakter dan penguatan profil pelajar Pancasila, yang menekankan pada pengembangan kreativitas, kemandirian, kolaborasi, dan literasi digital. Pendidikan yang mengintegrasikan teknologi kreatif seperti desain grafis juga sejalan dengan visi Merdeka Belajar yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, yaitu mendorong siswa untuk belajar secara lebih mandiri, fleksibel, dan inovatif (Kemendikbudristek, 2023).

Permasalahan yang dihadapi selama ini adalah kurangnya sumber daya manusia yang mempunyai kompetensi dalam desain grafis di lingkungan sekolah, serta minimnya pelatihan yang terstruktur dalam bidang ini. Dengan adanya pelatihan ini, sekolah diharapkan mampu menciptakan ekosistem pembelajaran yang lebih kreatif dan produktif, yang tidak hanya berfokus pada capaian akademik tetapi juga pada pengembangan *soft skills* yang dibutuhkan di abad 21 ini. (Siregar & Hidayati, 2020).

Selain itu, pelatihan ini juga memberikan manfaat untuk jangka panjang. Siswa yang mempunyai kemampuan desain grafis akan lebih siap untuk terjun langsung ke dunia kerja ataupun melanjutkan pendidikan di bidang yang relevan. Di era digitalisasi yang semakin berkembang ini, keterampilan ini dapat menjadi modal awal untuk membangun usaha mandiri di bidang jasa desain, yang saat ini semakin diminati di kalangan generasi muda (Nurhayati & Sari, 2021).

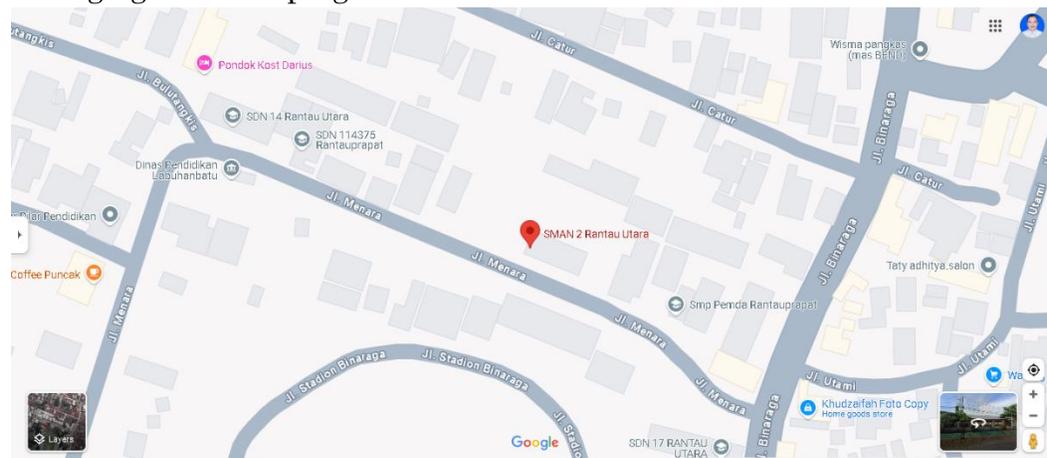
Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan adanya pelatihan desain grafis menggunakan Canva di SMA Negeri 2 Rantau Utara menjadi salah satu langkah strategis dalam meningkatkan kualitas pendidikan, memperkuat daya saing siswa, dan menciptakan generasi yang melek teknologi serta siap berkontribusi di masyarakat digital.

METODE PELAKSANAAN

Masyarakat yang menjadi sasaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah peserta didik kelas X dan XI SMA Negeri 2 Rantau Utara kel. Siringo-Ringo kec. Rantau Utara, Labuhan Batu. Pelaksanaan ini dimulai dari tanggal 6 Mei 2025 sampai 8 Mei 2025. Berdasarkan kesepakatan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada, maka tim PKM menggunakan metode andragogi. Kegiatan dilakukan di Laboratorium IPA SMA Negeri 2 Rantau Utara. Kegiatan ini didukung oleh narasumber yang berpengalaman di bidang design grafis menggunakan canva. Bentuk kegiatannya adalah ceramah, diskusi, dan pelatihan. Tolak ukur yang digunakan sebagai pengukur (indicator) tercapainya tujuan PKM dikemukakan sebagai berikut:

1. Antusias peserta menghadiri aktivitas PKM
2. Kepuasan peserta pelatihan
3. Efektivitas terhadap projek kepemimpinan
4. Dampak yang dirasakan peserta

Letak geografis lokasi pengabdian



Gambar 1. Lokasi pelaksanaan sosialisasi

PEMBAHASAN DAN HASIL

HASIL

Berikut ini uraian hasil kegiatan PKM dalam bentuk pelatihan dan pendampingan aplikasi Canva bagi peserta didik SMA Negeri 2 Rantau Utara dalam membuat design grafis. Hasil kegiatan pengabdian akan diuraikan sesuai tahapan, dimulai dari 1) Identifikasi kebutuhan peserta didik, 2) Perancangan, 3) Sosialisasi kegiatan, 4) Pelaksanaan pelatihan, dan diakhiri dengan 5) *Focus Group Discussion* (FGD). Tahapan pertama dari kegiatan PKM ini adalah identifikasi kebutuhan peserta didik yang dilakukan melalui observasi.

Tabel 3.1 Hasil Kegiatan PKM

Tahap Kegiatan	Waktu	Hasil Kegiatan
Identifikasi Kebutuhan Peserta Didik Kegiatan identifikasi dilakukan melalui observasi	30 Jan 2025	<ul style="list-style-type: none"> Observasi dilakukan secara langsung kepada peserta didik SMA Negeri 2 Rantau Utara Hasil observasi menunjukkan bahwa minat peserta didik yang tinggi terhadap design grafis namun belum memiliki wadah yang tepat untuk menuangkannya. <p>Oleh karena itu, dalam kegiatan PKM ini dilakukan pelatihan design grafis bagi peserta didik SMA Negeri 2 Rantau Utara. Aplikasi yang digunakan yakni aplikasi/website Canva.</p>
Perancangan Kegiatan perancangan ini ditujukan untuk merencanakan kegiatan pengabdian ini, narasumber	10 Mar 2025	<p>Merujuk pada hasil observasi untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta didik, tim pengabdian menentukan beberapa hal berikut:</p> <ul style="list-style-type: none"> Akan diberikan pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi Canva bagi peserta didik SMA Negeri 2 Rantau Utara Ketika mengikuti kegiatan pelatihan dan pendampingan, peserta log in dengan akun

kegiatan, dan rancangan teknis kegiatan pengabdian.		Canva masing-masing.
Sosialisasi Kegiatan Setelah tahap persiapan dan perencanaan kegiatan, tahap selanjutnya yaitu sosialisasi kegiatan	21 April 2025	Sosialisasi kegiatan dilakukan melalui koordinasi dengan pihak SMA Negeri 2 Rantau Utara, yaitu peserta didik kelas X dan XI SMA Negeri 2 Rantau Utara.
Pelaksanaan Kegiatan	6-8 Mei 2025	<p>Kegiatan ini dilakukan langsung dalam Canva bagi peserta didik SMA Negeri 2 Rantau Utara dalam membuat design grafis. Kegiatan diawali dengan pemberian materi dasar mengenai design grafis melalui Canva. Setelah itu dilanjutkan dengan pendampingan pembuatan design grafis. Kegiatan pendampingan melibatkan mahasiswa PPG Calon Guru Gelombang II Tahun 2024 LPTK Universitas Labuhan Batu jurusan PPKn. Pendampingan dilaksanakan pada saat mitra melakukan PPL.</p>  <p>Gambar 2. Surat izin pelaksanaan kegiatan pengabdian</p>
		Berikut ini dokumentasi kegiatan PKM:



		 <p data-bbox="776 579 1122 611">Gambar 3. Pelaksanaan PKM</p>
<p data-bbox="272 623 493 655">Evaluasi Kegiatan</p>	<p data-bbox="597 623 695 688">8 Mei 2025</p>	<p data-bbox="776 623 1398 764">Setelah pelaksanaan kegiatan, tim pengabdian melaksanakan FGD kepada peserta pelatihan. Berdasarkan hasil pelaksanaan FGD, diperoleh beberapa hasil berikut ini:</p> <ul data-bbox="797 779 1398 1163" style="list-style-type: none"> • Peserta antusias untuk menghadiri pelatihan design grafis melalui Canva yang diadakan • Peserta merasa puas setelah mengikuti pelatihan design grafis melalui Canva yang diadakan • Peserta merasa pelatihan design grafis melalui Canva yang diadakan efektif • Peserta merasa pelatihan design grafis melalui Canva yang diadakan sangat berdampak yang dirasakan peserta pelatihan

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil kegiatan ini, diketahui bahwa tingginya tingkat partisipasi peserta didik dalam mengikuti pelatihan desain grafis melalui platform Canva, peserta didik yang antusias mengikuti pelatihan dari awal kegiatan hingga akhir kegiatan selama 3 hari berturut merasa senang terhadap pelatihan dan pendampingan yang dilakukan oleh tim kelompok PPG Calon Guru Gelombang 2 Tahun 2024. Hasil pelaksanaan FGD menunjukkan bahwa peserta pelatihan memberikan respon praktik desain sangat efektif dan berdampak positif serta memberikan tingkat kepuasan terhadap kebutuhan peserta didik. Hasil positif ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa pelatihan dan pendampingan desain grafis melalui canva efektif dalam meningkatkan kemampuan desain peserta di desa Kalikejambon dalam melakukan seni visual desain (Wisnu Siwi Satiti, 2022). Pelatihan desain grafis memberikan dampak positif dalam membangun keterampilan peserta didik yang adaptif teknologi, sejalan dengan penelitian yang dilakukan peneliti sebelumnya bahwa pelatihan ini memberikan kontribusi penting dalam mendukung integrasi teknologi dalam pembelajaran, mendorong kesiapan kerja siswa, dan meningkatkan daya saing mereka di pasar kerja (Muhamad Rodi, 2025).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan, diketahui bahwa tingkat partisipasi peserta didik dalam pelatihan desain grafis melalui platform Canva sangat tinggi. Peserta didik menunjukkan antusiasme yang besar dari awal hingga akhir pelatihan yang berlangsung selama 3 hari berturut-turut. Mereka merasa puas dengan pelatihan dan bimbingan yang diberikan oleh tim kelompok PPG Calon Guru Gelombang 2 Tahun 2024. Hasil dari FGD mengungkapkan bahwa peserta pelatihan menilai praktik desain yang diajarkan sangat efektif dan memberikan dampak positif, serta memenuhi kebutuhan peserta didik dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, P. N., & Wijaya, A. (2021). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran: Peluang dan Tantangan. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 123-135.
- Hutabarat, J. M., & Simanjuntak, T. R. (2021). Implementasi Desain Grafis dalam Kegiatan Belajar Mengajar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 75-89.
- Kemendikbudristek. (2023). *Merdeka Belajar: Profil Pelajar Pancasila dan Literasi Digital*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Muhamad Rodi. (2025). PENINGKATAN KETERAMPILAN DESAIN GRAFIS BERBASIS WEB. *PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 10-22.
- Nurhayati, R., & Sari, M. P. (2021). Pelatihan Desain Grafis untuk Siswa Sekolah Menengah: Studi Kasus di Sekolah Negeri. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 33-47.
- Pratama, A. R., & Hapsari, T. A. (2022). Efektivitas Penggunaan Canva dalam Meningkatkan Keterampilan Desain Grafis Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 45-58.
- Siregar, M. L., & Hidayati, L. (2020). Peran Desain Grafis dalam Pendidikan. *Jurnal Komunikasi Visual*, 12-23. SMA Negeri 2 Rantau Utara. (2024). *Laporan Kegiatan Sekolah Tahun Ajaran 2023/2024*.
- Wisnu Siwi Satiti, d. (2022). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva. *Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 105 - 109.