

PELATIHAN CANVA BASIC SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN PRMAHAMAN DESAIN GRAFIS SISWA SMPN 2 DAYUN

Muji Lestari¹, Fb Nova Rifda Klomang², Fiska Ayu Ariandi³, Asril Yulindo⁴, Audy Ariandi⁵, Desriano Surya Putra⁶, Erikson Maruli Tua Aritonang⁷, Nur Afriyanti⁸, Puutri Hermaisya⁹, Hrp⁹, Rafliyati Rizkilla¹⁰, Siti Nurfadhillah¹¹.

Universitas Muhammadiyah Riau.

Email : lestarimuji863@gmail.com

ABSTRAK

Kuliah Kerja Nyata (KKN) Kelompok 13 Universitas Muhammadiyah Riau (UMRI) mengadakan kegiatan pengabdian masyarakat yang berupa Pelatihan Canva Basic yang menargetkan siswa kelas IX (Sembilan) SMP Negeri 2 Dayun. Kegiatan ini dilatar belakangi adanya siswa yang belum mengenal aplikasi Canva dan belum mengerti cara menggunakan fitur-fitur dasarnya, sedangkan keahlian desain grafis sangat dibutuhkan di-era digital saat ini. Tujuan dilaksanakannya kegiatan ini untuk meningkatkan pemahaman dan keahlian dasar desain grafis siswa lewat pelatihan menggunakan aplikasi Canva. Metode yang digunakan deskriptif kuantitatif dengan pendekatan *post-only evolution*, data yang diambil hanya sekali setelah pelatihan selesai. Sampelnya ada 30 siswa dari kelas IX (Sembilan) yang dipilih menggunakan purposeive sampling/atas rekomendasi dari pihak sekolah. Data tersebut dikumpulkan menggunakan kuisioner pasca pelatihan model Guttman (Ya/Tidak) sebanyak 10 pernyataan, lalu diolah menggunakan presentase ketercapaian dengan Microsoft Excel. Hasilnya menunjukkan pemahaman siswa rata-rata sebesar 83% dengan capaian angka paling tinggi ada di aspek pemahaman fungsi dasar canva dan capaian paling rendah ada pada aspek mengatur tata letak. Kegiatan ini dapat disimpulkan efektif untuk meningkatkan pemahaman dasar desain grafis siswa yang sebelumnya belum mengenal canva.

Kata Kunci : Canva, literasi digital, desain grafis, KKN, pengabdian masyarakat.

ABSTRACT

The Community Service Program (KKN) Group 13 from Universitas Muhammadiyah Riau (UMRI) conducted a community service activity in the form of Basic Canva training, targeting 9th-grade students at SMP Negeri 2 Dayun. This initiative was motivated by the fact that many students were unfamiliar with the Canva application and did not know how to use its basic features, despite the high demand for graphic design skills in the current

Article History

Received : September 2026

Reviewed: September 2026

Published: September 2026

Copyright : Author

Publish by : Krepa



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

digital era. The activity aimed to enhance students' understanding and basic graphic design skills through training on the Canva application. A quantitative descriptive method with a post-only evaluation approach was employed, meaning data was collected only once after the training concluded. The sample consisted of 30 9th-grade students selected via purposive sampling based on school recommendations. Data was gathered using a 10-item post-training questionnaire based on the Guttman scale (Yes/No) and subsequently analyzed using achievement percentages in Microsoft Excel. The results showed an average student understanding level of 83%; the highest achievement was in the aspect of understanding Canva's basic functions, while the lowest was in the aspect of layout arrangement. It can be concluded that this activity was effective in improving the basic graphic design understanding of students who were previously unfamiliar with Canva.

Keywords: Canva, digital literacy, graphic design, KKN, community service.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital saat ini menuntut generasi muda termasuk siswa SMP, memiliki keahlian literasi digital yang salah satunya keahlian dasar desain grafis. Canva menjadi salah satu *platform* desain grafis *online* yang mudah diakses dan digunakan. Canva dapat langsung dibuka dan digunakan lewat browser atau handphone, sehingga dapat lebih cocok untuk siswa yang baru mencoba desain digital. Fenomena ini relevan dengan kebijakan pendidikan saat ini yang mendorong literasi digital digunakan pada kegiatan belajar mengajar, tidak hanya menjadi pelajaran tambahan. Namun, faktanya yang terjadi di lapangan tidak semua sekolah mempunyai akses dan kesempatan untuk memperkenalkan tools digital tersebut. Maka dari itu, kehadiran tim KKN UMRI menutup kesenjangan itu dengan membuat pelatihan Canva basic.

Canva adalah platform desain online yang digunakan untuk membuat desain dan materi dengan berbasis web dan aplikasi yang praktis dapat berupa visual yang kreatif dan estetik. Berdasarkan observasi awal tim KKN UMRI di SMP Negeri 2 Dayun, diketahui siswa kelas IX (sembilan) SMP Negeri 2 Dayun banyak yang belum mengenal aplikasi Canva, menggunakan fitur-fitur dasarnya seperti menggunakan template, menambahkan elemen visual dan mengedit teks. Fenomena tersebut membuat tim KKN UMRI memutuskan untuk mengadakan program pelatihan Canva basic sebagai bentuk pengabdian, dikarenakan keahlian desain digital sangat penting untuk mendukung kebutuhan sekolah siswa, seperti membuat tugas presentasi, poster, atau konten kreatif lainnya.

Selain untuk kebutuhan sekolah keahlian desain digital seperti ini juga dapat digunakan untuk persiapan siswa jika mereka tertarik mengembangkan hobi di bidang kreatif, seperti membuat konten media sosial, atau menjadi modal keterampilan tambahan untuk melanjutkan ke jenjang SMA/SMK. Tentunya manfaat pelatihan Canva tersebut tidak hanya untuk jangka pendek, tapi juga dapat digunakan untuk jangka panjang. Melalui pelatihan tentunya menjadi salah satu cara yang dapat diterapkan guna meningkatkan pemahaman mengenai penggunaan aplikasi canva di lingkungan pendidikan (Basri dkk., 2023).

Kemampuan menggunakan Canva juga menunjukkan bahwa siswa memiliki keterampilan yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan pasar. Hal ini juga menjadi nilai tambah karena dapat relevan dengan bidang pendidikan, komunikasi visual, dan layanan publik (Hirzan dkk., 2025)

Informasi terkait materi yang diberikan harus mudah di pahami agar dapat di mengerti oleh para siswa, dengan bantuan teknologi informasi sangat di perlukan untuk mengatasi hal-hal yang dapat terjadi saat proses pembelajaran berlangsung. Saat ini permasalahan yang timbul yaitu cara membuat materi pelajaran agar menarik dan dapat di terima dengan mudah. Agar dapat memenuhi kebutuhan penyampaian informasi yang tepat dan menarik maka dibutuhkan kreativitas pembuatan infografis yang sesuai salah satunya menggunakan canva (Isnaini dkk., 2021)

Dari uraian diatas, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberi pelatihan dasar Canva ke siswa SMP Negeri 2 Dayun sekaligus menganalisis secara deskriptif kuantitatif tingkat pemahaman siswa setelah mengikuti pelatihan tersebut. Dari sisi keterkaitan dengan Sustainable Development Goals (SDGs), program ini mendukung SDGs 4 (Pendidikan Berkualitas) melalui peningkatan literasi digital dan inovasi pembelajaran berbasis teknologi (Widiantie dkk., 2025).

METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan deksriptif kuantitatif dengan desain post only evaluation, dengan melakukan pengambilan data satu kali setelah pelaksanaan pelatihan selesai tanpa membuat perbandingan dengan kondisi siswa sebelum pelatihan dilaksanakan. Populasi dalam kegiatan ini adalah seluruh siswa kelas IX (Sembilan) SMP Negeri 2 Dayun, sedangkan sampel yang digunakan berjumlah 30 siswa yang ditentukan melalui teknik purposive sampling, yaitu pemilihan sampel berdasarkan rekomendasi dari pihak sekolah, bukan melalui pemilohan acak.

Selanjutnya, data dikumpulkan menggunakan kuesioner pemahaman pasca-pelatihan yang terdiri atas 10 item pernyataan dengan menggunakan metode skala Guttman yang meliputi jawaban (Ya/Tidak) sehingga responden pada kuesioner hanya di beri 2 pilihan, skala ini umumnya digunakan penelitian yang membutuhkan kepastian jawaban atas suatu permasalahan sehingga skala Guttman digunakan untuk memperoleh jawaban yang tegas (Sabrina Septiani dkk., 2025)

Setelah itu kuesioner disebarkan dalam bentuk *google form* kepada para siswa setelah sesi pelatihan selesai., kemudian hasilnya diolah lebih lanjut secara manual menggunakan Microsoft Excel. Secara prosedural Prosedur pelaksanaan kegiatan terdiri atas beberapa tahap: di tahapan pertama tim kelompok KKN membagi sesi menjadi 2 (dua) bagian, dimulai dari pemaparan dan penjelasan teori singkat soal aplikasi Canva dan kegunaannya. Selanjutnya, masuk ke tahap praktik menggunakan komputer sekolah yang sudah disiapkan. Selanjutnya pengisian kuesioner pemahaman oleh siswa setelah kegiatan pelatihan berakhir dan merekap semua data ke Microsoft Excel untuk di analisis secara deksriptif.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase jumlah siswa yang menjawab "Ya" pada setiap item pernyataan, menggunakan rumus: $\text{Persentase} = (\text{jumlah jawaban "Ya"} \div \text{jumlah total sampel}) \times 100\%$. Pengolahan data dilakukan dengan bantuan Microsoft Excel tanpa menggunakan uji statistik inferensial, mengingat tujuan kegiatan adalah memberikan gambaran umum (deskriptif), bukan pengujian hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

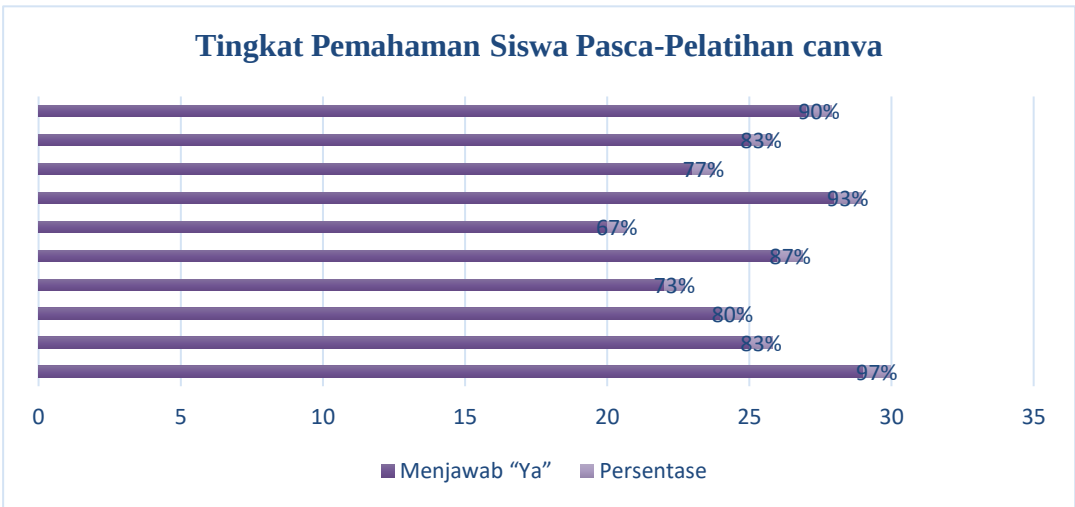
Hasil kuesioner mengenai pemahaman siswa setelah selesai pelatihan Canva basic (n=30 siswa) disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Tingkat Pemahaman Siswa Pasca-Pelatihan

No	Pertanyaan	Menjawab "Ya"	Persentase
1	Siswa memahami fungsi dasar canva	29	97%
2	Siswa dapat membuka dan memilih template	25	83%
3	Siswa mampu mengedit teks pada desain	24	80%
4	Siswa mampu mengganti warna/elemen desain	22	73%
5	Siswa memahami cara menambahkan ikon	26	87%
6	Siswa mampu mengukur tata letak/layout	20	67%

7	Siswa mampu mengunduh hasil desain	28	93%
8	Siswal percaya diri berkreasi secara digital	23	77%
9	Siswa memahami manfaat canva	25	83%
10	Siswa berminat memakai canva kembali	27	90%
	Rata-rata		83%

Gambar 1.Tingkat Pemahaman Siswa Pasca-Pelatihan



Berdasarkan Tabel 1 dan Gambar 1, diperoleh rata-rata tingkat pemahaman siswa sebesar 83%, yang menunjukkan bahwa mayoritas siswa telah memahami dasar-dasar penggunaan Canva dengan baik setelah mengikuti pelatihan, meskipun sebelumnya belum pernah menggunakan aplikasi tersebut. Temuan ini memperkuat pandangan bahwa pelatihan Canva efektif meningkatkan literasi digital peserta didik dalam lingkungan pendidikan. Persentase tertinggi terdapat pada item pernyataan siswa memahami fungsi dasar canva (97%) dan mengunduh hasil desain (93%), yang mengindikasikan motivasi dan antusiasme para siswa terhadap pelatihan cukup tinggi.



Gambar 2.Dokumentasi pelaksanaan pelatihan

Sementara itu, persentase terendah ada pada item pernyataan kemampuan siswa dalam mengukur tata letak/layout desain yang menunjukkan perlunya pendampingan lebih intensif, mengingat durasi waktu pelatihan berlangsung dengan waktu yang cukup singkat yaitu satu hari, serta siswa baru pertama kali mengikuti pelatihan aplikasi Canva.

Evaluasi yang hanya dilakukan satu kali setelah pelatihan (post-only) tanpa data perbandingan sebelum pelaksanaan pelatihan (pre-test), sehingga peningkatan pemahaman tidak dapat diukur secara pasti. Melainkan hanya menggambarkan tingkat pemahaman akhir siswa. Sampel sebanyak 30 siswa ditentukan oleh pihak sekolah (purposive), bukan dipilih secara acak dari seluruh populasi, sehingga hasil tidak dapat digeneralisasi secara luas. Namun, keterbatasan tersebut tidak mengurangi kebermanfaatan kegiatan sebagai langkah awal pengenalan bagi siswa yang sebelumnya belum pernah menggunakan aplikasi ini.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di Desa Dayun yang melibatkan 30 siswa berhasil memberikan pengalaman praktis dalam pengenalan aplikasi desain grafis dan literasi digital melalui pelatihan Canva basic. Rangkaian pengenalan fitur dasar, praktik mandiri, dan pendampingan langsung oleh tim Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Muhammadiyah Riau (UMRI) mendorong keterlibatan, minat, serta rasa percaya diri siswa terhadap pemanfaatan teknologi sebagai salah satu kebutuhan sekolah.

Sebanyak 29 dari 30 siswa (97%) berhasil memahami fungsi dasar Canva, persentase tersebut menjadi capaian tingkatan tertinggi, di sertai tingkatan pencapaian kemampuan siswa mengunduh hasil desain (93%) dan siswa terdata memiliki minat yang besar untuk menggunakan kembali aplikasi desain Canva tersebut (90%). Rata-rata tingkat pemahaman siswa sebesar 83% turut mencerminkan keberhasilan pemanfaatan pelatihan singkat ini dalam memperkenalkan dasar-dasar desain grafis.

Kegiatan ini dapat menjadi alternatif pemberdayaan literasi digital siswa yang sederhana dan aplikatif, sekaligus mendukung penerapan SDGs 4 (Pendidikan Berkualitas) di lingkungan SMP Negeri 2 Dayun. Keberlanjutan kegiatan ke depan disarankan mencakup pelaksanaan pre-test untuk mengukur peningkatan pemahaman secara lebih akurat, perluasan sesi pendampingan pada aspek tata letak desain, serta pelibatan guru mata pelajaran terkait agar keterampilan Canva terus dipraktikkan siswa pada tugas-tugas sekolah berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Basri, S., Fitrawahyudi, F., Khaerani, K., Nasrullah, I., Ernawati, E., Aryanti, A., Maya, S., Aisyah, S., & Sakti, I. (2023). Peningkatan Kemampuan Literasi Digital Di Lingkungan Pendidikan Berbasis Aplikasi Canva. *Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul*, 1(2), 96-103. <https://doi.org/10.37985/pmsdu.v1i2.65>
- Hirzan, A. M., Daru, A. F., & Hartanto, A. (2025). Peningkatan Kemampuan Pemanfaatan Canva Untuk Kreasi Digital Di SMK Walisongo Semarang. *Abdimasku : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(2), 629. <https://doi.org/10.62411/ja.v8i2.2904>
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
- Sabrina Septiani, Ramadhan Reza, H. Akil, & Abdul Aziz. (2025). Jenis-Jenis Skala dan Teknik Skoring dalam Penilaian Psikomotorik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Manajemen dan Pendidikan Agama Islam*, 3(4), 21-36. <https://doi.org/10.61132/jmpai.v3i4.1166>
- Widiantie, R., Handayani, H., Setiawati, I., & Nurrohman, H. F. (2025). Transformasi literasi digital dengan Canva sebagai langkah strategis untuk penguatan pendidikan dan pemberdayaan potensi Desa Susukan. *Jurnal Pelayanan Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 4(2)