



## PENGABDIAN PADA MASYARAKAT

**Editor Officer** : PPPM Institut Teknologi Pagar Alam Jl Masik Siagim No.75  
Kec Dempo Tengah Kota Pagar Alam Sumatera Selatan Indonesia  
**Email** : [Ngabdimas@lppmsttpagaralam.ac.id](mailto:Ngabdimas@lppmsttpagaralam.ac.id)  
**Alamat Jurnal** : <https://ejournal.pppmitpa.or.id/>

### **PENINGKATAN *SOFTSKILL* SISWA MELALUI PELATIHAN DESAIN GRAFIS DAN MULTIMEDIA MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA**

**<sup>1)</sup> Muhammad Nasir, <sup>2)</sup> Suyanto, <sup>3)</sup> Fatoni, <sup>4)</sup> Nyimas Sopiah, <sup>5)</sup> Liu Toriko**

<sup>1,3)</sup> Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Sains Teknologi

<sup>2,4,5)</sup> Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains Teknologi

Universitas Bina Darma

Jalan Jenderal A. Yani No. 3 Palembang, Sumatera Selatan

\*email : <sup>1)</sup> [nasir@binadarma.ac.id](mailto:nasir@binadarma.ac.id), <sup>2)</sup> [suyanto@binadarma.ac.id](mailto:suyanto@binadarma.ac.id), <sup>3)</sup> [fatoni@binadarma.ac.id](mailto:fatoni@binadarma.ac.id),  
<sup>4)</sup> [nyimas.sopiah@binadarma.ac.id](mailto:nyimas.sopiah@binadarma.ac.id), <sup>5)</sup> [liutoriko031102@gmail.com](mailto:liutoriko031102@gmail.com)

#### **Abstrak**

*Upaya peningkatan softskill siswa dalam pemanfaatan teknologi yang semakin berkembang saat ini sangat penting dilakukan. Salah satu upaya yang dilakukan adalah dengan melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pembuatan desain grafis dan multimedia kepada siswa sehingga mampu menumbuhkan jiwa kreatifitas mereka di bidang digital berupa keterampilan desain grafis dan multimedia dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Kegiatan ini dilakukan di SMP Negeri 4 Pemulutan yang terletak di Desa Ibul Besar 1 Kecamatan Pemulutan Kabupaten Ogan Ilir. Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar tentang cara menggunakan Canva untuk membuat berbagai desain grafis dan multimedia yang kreatif dan menarik. Selain itu, pelatihan ini juga bertujuan untuk memperkenalkan cara-cara efektif dalam memanfaatkan desain visual untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap desain digital. Setelah dilakukan pelatihan ini menunjukkan peningkatan kemampuan yang signifikan dalam menggunakan aplikasi Canva. Hasil yang dicapai antara lain adanya peningkatan kemampuan desain, peserta berhasil melakukan pembuatan desain poster, brosur, kartu ucapan dan undangan dengan hasil yang cukup berkualitas.*

**Kata Kunci** : Canva, desain grafis, multimedia, pengabdian masyarakat, peningkatan softskill.

#### **1. PENDAHULUAN.**

Pendidikan yang berkualitas memerlukan pembaruan dan inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat mendorong proses belajar mengajar yang efektif dan menarik. Salah satu aspek penting dalam hal ini adalah pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi. Di era digital saat ini, aplikasi desain grafis dan multimedia memiliki peran yang sangat besar dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan kreatif.

SMP Negeri 4 Pemulutan yang terletak di Desa Ibul Besar 1 Kecamatan Pemulutan Kabupaten Ogan Ilir, merupakan salah satu institusi pendidikan menengah yang saat ini terus berupaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Salah satu cara untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan meningkatkan keterampilan para siswa dalam memanfaatkan teknologi untuk membuat desain multimedia yang dapat mendukung proses belajar siswa dan meningkatkan kreatifitas siswa di bidang digital. Aplikasi desain grafis berbasis web seperti Canva dapat menjadi solusi yang praktis yang dapat memungkinkan para

siswa untuk membuat berbagai desain yang menarik serta dapat membantu meningkatkan kreatifitas siswa, selain itu aplikasi tersebut mudah untuk diakses.

Canva merupakan salah satu aplikasi yang gratis dan terbuka untuk umum serta dapat membantu kita membuat desain yang kita inginkan tanpa harus mendesain dari awal dan tanpa perlu menginstal aplikasinya. Didalamnya terdapat tools yang terdapat desain dan animasi yang bisa digunakan dengan mudah. Kita hanya perlu membuat desain yang sesuai dengan kebutuhan. Cara penggunaannya pun sangat mudah dengan banyak pilihan variasi desain (Astuti, 2021)

Desain grafis adalah bentuk seni yang mengkombinasikan berbagai elemen grafis seperti garis dan warna, yang semuanya dirancang untuk menyampaikan informasi dengan cara yang diinginkan. Desain grafis mengajarkan keterampilan komunikasi visual melalui media teks dan gambar untuk menyampaikan informasi menggunakan perangkat lunak (Budiarto, 2019). Canva adalah platform desain grafis yang mudah digunakan dan memiliki berbagai template yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Dengan Canva, para siswa dapat merancang berbagai materi pembelajaran visual seperti poster, infografis, presentasi, dan lainnya, yang akan sangat membantu dalam menjelaskan konsep-konsep pembelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Kecanggihan aplikasi Canva terletak pada banyaknya template dan fitur animasi yang dapat dengan mudah dimodifikasi tanpa harus mendesain dari awal, sehingga memungkinkan pengguna untuk lebih kreatif dan membuat desain yang unik dan serbaguna (Syahrir, 2023)

Melihat pentingnya keterampilan ini, kami mengadakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pembuatan desain multimedia menggunakan aplikasi Canva bagi para siswa di SMP Negeri 4 Pemulutan. Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar tentang cara menggunakan Canva untuk membuat berbagai desain grafis dan multimedia yang kreatif dan menarik. Selain itu, pelatihan ini juga bertujuan untuk memperkenalkan cara-cara efektif dalam memanfaatkan desain visual untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap desain digital.

Melalui pelatihan ini, diharapkan para siswa dapat mengembangkan kreativitas mereka dalam melakukan desain grafis dan multimedia yang dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Dengan kemampuan untuk membuat desain grafis dan multimedia yang menarik dan sesuai dengan materi yang diberikan, siswa dapat memiliki pengalaman dan keterampilan dalam mendesain dan mampu memunculkan ide-ide kreatif mereka dikemudian hari. pelatihan pembuatan desain multimedia menggunakan aplikasi Canva di SMP Negeri 4 Pemulutan diharapkan dapat memberikan dampak positif dalam meningkatkan softskill siswa di sekolah tersebut. Selain itu, pelatihan ini juga diharapkan dapat memperkuat kompetensi teknologi para siswa melalui penggunaan aplikasi dalam media pembelajaran untuk menghadapi tuntutan pendidikan di era digital yang semakin berkembang. Dengan adanya media pembelajaran bukan semata sebagai pelengkap kegiatan belajar mengajar, tetapi berfungsi mempermudah penyampaian pengetahuan. Media pembelajaran akan mempermudah interaksi antara pengajar dengan peserta didik dan membantu proses belajar lebih optimal (Yuliana, 2023)

## **2. METODE.**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat SMP Negeri 4 Pemulutan berupa pelatihan desain grafis dan multimedia yang dilakukan dengan pendekatan yang terstruktur dan efektif untuk memastikan peserta dapat menguasai keterampilan yang diperlukan. Tim melakukan beberapa tahapan kegiatan yang diterapkan berupa yang dapat diterapkan dalam pelatihan desain multimedia:

- a. Penetapan Tujuan: Langkah awal tim menetapkan tujuan pelatihan dengan jelas yaitu untuk mengukur dan memberikan pembekalan agar peserta dapat menguasai perangkat lunak desain menggunakan aplikasi Canva, memahami prinsip-prinsip desain multimedia yang serta dapat menerapkannya dalam mengembangkan keterampilan dalam proses editing video dan media berbasis grafis.
- b. Desain Program: Tim menyiapkan materi pelatihan yang relevan untuk disampaikan kepada peserta disertai dengan contoh-contoh hasil yang menarik dan juga

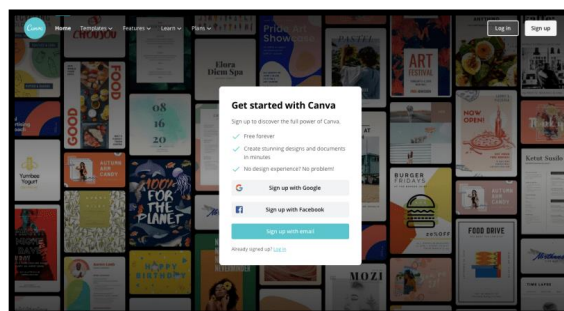
mempertimbangkan penggunaan waktu yang cukup untuk proses desain setiap topik. Materi tentang aplikasi Canva ini sangat menarik untuk diberikan karena kemudahan orang awam yang kurang paham teknologi menjadi cepat mengerti, selain itu fitur dan cara membuatnya cukup sederhana serta hasil *flyer* dan postingan media sosial yang sangat menarik (Fitriyadi, Indriastiningsih, & Anwar, 2024)

- c. Metode pelatihan : tim memilih metode pengajaran yang sesuai dengan konten pelatihan dan kebutuhan peserta. Metode yang umum digunakan meliputi ceramah, studi kasus, diskusi kelompok, demonstrasi, dan latihan praktis.
- d. Penggunaan Sumber Belajar: Tim menyiapkan berbagai sumber bahan pembelajaran dalam bentuk tutorial online, video pembelajaran yang dapat diakses oleh peserta dan dapat membantu peserta dalam memahami materi yang diberikan. Sumber belajar dapat meningkatkan hasil belajar siswa, dengan demikian diperlukan sumber belajar yang dapat menyesuaikan dengan keadaan siswa sehingga proses pembelajaran berjalan dengan baik. Maka dari itu dengan menggunakan sumber belajar berbasis teknologi informasi sangat diperlukan, seperti komputer, LCD proyektor, internet, dan power point (Hasanah, 2021)
- e. Pendekatan Praktis: Memberikan kesempatan bagi peserta untuk berlatih langsung dengan perangkat lunak desain multimedia yang relevan. Latihan ini penting untuk memastikan peserta dapat mengaplikasikan teori yang dipelajari secara langsung.
- f. Evaluasi dan Umpan Balik: Melakukan evaluasi berkala untuk mengukur kemajuan peserta selama pelatihan. Umpan balik dari instruktur dan sesama peserta juga penting untuk membantu peserta memperbaiki keterampilan mereka. Dalam hal ini tim juga melakukan pre test dan post test untuk mengetahui sejauh mana peserta memahami pengetahuan awal terhadap materi yang diberikan serta pengukuran setelah kegiatan pelatihan ini dilaksanakan
- g. Penilaian akhir dan Sertifikasi : setelah kegiatan dilaksanakan selanjutnya peserta diberikan tugas sederhana dalam proses desain multimedia, bagi peserta yang telah menyelesaikan tugas tersebut akan diberikan sertifikat pelatihan. Menyelenggarakan penilaian akhir atau sertifikasi untuk mengukur tingkat pencapaian peserta setelah menyelesaikan pelatihan. Ini penting untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan secara keseluruhan.

### 3. PEMBAHASAN DAN HASIL

#### 3.1. Realisasi & Pemecahan Masalah.

Pelatihan desain multimedia menggunakan Aplikasi Canva diawali dengan penyampaian materi mengenai dasar-dasar desain grafis menggunakan aplikasi Canva, dari diskusi yang diberikan peserta Sebagian besar belum mampu untuk melakukan desain multimedia tersebut, sehingga pada pelatihan ini membuka wawasan mereka untuk memiliki keterampilan membuat desain multimedia yang menarik dan mudah. Canva dapat digunakan dengan laptop ataupun gawai, canva juga banyak memiliki fitur yang sangat menarik serta template yang dapat digunakan secara gratis, dan hasil yang dibuat dari Canva dapat diunduh dengan sangat mudah, selain itu dapat juga ditampilkan di aplikasi lainnya (Yanuarti, 2024)



Gambar 1 proses pembuatan akun pada aplikasi canva oleh peserta

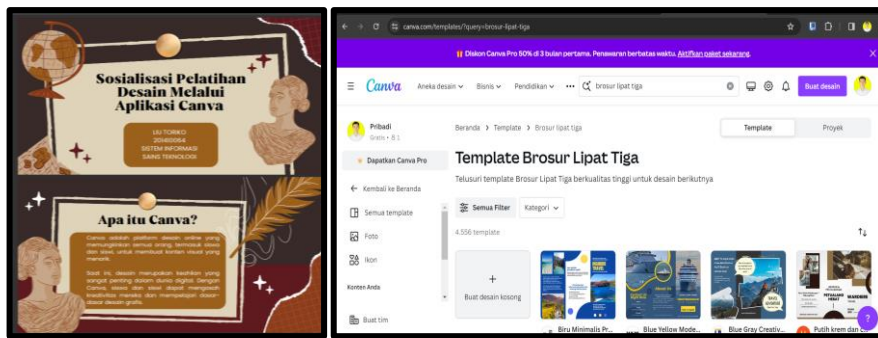
Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat dalam bentuk pelatihan desain multimedia menggunakan aplikasi Canva ini dilakukan pada tanggal 14 November 2024, Berikut ini diuraikan tahapan pelaksanaan kegiatan yang diikuti oleh peserta siswa kelas 9 SMP Negeri 4 Pemulutan

Tabel 1. Rincian kegiatan

Waktu	Kegiatan	Penyaji
08.00 – 09.00 WIB	Persiapan, Pre test, perkenalan peserta dan pemateri, Pengenalan perangkat aplikasi Canva	Tim PkM
09.00 – 09.30.00 WIB	Instalasi Aplikasi Canva, dan pembuatan Akun untuk masing-masing peserta	Tim PkM
09.30 – 12.00 WIB	Praktik desain multimedia menggunakan aplikasi Canva	Tim PkM
13.00 – 14.00 WIB	Bimbingan langsung, Umpan Balik, presentasi hasil, post test	Tim PkM

**3.2 Pembahasan dan Hasil**

Dalam kegiatan yang dilakukan dibagi menjadi beberapa sesi yang diawali dengan pre test untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta terhadap proses desain multimedia, dilanjutkan dengan pengenalan aplikasi Canva, antara lain fitur dasar yang terdapat pada aplikasi, cara penggunaan *templete*, elemen desain dan menggunakan beberapa peralatan untuk melakukan editing sehingga dapat menghasilkan desain yang menarik.



Gambar 2. Tampilan materi pelatihan

Setelah peserta memahami tentang dasar-dasar penggunaan Canva, peserta diajak untuk melakukan praktik langsung desain multimedia, beberapa tema yang menjadi bahan untuk desain antara lain membuat poster dan brosur kegiatan sekolah, membuat desain kartu ucapan dan beberapa desain lainnya yang dapat dibagikan di media sosial. Peserta mengikuti pelatihan dengan memanfaatkan foto, video yang dimiliki dan dikombinasikan dengan memanfaatkan fitur-fitur seperti elemen grafis, foto, ikon, dan efek teks yang ditambahkan dalam objek utama. Kegiatan dilaksanakan secara langsung dan diharapkan setelah dengan adanya pelatihan dapat menjadi rangsangan kepada peserta dalam meningkatkan kemampuan dalam hal mendesain (Zettira, 2022)

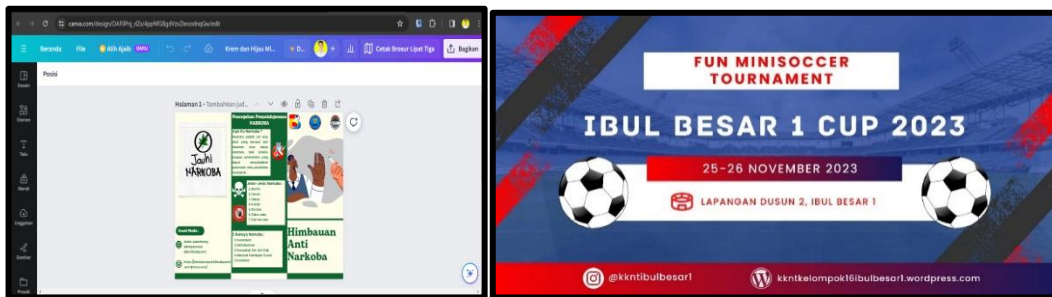


Gambar 3. Penyampaian materi pelatihan

Dalam kegiatan ini juga dilakukan diskusi dan umpan balik berupa bimbingan langsung kepada peserta yang mengalami kendala dalam melakukan desain, diskusi ini berhasil memberikan masukan dan berbagai pengalaman tentang bagaimana melakukan desain yang efektif dan menarik.

Di akhir pelatihan ini peserta diminta untuk mempresentasikan hasil desain yang telah dibuat, dari hasil presentasi ini dijadikan sebagai post test untuk mengetahui sejauh mana peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam menyerap materi dan mempraktikkan materi tersebut melalui penggunaan aplikasi canva untuk melakukan desain multimedia.

Setelah pelatihan ini dilaksanakan, peserta menunjukkan peningkatan kemampuan yang signifikan dalam menggunakan aplikasi Canva untuk membuat desain grafis multimedia. Hasil yang dicapai antara lain adanya peningkatan kemampuan desain, Dimana peserta berhasil melakukan pembuatan desain poster, brosur, kartu ucapan dan undangan dengan hasil yang cukup berkualitas. Hal ini menunjukkan bahwa mereka sudah mulai memahami dasar-dasar desain grafis, seperti pemilihan warna yang harmonis dan penggunaan tipografi yang sesuai.



Gambar 4. Desain brosur peserta

Adanya peningkatan kreativitas yang dimiliki peserta terlihat pada hasil desain yang menarik dan informatif, dengan berbagai variasi desain yang dibuat, baik memanfaatkan templete yang sudah ada maupun mengembangkan ide-ide baru dari masing-masing peserta, termasuk juga pada saat memanfaatkan alat desain yang disediakan aplikasi Canva, peserta cukup lancar memanfaatkan fitur-fitur seperti elemen grafis, foto, ikon, dan efek teks, yang semuanya membantu mereka menghasilkan desain yang lebih profesional.

Berdasarkan evaluasi dan observasi sederhana yang dilakukan di sepanjang kegiatan pelatihan, umpan balik yang diberikan peserta telah menunjukkan adanya manfaat kegiatan pelatihan tersebut dan Sebagian besar peserta menunjukkan kepuasan terhadap pelatihan yang diberikan dan diharapkan peserta dapat lebih mendalami apa yang sudah diajarkan sehingga dapat dimanfaatkan lebih banyak lagi khususnya dalam menyelesaikan tugas-tugas, baik untuk kepentingan sekolah maupun kepentingan pribadi, sehingga nantinya dapat menunjukkan hasil yang lebih baik

#### 4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berupa Pelatihan desain multimedia menggunakan aplikasi Canva yang telah dilaksanakan di SMP Negeri 4 Pemulutan telah berhasil dilaksanakan dan telah mencapai tujuannya dalam meningkatkan keterampilan desain yang dilakukan oleh siswa, hal ini dilakukan untuk memperkenalkan prinsip-prinsip dasar desain grafis serta untuk dan mendorong kreativitas siswa dalam mendesain. Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini juga telah memberikan pengalaman praktis yang berguna bagi siswa dalam dunia digital semakin cepat berkembang saat ini. Diharapkan kegiatan semacam ini dapat dilanjutkan dan diperluas di sekolah-sekolah lain untuk meningkatkan literasi digital siswa dalam hal desain grafis.

#### 5. SARAN

Diharapkan kegiatan semacam ini dapat dilaksanakan lebih lanjut di sekolah-sekolah lain sehingga dapat meningkatkan kemampuan tambahan selain keilmuan dari sekolah, sehingga mampu meningkatkan *softskill* siswa di bidang pemanfaatan teknologi informasi khususnya literasi digital siswa dalam melakukan desain grafis dan multimedia

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kami sampaikan kepada Kepala sekolah dan Guru SMP Negeri 4 Pemulutan yang telah memberikan izin dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini, serta kepada siswa kelas 9 yang telah berpartisipasi dalam mengikuti kegiatan ini. Terimakasih juga kami sampaikan kepada Rektor Universitas Bina Darma dan Direktorat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat atas dukungannya dalam kegiatan ini, serta tak lupa kepada seluruh tim dosen dan mahasiswa yang telah melaksanakan kegiatan ini dengan baik.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Astuti, S. P. (2021). Pemanfaatan canva design sebagai media pembelajaran mata kuliah fisika listrik statis. *Navigation Physics : Jurnal of Physics Education*, 3(1), 8-15.
- Budiarto, S. P. (2019). Pelatihan Desain Grafis dan Multimedia di Sekolah Menengah Kejuruan Persatuan Guru Republik Indonesia Banyuwangi Situbondo. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat*, 4(1), 308-313.
- Fitriyadi, F., Indriastiningsih, E., & Anwar, A. (2024). Pemberdayaan Masyarakat Desa Wisata Gentan Bulu Dalam Menyusun Konten Digital Melalui Pelatihan Canva. *Jurnal Budimas*, 6(2), 1-7.
- Hasanah, F. (2021). Penggunaan Sumber Belajar Berbasis Information Teknologi dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pelajaran IPS di Kelas VIII MTs Nuris Silo. *Heritage Journal of Social Studies*, 2(2), 145-151.
- Syahrir, A. P. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis. *Prosiding seminar Nasional Universitas Negeri Surabaya*, 732-742.
- Yanuarti, M. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Ajar Menggunakan Canva Pada Guru Smk Pgri 39 Jakarta. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat: Kreasi Mahasiswa Manajemen*, 4(2), 161-166.
- Yuliana, D. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247-257.
- Zettira, S. B. (2022). Pelatihan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Desain Promosi Usaha Mikro Kecil dan Menengah. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 2(2), 99-105.