



Pelatihan Desain Grafis untuk Meningkatkan Kompetensi Pembelajaran Siswa Praktik Kerja Lapangan di Rideatama

Graphic Design Training to Improve Learning Competency of Practical Work Experience Students at Rideatama

Muhamad Amiza Surya¹, Sofiansyah Fadli^{2*}

^{1,2} Program Studi Teknik Informatika, Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Lombok, Indonesia

*Penulis Korespondensi: sofiansyah182@gmail.com

Article History:

Naskah Masuk: 18 Agustus 2025;

Revisi: 20 September 2025;

Diterima: 11 Oktober 2025;

Terbit: 15 Oktober 2025

Keywords: Canva; Graphic Design Training; Internship Program; Learning Competency; Student Creativity.

Abstract: *Graphic design training is an important strategy to enhance student learning competencies, particularly for students participating in the Internship Program (PKL) at Rideatama. This study aims to provide foundational understanding and advanced skills in using the Canva application as an effective learning medium. The training was attended by PKL students from SMKN 1 Kopang with an interactive learning method and hands-on practice. The evaluation results showed significant improvement in creativity, the ability to utilize design features, and students' confidence in developing independent works. The majority of participants stated that the training material was relevant to their needs, and the instructor's delivery was easy to understand, as reflected in the average evaluation score of 86.67%. Although there were some suggestions regarding the training duration being too short, overall, the activity successfully enhanced student learning competencies. This training is expected to serve as a competency development model that is beneficial for both the education and professional sectors, providing skills that can be directly applied in the field of graphic design.*

Abstrak

Pelatihan desain grafis adalah salah satu strategi penting untuk meningkatkan kompetensi pembelajaran siswa, terutama bagi peserta Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Rideatama. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman dasar hingga keterampilan lanjutan dalam penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang efektif. Pelatihan ini diikuti oleh siswa PKL SMKN 1 Kopang dengan metode pembelajaran interaktif dan praktik langsung. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam kreativitas, kemampuan menggunakan fitur desain, dan keberanian siswa dalam menghasilkan karya mandiri. Mayoritas peserta menyatakan bahwa materi pelatihan relevan dengan kebutuhan mereka, dan instruktur menyampaikan materi dengan cara yang mudah dipahami, hal ini tercermin dalam skor evaluasi pelatihan yang mencapai rata-rata 86,67%. Meskipun ada beberapa masukan mengenai waktu pelatihan yang dianggap kurang, secara keseluruhan kegiatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi pembelajaran siswa. Pelatihan ini diharapkan menjadi model pengembangan kompetensi yang bermanfaat bagi dunia pendidikan dan dunia kerja, memberikan keterampilan yang dapat diterapkan secara langsung dalam bidang desain grafis.

Kata Kunci: Canva; Kompetensi Pembelajaran; Kreativitas Siswa; Pelatihan Desain Grafis; Praktik Kerja Lapangan.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi pada era digital dewasa ini telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan (Hakim and Yulia 2024) (Imtiyan et al. 2022). Salah satu keterampilan yang semakin diperlukan adalah kemampuan dalam bidang desain grafis, terutama karena visualisasi

informasi memiliki peran penting dalam menunjang proses pembelajaran (Abdurrahman, Maghfirah, and Nasir 2025) (Fadli et al. 2022). Media pembelajaran yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik mampu meningkatkan motivasi serta efektivitas penyampaian materi (Wulandari and Mudinillah 2022) (Febrian, Fadli, and Saikin 2025). Namun demikian, permasalahan yang sering dijumpai di lapangan adalah masih rendahnya kemampuan siswa dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis desain grafis (Lubis 2024) (Darusman, Ashari, and Fadli 2023). Hal ini juga dialami oleh siswa SMKN 1 Kopang, khususnya yang sedang melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Rideatama. Banyak siswa belum memiliki keterampilan dalam memanfaatkan perangkat lunak desain yang sederhana sekalipun, sehingga pembelajaran yang mereka hasilkan cenderung bersifat konvensional, kurang menarik, dan belum mampu menjawab kebutuhan pembelajaran. Kondisi tersebut menimbulkan kesenjangan antara tuntutan keterampilan yang diharapkan dengan kemampuan yang dimiliki, sehingga diperlukan pelatihan.

Berdasarkan kondisi tersebut, tujuan pelaksanaan kegiatan ini adalah memberikan pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva sebagai sarana untuk meningkatkan kompetensi siswa dalam menghasilkan media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Pelatihan ini tidak hanya dimaksudkan untuk membekali siswa dengan keterampilan teknis dalam mengoperasikan aplikasi Canva, melainkan juga bertujuan menumbuhkan kreativitas, rasa percaya diri, serta kemampuan berpikir kritis dalam merancang media pembelajaran yang komunikatif. Dengan demikian, siswa diharapkan mampu menghasilkan produk desain yang memiliki nilai estetika sekaligus fungsi edukatif yang bermanfaat dalam proses pembelajaran.

Manfaat dari kegiatan pelatihan ini dapat dilihat dari berbagai perspektif. Bagi siswa, pelatihan ini memberikan tambahan kompetensi yang bersifat praktis dan aplikatif, sehingga memperluas wawasan serta kesiapan mereka dalam menghadapi dunia kerja (Fadli et al. 2024). Bagi pihak sekolah, kegiatan ini bermanfaat sebagai bentuk penguatan *link and match* antara pembelajaran di sekolah dengan kebutuhan industri kreatif serta tuntutan digitalisasi pendidikan (Christina Kartika Sari et al. 2025). Sedangkan bagi instansi Rideatama sebagai mitra PKL, kegiatan ini berkontribusi dalam menciptakan iklim pembelajaran yang inovatif, di mana siswa tidak hanya berperan sebagai peserta PKL, tetapi juga sebagai agen yang membawa perubahan positif melalui keterampilan yang mereka kuasai.

Dengan demikian, pelatihan desain grafis menggunakan Canva sebagai upaya peningkatan kompetensi pembelajaran bagi siswa PKL SMKN 1 Kopang di Rideatama menjadi kegiatan yang strategis dan relevan. Kegiatan ini diharapkan mampu menjawab permasalahan

keterbatasan keterampilan desain grafis, sekaligus mencapai tujuan peningkatan kualitas pembelajaran, serta memberikan manfaat nyata bagi siswa, sekolah, dan instansi. Pada akhirnya, kegiatan ini mendukung visi pendidikan vokasi yang berorientasi pada pengembangan keterampilan, kemandirian, dan kesiapan kerja dalam menghadapi tantangan era digital.

2. METODE PENELITIAN

Pelatihan desain grafis menggunakan Canva ini dilaksanakan selama dua hari di Rideatama dengan melibatkan siswa SMKN 1 Kopang yang sedang melaksanakan PKL. Pelaksanaan kegiatan menggunakan metode yang sederhana namun efektif, yaitu demonstrasi, praktik langsung, dan evaluasi (Sirajuddin and Wahditiya 2024) (Wulandari et al. 2025). Pada tahap awal, instruktur menggunakan metode demonstrasi digunakan untuk memperlihatkan secara langsung penggunaan aplikasi Canva, mulai dari pembuatan akun hingga pemanfaatan fitur-fitur desain. Setelah itu, peserta diberi kesempatan melakukan praktik langsung dengan membuat karya sederhana sesuai arahan instruktur. Tahap ini menjadi inti pelatihan karena peserta dapat belajar melalui pengalaman nyata (Arianto and Suyitno 2023).

Pada bagian akhir, dilakukan evaluasi terhadap hasil karya yang telah dibuat. Evaluasi ini bertujuan menilai kreativitas, ketepatan penggunaan prinsip desain, serta kesesuaian karya dengan kebutuhan media pembelajaran (Mardiyati, Alam, and Wibowo 2025). Metode ini dipilih karena sederhana, mudah dipahami peserta, serta mampu menggabungkan aspek teori dan praktik (Nur Indah Sari et al. 2025). Dengan demikian, pelatihan dapat berjalan efektif dan memberikan pengalaman belajar yang bermakna.

Tabel 1. Metode Pelaksanaan Pelatihan.

Metode	Tujuan	Bentuk Kegiatan
Ceramah	Memberikan materi konsep dasar mengenai desain grafis	Penyampaian materi tentang warna, font, tata letak dan template
Demonstrasi	Menunjukkan langkah teknis penggunaan aplikasi Canva	Instruksi langsung: pembuatan akun, pemilihan template, pengaturan desain
Praktik Langsung	Melatih keterampilan peserta melalui pengalaman nyata atau langsung praktik	Peserta membuat karya desain (poster, presentasi, media pembelajaran)
Evaluasi	Menilai hasil karya dan memberikan umpan balik yang positif atau membangun	Presentasi karya, diskusi, dan penilaian kreativitas serta relevansi desain

Tabel 2. Jadwal Kegiatan Pelatihan.

Hari / Tanggal	Jenis Kegiatan	Uraian Aktivitas	Jumlah Peserta
Jumat, 15 Agustus 2025	Pembukaan	Sambutan, pengenalan instruktur dan peserta, penyampaian tujuan pelatihan	5 Orang
	Ceramah	Penyampaian materi dasar desain grafis: warna, tipografi, tata letak	5 Orang
	Demonstrasi	Instruktur memperlihatkan penggunaan Canva: membuat akun, mengenal fitur, template	5 Orang
	Praktik Dasar	Peserta mencoba membuat desain sederhana (poster/presentasi) dengan bimbingan instruktur	5 Orang
	Review Materi	Mengulas kembali materi hari pertama dan diskusi hasil karya sementara	5 Orang
Sabtu, 16 Agustus 2025	Praktik Lanjutan	Peserta mengembangkan media pembelajaran dengan fitur lanjutan Canva	5 Orang
	Presentasi Hasil Karya	Peserta mempresentasikan desain masing-masing	5 Orang
	Evaluasi dan Penutup	Penilaian karya, umpan balik, kesimpulan, dokumentasi, penutupan	5 Orang

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan pelatihan desain grafis menggunakan Canva berlangsung selama dua hari dan diikuti oleh 5 orang siswa SMKN 1 Kopang yang sedang melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Rideatama. Kegiatan hari pertama difokuskan pada pemberian pemahaman dasar mengenai konsep desain grafis, pengenalan fitur-fitur utama Canva, serta praktik awal berupa pembuatan desain sederhana, seperti poster dan flyer. Peserta menunjukkan antusiasme yang cukup tinggi dalam mengikuti sesi ini, ditandai dengan partisipasi aktif saat instruktur melakukan demonstrasi maupun ketika diminta mencoba langsung di perangkat masing-masing.



Gambar 1. Penyampaian Materi.

Pada hari kedua, kegiatan difokuskan pada praktik lanjutan, yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis Canva. Peserta diarahkan untuk membuat materi ajar sederhana, seperti presentasi interaktif, infografis, dan modul visual. Melalui bimbingan instruktur, peserta mampu menghasilkan karya yang lebih variatif dan kreatif dibandingkan dengan hari pertama. Beberapa hasil karya menunjukkan kemampuan mengombinasikan tipografi, pemilihan warna, dan tata letak yang cukup baik, meskipun masih terdapat kekurangan dalam hal konsistensi desain.

Secara umum, hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan keterampilan peserta dalam memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran. Peserta yang pada awalnya belum familiar dengan aplikasi ini menjadi lebih percaya diri dalam menggunakannya, serta mampu mengaplikasikan fitur-fitur dasar hingga lanjutan. Selain itu, peserta juga memperoleh pengalaman berkolaborasi dalam menghasilkan desain, yang sekaligus meningkatkan kemampuan komunikasi dan kerja sama tim.



Gambar 2. Foto Bersama.

Hasil evaluasi yang telah dilakukan mendukung temuan ini, di mana mayoritas peserta menyatakan bahwa pelatihan berjalan efektif, materi mudah dipahami, dan aplikasi Canva sangat membantu dalam proses pembuatan media pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan kompetensi siswa PKL dalam bidang desain grafis, khususnya terkait pemanfaatan Canva untuk mendukung kegiatan pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Evaluasi Pelatihan Desain Grafis.

Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju
Materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan peserta	3 orang	2 orang	0 orang
Penyampaian materi oleh instruktur jelas dan mudah dipahami	4 orang	1 orang	0 orang
Fasilitas pelatihan mendukung kelancaran kegiatan	2 orang	3 orang	0 orang
Aplikasi Canva mudah dipahami dan digunakan	5 orang	0 orang	0 orang
Pelatihan meningkatkan kreativitas peserta dalam mendesain media pembelajaran	3 orang	2 orang	0 orang
Waktu pelatihan cukup untuk memahami materi	2 orang	2 orang	1 orang

Tabel 4. Rekap Hasil Perhitungan.

No	Pernyataan	Skor (%)
1	Materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan peserta	86,67%
2	Penyampaian materi jelas dan mudah dipahami	93,33%
3	Fasilitas pelatihan mendukung kelancaran kegiatan	80,00%
4	Aplikasi Canva mudah dipahami dan digunakan	100%
5	Pelatihan meningkatkan kreativitas peserta	86,67%
6	Waktu pelatihan cukup untuk memahami materi	73,33%
	Rerata	86,67%

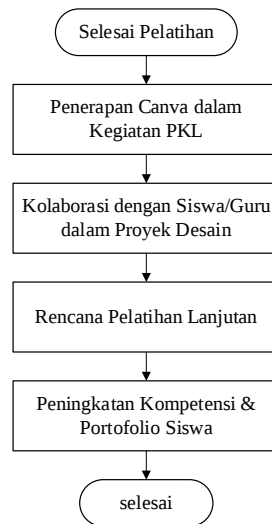
Pembahasan

Berdasarkan hasil evaluasi, mayoritas peserta menyatakan bahwa materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan (60% sangat setuju, 40% setuju). Seluruh peserta (100%) menilai bahwa aplikasi Canva mudah dipahami dan digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. Penyampaian instruktur juga dinilai jelas dan mudah dimengerti (80% sangat setuju). Meskipun demikian, terdapat sebagian peserta (20%) yang menilai waktu pelatihan masih kurang mencukupi untuk mendalami materi. Secara keseluruhan, pelatihan dapat dikatakan berjalan dengan sangat baik.

Rencana tindak lanjut dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah:

- Penerapan Canva dalam Kegiatan PKL dan Sekolah. Keterampilan yang diperoleh peserta digunakan untuk mendukung tugas PKL maupun kebutuhan sekolah, seperti membuat poster informasi, flyer dan presentasi.
- Kolaborasi dengan Siswa/Guru dalam Proyek Desain. Peserta dapat bekerja sama dengan rekan siswa lain atau guru untuk membuat proyek desain bersama, sehingga keterampilannya lebih terasah.

- c. Rencana Pelatihan Lanjutan. Setelah menguasai dasar Canva, peserta bisa diarahkan untuk mengikuti pelatihan lanjutan, misalnya pembuatan video pembelajaran dengan CapCut, animasi sederhana, atau multimedia interaktif.
- d. Peningkatan Kompetensi dan Portofolio Siswa. Dari semua tindak lanjut, peserta dapat membangun portofolio desain yang bermanfaat untuk dunia kerja maupun kelanjutan studi.



Gambar 3. Tahapan Rencana Tindak Lanjut.

4. KESIMPULAN

Pelatihan desain grafis menggunakan Canva yang dilaksanakan di Rideatama dengan peserta siswa PKL SMKN 1 Kopang berjalan dengan baik dan sesuai tujuan. Kegiatan ini mampu memberikan pemahaman dasar hingga keterampilan lanjutan dalam memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran. Peserta menunjukkan peningkatan kompetensi dalam hal kreativitas, pemanfaatan fitur desain, serta keberanian untuk mengembangkan karya mandiri. Berdasarkan hasil evaluasi, mayoritas peserta menyatakan bahwa materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan, penyampaian instruktur mudah dipahami, dan aplikasi Canva dinilai sangat mendukung proses pembuatan media pembelajaran. Pelaksanaan selanjutnya, disarankan agar durasi pelatihan dapat diperpanjang atau dibuat dalam beberapa sesi agar peserta memiliki lebih banyak waktu untuk praktik dan pendalaman materi. Selain itu, penambahan modul lanjutan atau sesi konsultasi setelah pelatihan juga dapat memperkuat pemahaman dan mendorong kreativitas peserta lebih maksimal.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak Rideatama yang telah memberikan kesempatan dan dukungan dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat serta pelatihan desain grafis menggunakan Canva. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Bapak dosen pembimbing Sofiansyah Fadli, S.Kom., M.Kom yang telah memberikan arahan dan bimbingan dalam penyusunan laporan ini. Tidak lupa, penulis menyampaikan apresiasi kepada seluruh peserta pelatihan, yaitu siswa SMKN 1 Kopang, yang telah berpartisipasi aktif sehingga kegiatan dapat berjalan dengan lancar dan mencapai tujuan yang diharapkan. Semoga kegiatan ini memberikan manfaat dan menjadi pengalaman berharga bagi semua pihak yang terlibat.

DAFTAR REFERENSI

- Abdurrahman, F., Maghfirah, A. B., & Nasir, N. (2025). Peningkatan keterampilan desain grafis siswa SMPN 10 Barru melalui penggunaan media Canva. *Jurnal Sistem Informasi, Teknik Informatika dan Teknologi Pendidikan*, 5(1), 1–7.
- Arianto, D., & Suyitno, S. (2023). Pelatihan media pembelajaran inovatif menggunakan Canva. *JePKM (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 4(01), 16–23.
- Darusman, M., Ashari, M., & Fadli, S. (2023). Pelatihan membuat diagram alir data menggunakan Microsoft Word di SMAN 1 Praya Tengah. *Sejahtera: Jurnal Inspirasi Mengabdikan Untuk Negeri*, 2(3), 120–127. <https://doi.org/10.58192/sejahtera.v2i3.1080>
- Fadli, S., Khotimah, H., Ashari, M., Saikin, S., & Fahmi, H. (2022). Peningkatan mutu peserta didik SMK Plus Munirul Arifin NW Praya dengan pelatihan Microsoft Office. *Ilmu Komputer untuk Masyarakat*, 3(2), 84–90. <https://doi.org/10.33096/ilkomas.v3i2.1266>
- Fadli, S., Murniati, W., Musofa, A., & Studi Teknik Informatika, P. (2024). Pengabdian masyarakat pemula peningkatan produktivitas dan pemasaran kelompok UMKM pengrajin pandan berbasis platform digital. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(5), 9016–9025.
- Febrian, M., Fadli, S., & Saikin, S. (2025). Pelatihan dan pendampingan pemasaran berbasis digital untuk mendukung ekonomi hijau pada kelompok UMKM pengrajin rotan. *Jurnal IPTEK Bagi Masyarakat*, 4(3), 232–241. <https://doi.org/10.55537/j-ibm.v4i3.1104>
- Hakim, A. N., & Yulia, L. (2024). Dampak teknologi digital terhadap pendidikan saat ini. *Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, 3(1), 145–163.
- Imtihan, K., Zaen, M. T. A., Fahmi, H., Ashari, M., & Fadli, S. (2022). Pelatihan penggunaan aplikasi Quizizz untuk penilaian akhir semester. *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains dan Teknologi*, 1(4), 575–581. <https://doi.org/10.55123/abdikan.v1i4.1136>

- Lubis, L. (2024). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva pada materi pecahan di SD Negeri 100316 Pargarutan Julu* [Skripsi, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan].
- Mardiyati, S., Alam, B. P., & Wibowo, A. N. (2025). Pelatihan aplikasi Canva sebagai strategi untuk meningkatkan kemampuan teknologi pada komunitas belajar guru Majenang Kabupaten Cilacap Jawa Tengah. *Aksi Kita: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(3), 134–140.
- Sari, C. K., Rejeki, S., Harta, I., & Maulana, M. R. (2025). Penguatan kompetensi guru SMK dalam pembelajaran berbasis proyek untuk mengoptimalkan link and match pendidikan dengan industri. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Wadah Publikasi Cendekia*, 2(1), 146–152. <https://doi.org/10.63004/jpmwpc.v2i1.599>
- Sari, N. I., Muhiddin, N. H., Arif, R. N., & Syakur, A. (2025). Pelatihan pembuatan poster edukatif menggunakan Canva bagi guru MGMP IPA Kabupaten Maros. *Jurnal Altifani Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(3), 285–291. <https://doi.org/10.59395/altifani.v5i3.709>
- Sirajuddin, N. T., & Wahditiya, A. A. (2024). Pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva bagi guru SMP 4 Bantimurung Kabupaten Maros. *Jurnal Pustaka Mitra (Pusat Akses Kajian Mengabdi Terhadap Masyarakat)*, 4(2), 44–54. <https://doi.org/10.55382/jurnalpustakamitra.v4i2.699>
- Wulandari, K., Marojahan, T. W., Siregar, F. N., Edyanto, M., & Wiatantri, C. Z. (2025). Pelatihan desain grafis digital dengan Canva untuk siswa SMA Pangudi Luhur Santo Vincentius Giriwoyo. *GIAT: Teknologi Untuk Masyarakat*, 4(1), 64–75. <https://doi.org/10.24002/giat.v4i1.11607>
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>