

## Pelatihan Pembuatan E-Sertifikat Menggunakan Canva pada SMK Karmel Kabupaten Tangerang

Achmad Mico Wahono<sup>1)</sup>, Abidin<sup>2)</sup>, Andri Oktarian<sup>3)</sup>, Sulkhan<sup>4)</sup>

Fakultas Sains & Teknologi, Universitas Buddhi Dharma, Tangerang, Indonesia

Email: [achmad.mico.wahono@ubd.ac.id](mailto:achmad.mico.wahono@ubd.ac.id), [abidin.abidin@ubd.ac.id](mailto:abidin.abidin@ubd.ac.id), [andri.oktarian@ubd.ac.id](mailto:andri.oktarian@ubd.ac.id),  
[sulkhan.sulkhan@ubd.ac.id](mailto:sulkhan.sulkhan@ubd.ac.id)

### ABSTRAK

Program Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat dilakukan bekerja sama dengan SMK Karmel yang berlokasi di Permata, Kuta Jaya, Kec. Pasar Kemis, Kabupaten Tangerang. Kegiatan ini dihadiri oleh sekitar 20 siswa kelas XII yang mendapatkan pelatihan tentang desain grafis menggunakan *Canva*. Pelatihan ini bermaksud untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan desain yang terkait dengan kebutuhan di era komputersasi. Dalam dunia yang semakin maju secara teknologi, kemampuan untuk menggunakan alat seperti *Canva* menjadi penting bagi siswa SMK, karena dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang teknologi dan keterampilan desain. Pelatihan ini dirancang agar peserta mampu menguasai *Canva*, baik untuk kebutuhan pendidikan maupun kegiatan sosial. Dengan menggunakan metode pengajaran yang interaktif dan pendekatan praktis, pelatihan ini dapat menjelaskan materi dengan jelas dan sederhana. memungkinkan peserta untuk dengan cepat menguasai konsep-konsep yang diajarkan. Dengan keterampilan ini, diharapkan siswa dapat menghasilkan konten visual yang mendukung proses pembelajaran dan berkontribusi dalam aktivitas sosial. Selain itu, program ini juga menyoroti pentingnya adaptasi teknologi dalam desain grafis untuk meningkatkan daya saing lembaga pendidikan di era digital. Penguasaan alat desain seperti *Canva* memberikan siswa kemampuan untuk menggali potensinya lebih dalam dan berperan sebagai agen perubahan di tengah dunia yang terus berkembang pesat secara teknologi. Aktivitas ini tidak saja memberikan keterampilan teknis, melainkan juga menginspirasi siswa untuk berpikir kreatif dan inovatif dalam memanfaatkan teknologi untuk mencapai tujuan mereka. Adapun Hasil penilaian terhadap kegiatan pelatihan secara keseluruhan. sebanyak 50% peserta pelatihan menilai bahwa secara keseluruhan pelatihan sudah memuaskan, 16,7% memberikan penilaian sangat memuaskan, dan 25,3% menyatakan cukup dan 8,3% menyatakan sangat tidak memuaskan.

Kata Kunci: Siswa/i SMK, Teknologi, Desain, Pelatihan, Canva

*Training on Creating E-Certificates Using Canva at Karmel Vocational High School,  
Tangerang Regency*

**ABSTRACT**

*The Community Service Implementation Program was carried out in collaboration with SMK Karmel, located in Permata, Kuta Jaya, Pasar Kemis District, Tangerang Regency. This event was attended by around 20 twelfth-grade students who received training in graphic design using Canva. The training aimed to help students develop design skills relevant to the needs of the computerization era. In a technologically advancing world, the ability to use tools like Canva becomes essential for vocational high school students, as it enhances their understanding of technology and design skills. The training was designed for participants to master Canva, both for educational purposes and social activities. By using interactive teaching methods and practical approaches, this training can explain the material clearly and simply, allowing participants to quickly grasp the concepts taught. With these skills, it is expected that students can produce visual content that supports the learning process and contributes to social activities. Moreover, this program highlights the importance of technological adaptation in graphic design to enhance the competitiveness of educational institutions in the digital era. Mastery of design tools like Canva gives students the ability to explore their potential further and act as agents of change in a rapidly evolving technological world. This activity not only provides technical skills but also inspires students to think creatively and innovatively in utilizing technology to achieve their goals. The overall evaluation of the training activities showed that 50% of the participants rated the training as satisfactory, 16.7% rated it as very satisfactory, 25.3% rated it as adequate, and 8.3% rated it as very unsatisfactory.*

*Keywords: Vocational High School Students, Technology, Design, Training, Canva*

## PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, sertifikat tidak hanya berfungsi sebagai tanda keikutsertaan dalam suatu kegiatan, tetapi juga menjadi media pengakuan resmi yang dapat disebarluaskan secara elektronik. Dengan meningkatnya penggunaan platform digital, kebutuhan akan sertifikat elektronik (*e-certificate*) semakin meningkat, khususnya dalam sektor pendidikan dan pelatihan. (*e-certificate*) menawarkan efisiensi dalam distribusi, pencetakan, dan penyimpanan. Dengan kemajuan teknologi yang pesat, sekolah harus siap mengatasi tantangan dalam bidang akademik, ilmu pengetahuan, dan sumber daya manusia. (Junaidi et al., 2023). Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang begitu pesat secara tidak langsung berdampak pada berbagai aspek kehidupan manusia (Huda et al., 2023).

*Canva*, platform desain grafis berbasis web, telah menjadi pilihan populer bagi individu maupun organisasi yang ingin membuat desain tanpa harus menguasai software desain profesional. Kemudahan penggunaan *Canva* memungkinkan siapa saja, termasuk pemula, untuk membuat *e-certificate* yang berkualitas dengan cepat. Oleh karena itu, pelatihan pembuatan *e-certificate* menggunakan *Canva* menjadi relevan dalam meningkatkan kompetensi peserta, baik dalam lingkup akademis maupun profesional. memanfaatkan *Canva* untuk pelatihan desain grafis (Santoni et al., 2023).

*Canva* tersedia dalam *versi web*, *iPhone*, dan *Android*, menawarkan berbagai desain grafis yang menarik, membantu mengasah kreativitas, menghemat waktu desain, praktis digunakan, menyediakan gambar berkualitas tinggi, mendukung kolaborasi,

dapat digunakan pada *PC* atau *Android*, dan hasil desain bisa diunduh dalam format *JPG* dan *PDF*. (Widayanti et al., 2021).

Aplikasi *Canva* adalah aplikasi desain grafis berbasis daring yang sangat ramah bagi pemula. Selain itu, *Canva* juga bisa diakses melalui komputer *desktop* berbasis *web*. Dengan demikian, pengguna dapat berkreasi kapan saja dan di mana saja. Aplikasi *web* ini memiliki dua versi berbayar dan satu versi gratis. Pengguna sudah bisa menikmati berbagai fitur tanpa perlu membeli versi premium. Fitur-fitur tersebut akan dijelaskan di bagian lain artikel ini. Sebelumnya disebutkan bahwa *Canva* terkenal sebagai aplikasi desain grafis yang mudah digunakan. Salah satu fitur di *Canva* adalah logo, yang merupakan alat penting untuk branding. (Wijaya et al., 2022).

Desainer grafis, atau sering disebut perancang grafis, adalah profesi yang terkait dengan ilustrasi, tipografi, fotografi, atau gambar bergerak/animasi. Mereka menciptakan karya untuk penerbit, media cetak, elektronik, dan lainnya, termasuk brosur dan iklan produk. Desainer grafis bertanggung jawab atas tampilan yang menarik, yang diaplikasikan dalam berbagai materi promosi yang berkaitan dengan produk dan publik. Mereka harus menyampaikan informasi yang diinginkan oleh produk atau klien dalam bentuk desain yang menarik.

Kata "desain" berarti merancang atau merencanakan, sementara "grafis" memiliki dua makna: pertama, dari kata Latin "*graphien*" yang berarti garis atau tanda, yang kemudian menjadi seni grafis atau komunikasi grafis, dan kedua, dari kata Belanda "*graphise vakken*" yang berarti pekerjaan cetak, yang di Indonesia

dikenal sebagai grafika, yaitu percetakan. Jadi, desain grafis adalah pekerjaan dalam bidang komunikasi visual yang berhubungan dengan grafika (percetakan) dan/atau pada bidang dua dimensi yang statis (tidak bergerak).

Desain grafis adalah keahlian dalam menyusun dan merancang unsur visual menjadi informasi yang dapat dipahami oleh publik. Profesi ini menangani konsep komunikasi grafis, merancang, dan menyelaraskan unsur dalam desain (seperti huruf, gambar, elemen grafis, warna) sesuai dengan tujuan komunikasi, serta mengawasi produksi cetak. Desainer grafis juga memberikan pengarahan kepada ilustrator atau *fotografer* agar hasil yang diperoleh sesuai dengan rancangan desain mereka (Tiawan et al., 2020). *Canva* menawarkan fitur-fitur yang mudah dipahami dan lengkap, mempermudah pengguna untuk membuat desain dengan sederhana dan cepat. (Cahaya et al., 2023).

Untuk mendukung program pemerintah dalam memenuhi tuntutan era industri 4.0 di bidang bisnis dan kewirausahaan, Sekolah Roudlotul Banat – Taman, Sidoarjo, yang khusus dirancang untuk membekali siswa dengan ilmu pengetahuan agama, umum, dan kewirausahaan, berupaya mengembangkan kompetensi guru dalam desain grafis dan promosi produk. Pengembangan ini memanfaatkan aplikasi dan teknologi terkini guna menunjang proses pembelajaran di sekolah. (Poerna Wardhanie et al., 2021). Kemajuan teknologi, terutama dalam desain grafis, telah memberikan pengaruh besar dalam dunia pemasaran. Desain grafis berfungsi sebagai media komunikasi yang memikat dan berbeda, memanfaatkan kombinasi gambar dan teks yang dihiasi dengan warna-warna menarik. Kombinasi visual

ini mampu mencuri perhatian dan membuat pesan pemasaran lebih menonjol dan mudah diingat. Hal ini tidak hanya membuat pemasaran lebih efektif tetapi juga memperkuat daya tarik visual sehingga meningkatkan interaksi audiens. Dengan demikian, desain grafis memainkan peran penting dalam strategi pemasaran modern. (Nuril Esti Khomariah & Puteri Noraisya Primandari, 2021). Aktivitas bisnis sangat erat kaitannya dengan periklanan, yang merupakan bagian penting dari proses branding dan pemasaran. Ini digunakan untuk merancang strategi dan mendukung pembentukan citra perusahaan, mengembangkan dan memperkuat hubungan antar pelaku usaha, serta berfungsi sebagai identitas kelompok usaha. Semua ini adalah bagian dari upaya pemasaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Satiti et al., 2022)

Pelatihan "Pelatihan pembuatan *e-certificate* menggunakan *Canva* dirancang untuk memenuhi kebutuhan siswa SMK Karmel yang memiliki minat di bidang desain. Di pelatihan ini, peserta akan diperkenalkan kepada beragam konsep dasar desain menggunakan *Canva*, mulai dari pemahaman dasar hingga elemen desain, serta keterampilan untuk menghasilkan karya visual melalui platform tersebut. Tujuan utama dari pelatihan ini adalah memastikan peserta mendapatkan pemahaman yang mendalam sehingga mereka dapat menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam praktik sehari-hari untuk membuat desain sederhana, serta terus mengembangkan kemampuan mereka dalam dunia desain.

Mengingat pentingnya keterampilan tersebut, peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) perlu diperhatikan agar dapat mengikuti perkembangan

teknologi tersebut. Adaptasi terhadap teknologi baru melalui pelatihan merupakan salah satu cara agar generasi mendatang tidak tertinggal dalam teknologi (Satyadiningrat & Hasanah, 2024).

*Canva* bisa digunakan dalam pengeditan sehari-hari untuk membuat berbagai macam konten seperti presentasi, sertifikat digital, *banner*, label, dan konten digital lainnya. (Riadi et al., 2022).

### METODE PENELITIAN

Untuk meningkatkan pemahaman desain di SMK Karmel, pelatihan *Canva* diadakan melalui berbagai metode seperti sosialisasi. Metode ini mencakup penyuluhan, demonstrasi langsung, dan praktik mandiri agar peserta dapat dengan mudah memahami dan mengaplikasikan keterampilan desain yang mereka pelajari (Suharto et al., 2022). Proses identifikasi kebutuhan dan penetapan tujuan yang jelas. Selain itu, penentuan target peserta juga dilakukan dengan melibatkan siswa-siswa SMK Karmel sebagai audiens utama. Dalam pelaksanaan pelatihan, pendekatan sosialisasi diterapkan melalui berbagai metode, seperti presentasi visual yang membantu memudahkan pemahaman konsep, diskusi kelompok yang mendorong pertukaran ide dan pengalaman antar peserta, serta studi kasus yang diambil dari kehidupan nyata untuk melatih kemampuan dalam memecahkan masalah. Pelatihan lapangan juga disertakan guna memberikan kesempatan kepada peserta untuk menerapkan teori secara langsung dalam praktik. Di samping itu, komunitas sekolah juga dilibatkan dalam tahap perencanaan dan evaluasi untuk memastikan program ini berjalan sesuai dengan kebutuhan peserta dan mencapai hasil yang optimal.

Pemantauan serta evaluasi yang berkelanjutan dilakukan sepanjang pelatihan untuk memastikan bahwa setiap peserta memahami materi dengan baik dan dapat menerapkannya secara efektif. Evaluasi ini meliputi berbagai aspek, mulai dari pemahaman teori hingga kemampuan peserta dalam menerapkan ilmu yang didapat dalam tugas-tugas praktis. Materi atau sosialisasi mengenai berbagai aspek *Canva* ini diharapkan dapat memotivasi siswa dan siswi SMK Saradan untuk lebih mendalami Desain Grafis dengan cepat, andal, dan mudah, serta meningkatkan keterampilan mereka. (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022) . Dibawah ini merupakan tahapan metode yang diterapkan selama kegiatan PkM disekolah SMK Karmel ini dilaksanakan:

**Tabel 1 Tahapan Metode**

Tahapan	Kegiatan	Keterangan
Perencanaan	Pendataan	Mengadakan komunikasi dengan mitra, yaitu SMK Karmel, agar mengetahui jenis pelatihan yang diperlukan.
	Membentuk tim PKM	Pembentukan tim dilakukan berdasarkan bidang keilmuan

		n dan keahlian masing-masing anggota.
	Menyiapkan Proposal	Pembuatan usulan mengenai penyediaan fasilitas dan pendanaan untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM).
Pelaksanaan	Pelaksanaan kegiatan akan mengikuti jadwal yang ditetapkan oleh SMK Karmel.	Kegiatan diawali dengan pemaparan materi, Berdura si 120 menit
Evaluasi	Melakukan perbandingan Penilaian dilakukan sebelum dan setelah pelatihan dengan memanfaatkan kuesioner.	Memberikan manfaat yang signifikan dan tepat bagi siswa-siswi peserta pelatiha

		n yang menjadi target kegiatan ini (Tiawan et al., 2020).
--	--	---

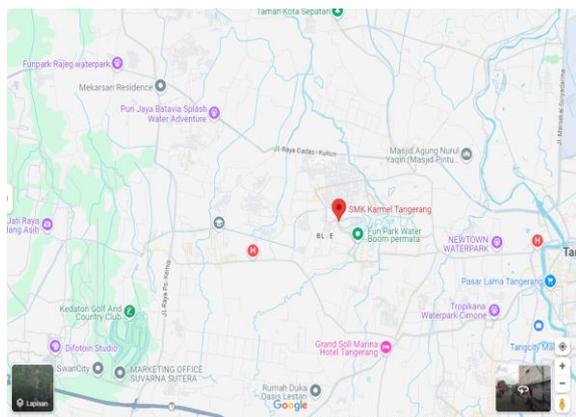
### Partisipasi Mitra

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilaksanakan secara sistematis dengan kerja sama yang komprehensif, melibatkan dua kelompok mitra kerja dalam pelaksanaan PkM serta mitra yang menjadi sasaran PkM, sebagaimana dijelaskan berikut ini:

**Tabel 2 Kemitraan**

Jenis Mitra	Nama Mitra	Anggaran
Yayasan	SMK Karmel	Swadaya & Internal Kampus

SMK Karmel Tangerang merupakan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang terletak di Tangerang, Banten. Sekolah ini menawarkan pendidikan kejuruan dengan fokus pada pengembangan keterampilan teknis dan profesional yang relevan dengan dunia kerja. Seperti halnya SMK pada umumnya, SMK Karmel Tangerang memiliki program-program kejuruan yang dirancang untuk mempersiapkan siswanya memasuki dunia kerja setelah lulus, serta memberi mereka kemampuan yang sesuai dengan kebutuhan industri. SMK Karmel berlokasi di Jalan Permata Sari Blok F2 No. 1, Perumahan Permata, Kecamatan Pasar Kemis, Tangerang, Banten. juga dapat dilihat pada gambar berikut ini.



**Gambar 1 Lokasi Mitra**

Gambar di bawah ini adalah foto bersama yang diambil saat Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang bertujuan melatih pembuatan *e-certificate* menggunakan *Canva*.



**Gambar 2 Foto Bersama dengan Siswa-Siswi SMK Karmel**



**Gambar 3 Aktivitas Pelaksanaan Pelatihan**

Gambar yang terlampir memperlihatkan kegiatan pelatihan. pembuatan *e-certificate* menggunakan *Canva* yang sedang berlangsung dengan antusias. Para peserta, baik secara individual maupun

berkelompok, terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran, menunjukkan fokus yang tinggi dalam memahami materi.

Selain itu, kolaborasi dan interaksi antar peserta menunjukkan efektivitas metode pembelajaran berbasis komunitas. Peserta saling berbagi pengalaman, berdiskusi, dan menyelesaikan masalah bersama, yang memperkaya pemahaman mereka terhadap desain *Canva*. Tim pelaksana PkM terdiri dari lima individu dengan latar belakang yang beragam, termasuk dosen, praktisi, dengan keahlian yang beragam dalam tim ini memastikan program pelatihan berjalan secara komprehensif, dengan memberikan wawasan yang mendalam dari berbagai sudut pandang dan pengalaman profesional yang berbeda.

**Tabel 3 Kualifikasi Tim Pelaksanaan**

NIDN/NIDK	Nama	Jurusan
0419128506	Achmad Mico ST, MT	Teknik Industri
0408047605	Dr. Abidin ST, MSi	Teknik Industri
8917360022	Andri Oktaria	Teknik Industri
0404017106	n ST, MT	Teknik Industri
0317116001	Sulkhan ST, MT Gregorius Widiyanto, SE, MM	Manajemen

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Jadwal kegiatan pelatihan pembuatan *e-certificate* menggunakan *Canva* untuk meningkatkan pemahaman desain telah disusun secara teliti guna memfasilitasi

pengalaman belajar yang optimal bagi peserta. Jadwal lengkap pelatihan dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

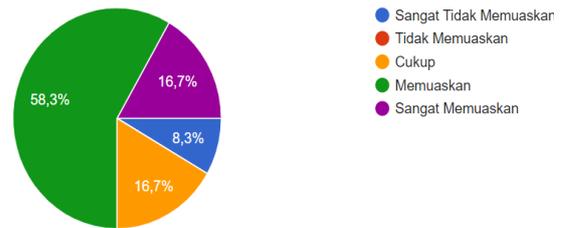
**Tabel 4 Urutan Kegiatan PkM**

No	Urutan Kegiatan	Minggu Ke			
		1	2	3	4
1	Diskusi Pihak Sekolah				
2	Penyusunan Materi Pelatihan				
3	Pelaksanaan Pelatihan				
4	Evaluasi				
5	Penyusunan Laporan				

Pelatihan pembuatan *e-certificate* menggunakan *Canva* di SMK Karmel terbukti sukses, memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pengetahuan, evaluasi, dan antusiasme peserta. Penilaian terhadap materi pelatihan dan instruktur mengungkap peningkatan yang signifikan. Hasil ini mencerminkan efektivitas pelatihan dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta di bidang desain menggunakan *Canva*. Dengan metode pengajaran yang interaktif dan pendekatan praktis, pelatihan ini dapat menjelaskan materi dengan cara yang jelas dan sederhana memungkinkan peserta untuk dengan cepat menguasai konsep-konsep yang diajarkan.

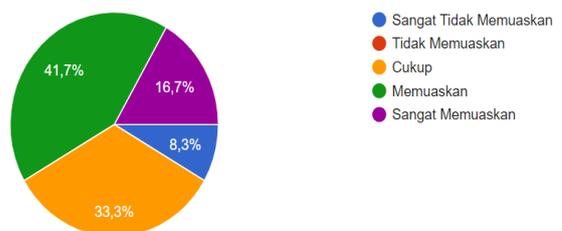
Kemajuan yang dicapai peserta selama pelatihan ini juga mencerminkan kontribusi positif dalam memperkuat fondasi pengetahuan mereka. Selain itu, pelatihan ini berhasil meningkatkan minat peserta untuk berpartisipasi lebih aktif dalam dunia desain, sebuah langkah penting dalam mempersiapkan mereka menghadapi tantangan era digital. Dengan

pelatihan ini, diharapkan siswa-siswi tidak hanya memahami cara mendesain menggunakan *Canva*, tetapi juga mampu menerapkan keterampilan tersebut dalam berbagai proyek nyata dan memotivasi mereka untuk mengeksplorasi lebih jauh berbagai bidang teknologi informasi yang ada.



**Gambar 4 Tingkat Kepuasan Peserta Pelatihan**

Penilaian Terhadap Kegiatan Pelatihan Secara Keseluruhan. Sebanyak 50% peserta pelatihan menilai bahwa secara keseluruhan pelatihan sudah memuaskan, 16,7% memberikan penilaian sangat memuaskan, dan 25,3% menyatakan cukup dan 8,3% menyatakan sangat tidak memuaskan.



**Gambar 5 Tingkat Kemungkinan Merekomendasikan Pelatihan**

Tingkat kemungkinan peserta merekomendasikan acara pelatihan ini kepada orang lain. Sebanyak 41,7% peserta pelatihan merekomendasikan kepada orang lain untuk mengikuti pelatihan ini, 16,7 % sangat merekomendasikan untuk mengikuti pelatihan ini dan sisanya 33,3% cukup merekomendasikan dan 8,3 % sangat tidak memuaskan. Pada Gambar 8 dapat

dilihat persentasi tingkat kemungkinan peserta pelatihan merekomendasikan pelatihan ini kepada orang lain.

Perancangan modul pelatihan, penyusunan instrumen evaluasi, pelatihan dalam penggunaan *Canva*, serta penilaian dan penyusunan laporan. Evaluasi ini akan memberikan gambaran tentang peningkatan kemampuan peserta didik dalam menggunakan *Canva* serta tingkat kepuasan mereka terhadap pelatihan tersebut. (Eliastuti et al., 2023)

Berdasarkan hasil analisis kuesioner yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa tingkat kepuasan peserta terhadap pelatihan *Canva* sangat besar. Menariknya, minat peserta untuk terlibat lebih jauh dalam penggunaan *Canva* juga sangat tinggi. Data dari kuesioner menunjukkan bahwa banyak siswa menyatakan akan merekomendasikan pelatihan tersebut kepada orang lain, yang mengindikasikan bahwa pelatihan ini sukses memotivasi mereka untuk secara aktif berpartisipasi dalam pengembangan desain visual.

Selain itu, hasil kuesioner juga mengungkapkan antusiasme peserta yang tinggi untuk mengikuti pelatihan lanjutan dalam penggunaan *Canva*, yang menunjukkan bahwa pelatihan ini tidak hanya memberikan pengetahuan dasar, tetapi juga mampu merangsang ketertarikan peserta untuk mendalami dunia desain grafis. Umpan balik positif dari peserta menjadi aspek berharga dalam mengevaluasi efektivitas pelatihan. Banyak peserta memberikan penilaian positif terhadap kualitas penyampaian materi, dengan banyak peserta menyoroti kejelasan yang sangat membantu. Namun, beberapa peserta juga menyampaikan saran konstruktif untuk meningkatkan pengalaman

pembelajaran., seperti menambahkan materi tertentu dan memberikan lebih banyak kesempatan untuk praktik. Di sisi lain, ada juga masukan mengenai keterbatasan waktu pelatihan yang hanya 120 menit, yang dirasa kurang untuk menyeluruh mencakup semua materi dasar dan memberikan waktu yang memadai untuk praktik. Terlepas dari itu, pelatihan ini secara keseluruhan memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman peserta dan mendorong motivasi mereka untuk lebih terlibat dalam dunia desain. Keberhasilan ini menciptakan fondasi yang kokoh untuk pengembangan keterampilan desain di era teknologi informasi yang semakin maju. Diharapkan, perbaikan dalam metode pembelajaran akan terus berkontribusi pada peningkatan literasi digital dan pemberdayaan masyarakat dalam bidang teknologi.

## KESIMPULAN

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) berupa pelatihan desain grafis menggunakan *Canva* di SMK Karmel telah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap pemahaman, penilaian, dan minat peserta. Pelatihan ini tidak hanya memperdalam keterampilan desain grafis menggunakan *Canva*, tetapi juga memberikan motivasi yang kuat bagi tim pelaksana untuk meningkatkan kualitas pembekalan kepada siswa-siswi SMK Karmel.

Melalui pelatihan ini, tim pelaksana berusaha memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai konsep dasar desain grafis menggunakan *Canva*. Tujuan utamanya adalah membangun fondasi yang kuat bagi peserta dalam memahami elemen-elemen dasar desain.

Para peserta tidak hanya mendapatkan teori, tetapi juga banyak kesempatan untuk langsung berlatih membuat desain melalui praktik yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Pendekatan "belajar dengan melakukan" diterapkan untuk memastikan peserta tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mengaplikasikan keterampilan tersebut dalam situasi nyata. Selain memberikan pemahaman mendalam tentang penggunaan *Canva*, pelatihan ini juga bertujuan untuk meningkatkan kesadaran peserta akan pentingnya keterampilan desain dalam era digital. Diharapkan, dengan pelatihan ini, siswa-siswi tidak hanya memahami cara menggunakan *Canva*, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam proyek nyata.

Keterampilan desain grafis dalam berbagai bidang. Di era digital saat ini, pemahaman tentang desain grafis menjadi semakin penting. Pelatihan ini membantu peserta menyadari bahwa keterampilan desain dapat meningkatkan efisiensi dan kreativitas, baik di bidang pendidikan maupun dunia kerja di masa depan. Hasil evaluasi menunjukkan tingkat kepuasan peserta terhadap materi dan instruktur. Ini menandakan bahwa pelatihan ini berhasil mencapai tujuannya. Saran dan masukan dari peserta juga memberikan wawasan berharga bagi tim pelaksana untuk meningkatkan kualitas pelatihan di masa depan. Secara keseluruhan, pelatihan desain grafis menggunakan *Canva* di SMK Karmel dianggap sukses sebagai langkah awal dalam membekali siswa dengan keterampilan desain yang relevan di era teknologi informasi yang terus berkembang. Melalui pendekatan praktis, kolaboratif, dan berbasis komunitas, pelatihan ini tidak hanya memberikan pemahaman mendalam tentang *Canva*,

tetapi juga memupuk minat dan motivasi peserta untuk terus mengembangkan keterampilan desain mereka. Dengan demikian, pelatihan ini memberikan manfaat langsung bagi peserta dan berpotensi memberikan dampak positif yang lebih luas dalam pengembangan literasi digital dan pemberdayaan masyarakat di era digital ini.

## REFERENSI

- Cahya, L., Caroline Risyah Belinda, Lorensius Dimas Triprasajo, Kezia Nathalie Margareth, & Valerya Vioretta Tantra. (2023). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan *Canva* di Tengah Pandemi Covid-19 pada Pondok Asuh Harapan Yogyakarta. *Jurnal Atma Inovasia*, 3(1), 24–29. <https://doi.org/10.24002/jai.v3i1.5997>
- Eliastuti, M., Amelia, R., Marlina Batubara, F., Nuraini, N., Fardiah, N., Damayanti, A., Rizqiani, A., Purba, E. F. W., Paron, O. D., & Putri, R. A. (2023). Peningkatan Kemampuan Menulis dan Literasi Digital Peserta Didik SMP Negeri 66 Jakarta Melalui Pelatihan Penggunaan Aplikasi *Canva*. *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 206–218. <https://doi.org/10.55506/arch.v2i2.62>
- Huda, N., Istiawan, D., & Mahiruna, A. (2023). Pelatihan Aplikasi *Canva* Untuk Meningkatkan Kemampuan Desain Grafis Anggota Perhimpunan Human Resources Development Jawa Tengah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 37–45.
- Junaidi, M., Inonu, S. H., Syafitri, Y., Rizal, U., Rusdan, R., & Prtayasa, K. (2023). Peningkatan Kompetensi Guru Melalui Pendampingan Desain Media Pembelajaran Berbasis

- Aplikasi *Canva* Pada SMK Ma'arif 3 Pesawaran Lampung. *NEAR: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 81–88. <https://doi.org/10.32877/nr.v3i1.1024>
- Nuril Esti Khomariah, & Puteri Noraisya Primandari. (2021). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi *Canva* Untuk Pelaku Usaha Toko Ikan “Sub Aquatic” Sebagai Strategi Digital Marketing. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(3), 795–801. <https://doi.org/10.31949/jb.v2i3.1393>
- Poerna Wardhanie, A., Fahminnansih, F., & Rahmawati, E. (2021). Pemanfaatan Aplikasi *Canva* untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan. *Society: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 51–58. <https://doi.org/10.37802/society.v2i1.170>
- Riadi, I., Fadlil, A., Andrianto, F., Elvina, A., Fanani, G., & Nasution, D. S. (2022). Penggunaan Teknologi Tools Powerpoint dan *Canva* untuk Media Informasi. *Aksiologi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 341. <https://doi.org/10.30651/aks.v6i2.11781>
- Santoni, M. M., Chamidah, N., Indarso, A. O., Prasvita, D. S., Indriana, I. H., & Seta, H. B. (2023). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Konten Produk berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi melalui Media sosial dengan Aplikasi *Canva*. *Surya Abdimas*, 7(1), 75–83. <https://doi.org/10.37729/abdimas.v7i1.2206>
- Satiti, W. S., Umardiyah, F., Hidayatulloh, F., Munfarida, N. F., Fatmawati, M., & Hanafi, A. (2022). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi *Canva* untuk Remaja di Desa Kalikejambon. *Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 2774–8529.
- Satyadiningrat, L. M. W., & Hasanah, P. (2024). Pelatihan Desain Berbasis *Canva* dalam Upaya Pengembangan Kreativitas Pelajar di Kawasan Rt 05 Balikpapan Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 5(1), 103–107.
- Suharto, A., Subariah, R., & Farizy, S. (2022). Pelatihan Dan Pemanfaatan Aplikasi *Canva* Untuk Desain Grafis Pada Siswa Smk Saradan Tajur Halang Bogor. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 2(3), 338–342. <https://doi.org/10.53769/jai.v2i3.296>
- Tiawan, Musawarman, 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. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.417>
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (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>
- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Adharyanty Rahayu, W., Yulia Riska, S., & Arya Sapetra, Y. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan

Aplikasi *Canva*. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 91–102.  
<https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813>  
Wijaya, N., Irsyad, H., & Taqwiym, A. (2022). Pelatihan Pemanfaatan *Canva* Dalam Mendesain Poster. *Fordicate*, 1(2), 192–199.  
<https://doi.org/10.35957/fordicate.v1i2.2418>