

## Optimalisasi Kemampuan Desain Grafis Remaja Dengan Pelatihan Aplikasi Canva di SMAN 01 Bengkulu Tengah



Sri Dwi Fajarini<sup>1\*</sup>, Rekho Adriadi<sup>2</sup>, Lucky Razika<sup>3</sup>

<sup>1,3</sup>Program Studi Ilmu Komunikasi, FISIP, Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

<sup>2</sup>Program Studi Administrasi Publik, FISIP, Universitas Muhammadiyah Bengkulu, Bengkulu, Indonesia

sridf@umb.ac.id<sup>1\*</sup>, rekho@umb.ac.id<sup>2</sup>, luckyrazika@gmail.com<sup>3</sup>

Submission	2025-05-16
Review	2025-05-28
Publication	2025-06-30

### ABSTRAK

Di era digital saat ini, remaja dituntut tidak hanya menjadi pengguna media, tetapi juga mampu menciptakan konten visual yang menarik dan bermakna. Salah satu alat yang dapat mendukung kemampuan tersebut adalah aplikasi Canva yang praktis dan mudah digunakan. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan di SMAN 01 Bengkulu Tengah dengan tujuan membekali siswa keterampilan dasar desain grafis melalui pelatihan Canva. Program berlangsung dalam tiga sesi yang melibatkan diskusi interaktif, demonstrasi langsung, latihan mandiri, hingga evaluasi hasil karya peserta. Para siswa belajar mulai dari membuat akun, mengenal fitur Canva, hingga menghasilkan desain seperti poster dan infografis. Hasilnya, siswa menunjukkan perkembangan yang menggembirakan dalam kemampuan mengolah visual serta rasa percaya diri dalam menuangkan ide kreatif secara digital. Kegiatan ini tidak hanya memperkaya keterampilan teknis siswa, tetapi juga memberi inspirasi bahwa teknologi bisa menjadi ruang ekspresi yang positif. Pelatihan ini diharapkan menjadi langkah awal dalam memperkuat literasi digital di kalangan pelajar dan dapat diterapkan di lingkungan pendidikan lainnya.

Kata Kunci: *pelatihan desain, aplikasi Canva, literasi digital, remaja, SMAN 01 Bengkulu Tengah*

---

## PENDAHULUAN

Di tengah kemajuan teknologi informasi yang pesat, keterampilan dalam memanfaatkan media digital menjadi suatu kebutuhan esensial, khususnya bagi generasi muda. Perubahan pola komunikasi dari media cetak ke media digital telah menciptakan ekosistem baru dalam cara individu berinteraksi, belajar, dan mengekspresikan ide secara visual. Kehadiran internet, media sosial, serta platform digital lainnya memberikan ruang yang luas bagi remaja untuk berkembang secara kreatif dan produktif dalam dunia maya. Dalam konteks ini, desain grafis memainkan peran penting sebagai medium visual yang tidak hanya menarik secara estetis, tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan.

Perkembangan teknologi digital yang sangat pesat pada era Revolusi Industri 4.0 ini tentu telah memengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Generasi muda sebagai bagian dari masyarakat digital (*digital society*) dituntut tidak hanya mampu mengakses informasi, tetapi juga memiliki keterampilan dalam memproduksi dan menyampaikan pesan melalui media digital yang kreatif dan komunikatif. Salah satu keterampilan penting yang perlu dikembangkan sejak dini adalah kemampuan desain grafis, terutama dalam menghadapi tantangan dunia kerja dan pendidikan modern (Wulandari & Mudinillah, 2022).

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua siswa memiliki kemampuan dan literasi digital yang memadai. Di SMAN 01 Bengkulu Tengah, mayoritas siswa belum mengenal atau belum mampu mengoperasikan aplikasi desain grafis berbasis digital secara optimal, seperti Canva. Padahal, Canva merupakan aplikasi berbasis daring yang menyediakan berbagai fitur desain visual dengan antarmuka yang ramah pengguna dan dapat diakses melalui berbagai perangkat (Resmini, Satriani, & Rafi, 2021). Ketidakmampuan memanfaatkan media tersebut menjadi kendala dalam menyalurkan potensi kreatif siswa serta membatasi mereka dalam mengekspresikan ide secara visual dalam berbagai tugas akademik maupun non-akademik.

Meskipun para remaja tergolong akrab dengan teknologi digital, tidak semua memiliki keterampilan teknis dalam menciptakan konten visual yang komunikatif dan profesional. Untuk menjawab tantangan tersebut, pelatihan penggunaan aplikasi Canva menjadi solusi strategis yang dapat diimplementasikan melalui pendekatan edukatif dan praktis. Urgensi dari kegiatan pengabdian ini terletak pada perlunya peningkatan kapasitas siswa dalam bidang desain grafis melalui pendekatan berbasis teknologi yang aplikatif dan mudah diakses. Pelatihan penggunaan Canva menjadi pilihan strategis karena platform ini telah terbukti mampu menjadi media pembelajaran visual yang menarik, fleksibel, dan mendukung pembelajaran berbasis proyek (Raaihani, 2021). Canva juga memberikan peluang besar dalam mendorong keterampilan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kolaborasi dalam proses pembelajaran.

Canva merupakan salah satu aplikasi desain grafis berbasis web yang dirancang untuk memudahkan pengguna dari berbagai latar belakang, termasuk pelajar. Dengan antarmuka yang intuitif dan ribuan template yang siap pakai, Canva memungkinkan siswa untuk membuat berbagai jenis materi visual seperti poster, infografis, presentasi, dan desain media sosial secara mandiri. Keunggulan Canva juga terletak pada fitur-fitur yang mendukung kolaborasi, kreativitas, serta integrasi dengan berbagai platform

---

digital, menjadikannya sebagai alat bantu pembelajaran visual yang relevan dengan kebutuhan era digital (Resmini, Satriani, & Rafi, 2021).

Pelatihan Canva bagi remaja diharapkan mampu meningkatkan kemampuan desain grafis sekaligus melatih keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, dan kemampuan berkomunikasi visual. Selain itu, penggunaan Canva dalam kegiatan belajar juga dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan percaya diri dalam mengekspresikan ide-ide mereka (Wulandari & Mudinillah, 2022). Secara teoretis, kegiatan ini berpijak pada konsep literasi digital sebagai kemampuan individu dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk menemukan, mengevaluasi, menciptakan, dan menyampaikan informasi (Ng, 2012). Selain itu, pendekatan pembelajaran berbasis proyek (*project-based learning*) melalui media digital seperti Canva diyakini dapat meningkatkan motivasi belajar dan rasa percaya diri siswa dalam menghadapi tantangan di era digital.

Adapun rencana pemecahan masalah dilakukan melalui kegiatan pelatihan Canva yang mencakup: (1) pengenalan dasar aplikasi Canva dan fitur-fiturnya; (2) praktik langsung membuat desain poster, infografis, dan materi digital lainnya; serta (3) evaluasi dan umpan balik terhadap hasil karya peserta. Metode pelatihan dirancang secara partisipatif dan kontekstual, agar peserta mampu memahami konsep desain grafis secara teoritis sekaligus menguasai keterampilan teknis secara praktis.

Dengan memberikan pelatihan yang sistematis dan kontekstual, diharapkan siswa SMAN 01 Bengkulu Tengah tidak hanya sekadar menjadi pengguna pasif media digital, tetapi mampu menjadi kreator konten visual yang inovatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Optimalisasi keterampilan desain grafis ini tidak hanya relevan untuk menunjang kegiatan akademik, tetapi juga sebagai bekal penting dalam menghadapi dunia kerja dan kewirausahaan digital di masa depan.

## **METODE**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMAN 01 Bengkulu Tengah, Kabupaten Bengkulu Tengah, Provinsi Bengkulu. Sasaran kegiatan adalah siswa-siswi kelas XI dan XII yang memiliki minat terhadap desain grafis namun belum memiliki keterampilan teknis dalam memanfaatkan media desain digital. Kegiatan dilaksanakan selama tiga hari, yaitu pada tanggal 26–28 Agustus 2024, dengan pendekatan partisipatif dan berbasis praktik langsung. Metode pelaksanaan yang digunakan dalam kegiatan ini terdiri dari beberapa tahapan:

1. Metode Diskusi

Metode ini digunakan sebagai pembuka dalam pelatihan untuk menggali pengetahuan awal siswa tentang desain grafis serta memperkenalkan aplikasi Canva secara konseptual. Tahapan pelaksanaan metode diskusi meliputi:

- a. Persiapan Materi: Instruktur menyiapkan modul pelatihan, contoh desain, dan panduan penggunaan Canva secara ringkas dan menarik.
- b. Pembukaan dan Orientasi: Pelatihan diawali dengan pengenalan tujuan kegiatan, manfaat aplikasi Canva, serta berbagai jenis desain yang dapat dibuat menggunakan platform ini seperti poster, undangan, dan konten media sosial.
- c. Demonstrasi Langsung: Instruktur menunjukkan cara membuat desain dari

---

awal, menggunakan templat, menambahkan teks dan elemen visual. Siswa diajak untuk mengamati dan mencatat langkah-langkah penggunaan Canva secara langsung.

- d. Diskusi Interaktif: Peserta didorong untuk berbagi pandangan mengenai desain mereka, tantangan yang dihadapi saat menggunakan Canva, serta solusi yang telah dicoba. Diskusi dilakukan secara kelompok untuk membangun kolaborasi dan saling tukar ide.
- e. Praktik Mandiri Terbimbing: Setelah demonstrasi, peserta diberi kesempatan untuk mengeksplorasi Canva secara mandiri sambil tetap mendapatkan pendampingan teknis dari fasilitator.
- f. Evaluasi dan Umpan Balik: Instruktur memberikan masukan terhadap hasil desain peserta dan memfasilitasi refleksi atas proses pembelajaran yang telah dilakukan.
- g. Penutupan: Kegiatan ditutup dengan rangkuman materi, distribusi bahan ajar tambahan, dan penjelasan tentang tindak lanjut belajar secara mandiri.

## 2. Metode Praktik

Metode ini berfokus pada pengalaman langsung peserta dalam menggunakan aplikasi Canva. Pendekatan praktik dirancang dalam lima tahapan sebagai berikut:

- 1) Pengenalan Dasar Aplikasi Canva:
  - a. Peserta diperkenalkan pada antarmuka Canva, fitur-fitur utama, dan langkah-langkah dasar seperti pembuatan akun serta navigasi platform.
  - b. Instruktur memberikan pemahaman terkait fungsi-fungsi penting dalam proses desain, termasuk pemilihan template, penambahan elemen visual, dan pengaturan layout.
- 2) Peragaan Pembuatan Desain:
  - a. Pelatih melakukan simulasi pembuatan desain seperti poster atau kartu ucapan dengan langkah-langkah terstruktur.
  - b. Fitur-fitur Canva dijelaskan satu per satu, termasuk pengaturan teks, gambar, ikon, dan latar belakang.
- 3) Latihan Mandiri Peserta:
  - a. Peserta diberi tugas untuk membuat desain sesuai dengan tema tertentu, baik secara individu maupun kelompok.
  - b. Instruktur dan tim pendamping memberikan bantuan langsung apabila peserta mengalami kendala teknis.
- 4) Tantangan Desain dan Presentasi:
  - a. Siswa diberi tantangan untuk menghasilkan proyek desain yang lebih kompleks, misalnya desain promosi kegiatan sekolah.
  - b. Setiap peserta atau kelompok kemudian mempresentasikan hasil desainnya untuk mendapatkan umpan balik dari fasilitator dan teman sejawat.
- 5) Diskusi Akhir dan Solusi Teknis:
  - a. Di akhir sesi, dilakukan diskusi terbuka untuk membahas kendala yang ditemui selama praktik dan solusi yang dapat diterapkan, seperti teknik penataan layout, pemilihan warna, dan tipografi yang sesuai.

### 3. Pelaksanaan Teknis

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan oleh tiga tim fasilitator dibantu oleh delapan siswa pendamping yang sudah lebih dulu memahami Canva. Kegiatan dilakukan dalam tiga tahap utama, yaitu:

1. Pengenalan Aplikasi Canva: Menjelaskan fungsi, manfaat, serta potensi Canva dalam mendukung kreativitas visual siswa.
2. Pemahaman Fitur dan Teknik Desain: Memberikan wawasan tentang kelebihan dan keterbatasan Canva sebagai alat bantu desain.
3. Latihan Desain Mandiri: Mengarahkan siswa untuk menerapkan ilmu yang telah diperoleh dalam membuat desain yang kreatif dan aplikatif.

Melalui dua pendekatan tersebut, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa, khususnya dalam ranah desain grafis, serta mengembangkan potensi kreatif mereka agar lebih siap menghadapi tantangan era digital yang semakin visual dan kompetitif.

### 4. Evaluasi dan Refleksi Kegiatan

Evaluasi dilakukan dengan membandingkan kemampuan siswa sebelum dan sesudah pelatihan melalui kuesioner dan wawancara singkat. Refleksi bersama dilakukan untuk mengetahui kesan peserta dan kendala yang dihadapi, sekaligus menjadi dasar untuk perbaikan kegiatan serupa di masa mendatang.

Selama kegiatan berlangsung, pendekatan yang digunakan adalah metode ceramah interaktif, demonstrasi langsung, praktek mandiri, dan diskusi kelompok. Penggunaan metode ini bertujuan agar peserta lebih aktif terlibat, mampu berpikir kritis, dan membangun pemahaman melalui pengalaman belajar langsung. Dengan pendekatan tersebut, diharapkan kegiatan pengabdian ini tidak hanya memberikan keterampilan teknis kepada peserta, tetapi juga membentuk sikap positif terhadap pemanfaatan teknologi secara kreatif dan bertanggung jawab.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan desain grafis berbasis aplikasi Canva yang dilaksanakan di SMAN 01 Bengkulu Tengah memperoleh respons positif dari peserta didik dan guru pendamping. Kegiatan ini diikuti oleh 30 siswa dari kelas XI dan XII yang sebelumnya belum pernah mendapatkan pelatihan serupa. Pelatihan dibagi ke dalam tiga sesi utama yang disesuaikan dengan tingkat penguasaan peserta terhadap teknologi dan desain grafis. Langkah awal dalam kegiatan pelatihan adalah memperkenalkan aplikasi Canva sebagai platform desain grafis daring kepada para siswa. Ini menjadi tahapan krusial karena sebagian besar peserta belum memiliki pengalaman sebelumnya dalam menggunakan perangkat lunak desain digital. Pemahaman dasar tentang fitur dan fungsi Canva menjadi fondasi penting sebelum siswa dapat membuat desain secara mandiri. Bila siswa langsung diarahkan untuk membuat desain tanpa pengenalan yang memadai, dikhawatirkan mereka akan merasa kesulitan, cepat lelah, dan kehilangan minat untuk melanjutkan proses belajar. Oleh karena itu, tahap ini dilakukan secara sistematis pada tanggal 26 Agustus 2024. Canva merupakan platform desain grafis berbasis daring yang pertama kali diluncurkan pada tahun 2013 dengan tujuan utama mempermudah siapa saja, di berbagai belahan dunia, untuk membuat dan membagikan berbagai bentuk karya visual. Keunggulan utama Canva terletak pada aksesibilitasnya yang tinggi dan tampilan antarmuka yang sederhana, memungkinkan pengguna dari berbagai kalangan,

termasuk pelajar, untuk menciptakan desain yang menarik meskipun tanpa latar belakang di bidang desain grafis.

Sebagai alat bantu visual, Canva menyediakan beragam fitur dan templat siap pakai yang dapat digunakan untuk mendesain berbagai jenis media, seperti poster, slide presentasi, infografis, spanduk, kartu nama, dan konten media sosial. Fleksibilitas dan kemudahan penggunaannya menjadikan Canva sebagai pilihan ideal untuk lingkungan pendidikan yang membutuhkan media kreatif, cepat, dan fungsional.

Bagi remaja, khususnya siswa di SMAN 01 Bengkulu Tengah, Canva menjadi alat yang sangat potensial dalam mengembangkan keterampilan desain grafis. Fitur drag-and-drop, pilihan warna, font, elemen grafis, serta efek visual lainnya mempermudah siswa dalam menyalurkan ide-ide kreatif mereka secara visual. Canva juga dilengkapi dengan berbagai alat editing sederhana namun cukup kuat, seperti pemotong gambar, penambah teks, hingga filter dan elemen ilustratif.

Dengan pendekatan pelatihan yang tepat, penggunaan Canva tidak hanya membantu siswa mengasah kemampuan teknis desain, tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menciptakan karya visual secara mandiri. Platform ini menjadi sarana efektif dalam mengoptimalkan potensi desain grafis remaja serta mendukung peningkatan literasi digital di lingkungan sekolah. Kegiatan pelatihan desain grafis berbasis aplikasi Canva yang dilaksanakan di SMAN 01 Bengkulu Tengah memperoleh respons positif dari peserta didik dan guru pendamping. Kegiatan ini diikuti oleh 30 siswa dari kelas XI dan XII yang sebelumnya belum pernah mendapatkan pelatihan serupa. Pelatihan dibagi ke dalam tiga sesi utama yang disesuaikan dengan tingkat penguasaan peserta terhadap teknologi dan desain grafis.



**Gambar 1.** Menjelaskan Aplikasi Desain canva

Tahap kedua dari pelatihan, yang dilaksanakan pada tanggal 27 Agustus 2024, berfokus pada pemahaman siswa terhadap keunggulan dan keterbatasan Canva. Dalam sesi ini, siswa diperkenalkan pada konsep media digital yang terdiri atas kombinasi teks, gambar, animasi, dan video dalam satu platform untuk menyampaikan informasi secara menarik dan efektif. Canva, sebagai bagian dari media digital, terbukti mampu meningkatkan daya tarik materi pembelajaran serta membantu guru dan siswa menyampaikan pesan visual dengan lebih komunikatif.

Canva juga mendukung berbagai kebutuhan desain untuk dunia pendidikan dan kewirausahaan. Misalnya, siswa diajarkan membuat logo usaha, infografis untuk proyek sekolah, dan desain feed media sosial untuk promosi kegiatan OSIS. Canva menyediakan ratusan template desain profesional yang dapat diedit dengan cepat, sesuai kebutuhan pengguna. Selain itu, fitur tambahan seperti pengeditan foto, pembuatan video pendek, dan integrasi dengan media sosial menjadi nilai tambah dari platform ini.

Adapun manfaat konkret yang dijelaskan kepada peserta, berdasarkan pendapat Raaihani (2021), mencakup:

1. Tersedianya berbagai template menarik dan mudah disesuaikan.
2. Meningkatkan kreativitas siswa maupun guru dalam menyusun media pembelajaran.
3. Menghemat waktu dalam pembuatan desain.
4. Memungkinkan siswa untuk mempelajari kembali materi secara visual.
5. Desain dapat dibuat kapan saja menggunakan perangkat apa pun.

Namun, siswa juga dikenalkan pada keterbatasan Canva sebagaimana diuraikan oleh Garris Pelangi (2020), antara lain:

1. Ketergantungan pada koneksi internet yang stabil untuk mengakses dan menyimpan desain.
2. Adanya perbedaan antara fitur gratis dan berbayar yang membatasi akses ke beberapa elemen premium.

Meskipun demikian, dengan pendekatan yang tepat dan strategi pemanfaatan fitur gratis secara maksimal, Canva tetap menjadi solusi ideal dalam upaya meningkatkan kemampuan desain grafis di kalangan pelajar. Setelah menyelesaikan sesi ini, siswa menunjukkan peningkatan pemahaman yang signifikan mengenai fungsi Canva dan mulai menampilkan antusiasme untuk melanjutkan ke tahap praktik desain mandiri pada hari berikutnya.



**Gambar 2.** Menjelaskan manfaat, kekurangan dan kelebihan aplikasi canva

Tahapan ketiga sekaligus penutup dari rangkaian kegiatan pelatihan Canva di SMAN 01 Bengkulu Tengah difokuskan pada praktik langsung penggunaan aplikasi oleh para siswa. Sesi ini berlangsung pada tanggal 28 Agustus 2024 dan menjadi momen penting untuk mengukur sejauh mana pemahaman dan keterampilan peserta setelah menerima materi dan bimbingan sebelumnya. Langkah pertama dalam sesi ini adalah pembuatan akun Canva. Peserta diarahkan untuk mengakses situs resmi Canva atau mengunduh aplikasinya melalui perangkat masing-masing. Mereka kemudian mendaftarkan menggunakan email, akun Google, atau media sosial. Hal ini menjadi dasar penting agar siswa dapat menyimpan dan mengelola desain mereka secara mandiri.

Setelah berhasil masuk ke platform Canva, siswa diperkenalkan pada tahapan pembuatan desain, dimulai dengan memilih opsi “Buat Desain” dan menentukan ukuran kanvas sesuai kebutuhan proyek. Peserta diajak mencoba berbagai jenis konten desain seperti poster kegiatan sekolah, infografis, serta diagram alur menggunakan template gratis yang tersedia.

Contoh Penerapan Fitur Canva

- a. Pembuatan Diagram Alur (Flowchart): Siswa mempelajari cara memilih template diagram alur dari fitur pencarian Canva. Setelah memilih desain, mereka melakukan kustomisasi elemen visual seperti bentuk simbol, teks, dan warna. Fitur ini membantu siswa memahami alur logika secara visual, yang berguna untuk tugas-tugas akademik maupun non-akademik.
- b. Pembuatan Poster Edukatif atau Promosi: Peserta memilih template poster dari kategori pemasaran, mengganti elemen visual sesuai tema, serta menambahkan teks kreatif dan gambar pendukung. Mereka diajarkan pula cara mengubah latar belakang, memilih kombinasi font yang sesuai, dan menyesuaikan warna agar poster terlihat menarik dan informatif.
- c. Menyimpan dan Membagikan Desain: Setelah desain selesai, peserta diberi instruksi tentang cara menyimpan hasil karya mereka dalam berbagai format file seperti PNG atau PDF. Mereka juga diajarkan cara membagikan desain melalui tautan atau mengunggahnya ke media sosial dan Google Drive, sesuai kebutuhan.

Sesi praktik ini menunjukkan hasil yang menggembirakan. Peserta tampak antusias dan aktif selama proses berlangsung. Mereka dapat mengikuti instruksi dengan baik dan mulai menunjukkan kreativitas dalam setiap desain yang dihasilkan. Beberapa siswa bahkan mampu menyesuaikan template secara mandiri dan menambahkan elemen orisinal yang mencerminkan pemahaman mereka terhadap prinsip dasar desain visual.



**Gambar 3.** Pelatihan cara penggunaan aplikasi canva

Berdasarkan hasil evaluasi yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner pasca-pelatihan, dapat disimpulkan bahwa program pelatihan Canva di SMAN 01 Bengkulu Tengah memberikan dampak yang sangat positif terhadap peserta. Sebagian besar siswa, yaitu sebesar 90%, menyatakan bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat dan menyampaikan ketertarikan untuk mengikuti pelatihan lanjutan guna memperdalam keterampilan desain grafis mereka.



Gambar 4. Contoh hasil siswa

Selain itu, sekitar 85% peserta mengaku merasa lebih percaya diri dalam menggunakan media digital, khususnya untuk menyelesaikan tugas-tugas sekolah yang membutuhkan presentasi visual. Bahkan, 80% dari mereka menunjukkan motivasi tinggi untuk terus mengembangkan kemampuan desain grafis secara mandiri setelah mengikuti program ini. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya berhasil meningkatkan kompetensi teknis siswa, tetapi juga menumbuhkan minat dan semangat belajar yang berkelanjutan dalam bidang desain grafis digital.

### KESIMPULAN

Pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media desain grafis bagi siswa SMAN 01 Bengkulu Tengah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan teknis, kreativitas, serta kepercayaan diri peserta dalam menggunakan media digital secara produktif. Melalui pendekatan partisipatif dan berbasis praktik langsung, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan dasar desain grafis, tetapi juga mampu mengaplikasikan kemampuan tersebut dalam bentuk karya nyata seperti poster dan infografis

Kegiatan ini turut membantu mengurangi kesenjangan literasi digital di kalangan pelajar, serta membuka wawasan baru tentang potensi teknologi sebagai alat bantu belajar dan berkarya. Kendala yang dihadapi, seperti keterbatasan perangkat dan koneksi internet, dapat diatasi dengan strategi adaptif yang mendukung kelancaran pelatihan. Ke depan, pelatihan serupa dapat dikembangkan dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi dan diperluas cakupannya, agar lebih banyak siswa memperoleh manfaat dari penguasaan desain digital secara komprehensif. Diharapkan pula, pihak sekolah dapat mengintegrasikan pelatihan desain grafis ke dalam program ekstrakurikuler sebagai bagian dari penguatan Profil Pelajar Pancasila.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan rasa syukur yang mendalam, kamitelah selesai melaksanakan dengan lancar

tanpa terkendala apapun untuk melaksanakan Pelatihan Aplikasi Canva Di SMAN 01 Bengkulu Tengah. Kami menyampaikan penghargaan dan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak sekolah SMAN 01 Bengkulu Tengah atas dukungan dan kepercayaan yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Bapak/Ibu Guru serta Staf SMAN 01 Bengkulu Tengah atas bantuan dan kerja sama yang diberikan dalam persiapan dan kelancaran kegiatan ini. Tak lupa, kami mengapresiasi seluruh siswa SMAN 01 Bengkulu Tengah atas antusiasme dan semangat belajar yang tinggi selama mengikuti pelatihan ini. Selain itu, kami juga berterima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan sukses.

## REFERENSI

- Albaru Kurnia Fajri (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Meningkatkan Kemampuan mengedit
- Catur Rohmiasih (2003). Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva Sebagai Upaya Mewujudkan Transformasi Pendidikan.
- Darmawati, D. M. (2022). Pelatihan pembuatan media pembelajaran interaktif menggunakan Canva melalui metode service learning. *Jurnal Pengabdian Pendidikan Digital*, 4(1), 45–52.
- Garris Pelangi. (2020). Kelebihan dan kekurangan penggunaan Canva dalam media pembelajaran digital. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 4(1), 85–92.
- Ng, W. (2012). Can we teach digital natives digital literacy? *Computers & Education*, 59(3), 1065–1078. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.04.016>
- Nugroho, (2017). cara penggunaan canva <https://www.niagahoster.co.id/blog/cara-menggunakan-canva/>
- Raaihani. (2021). *Desain pembelajaran kreatif dengan Canva*. Jakarta: Literasi Digital Press.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran kreatif. *Jurnal Abdimas Nusantara*, 3(2), 337–344.
- Ristiawan, R. (2013). Pelatihan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan Digital*, 2(1), 15–22.
- Wulandari, R., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Canva dalam mengembangkan media pembelajaran digital siswa sekolah menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(1), 110–118.