

# Pengenalan dan Pelatihan Aplikasi Canva di SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta untuk Menumbuhkan Keterampilan Grafis Siswa

Faisal Muzzammil<sup>1\*</sup>, Munawwir<sup>2</sup>, Linda Hodijah<sup>3</sup>, Najwa Nur Fajriah<sup>4</sup>, Hikmah Nur Fajriyah<sup>5</sup>, Ijah Siti Khodijah<sup>6</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup> Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) DR. KHEZ. Muttaqien, Purwakarta

\*Corresponding author

E-mail: [faisal@staimuttaqien.ac.id](mailto:faisal@staimuttaqien.ac.id)

## Article History:

Received:

Revised:

Accepted:

**Abstract:** Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini, dilatarbelakangi dari kebutuhan untuk menumbuhkan keterampilan grafis pada siswa SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dilaksanakanlah kegiatan PKM berupa pengenalan dan pelatihan aplikasi Canva di SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta untuk menumbuhkan keterampilan grafis siswa. Kegiatan PKM ini memiliki dua tujuan, yaitu: (1) Mengenalkan Canva kepada siswa SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta sebagai aplikasi pembuat konten grafis; (2) Melatih siswa SMP Negeri Satu Atap Cilingga dalam membuat konten grafis dengan aplikasi Canva. Kegiatan PKM ini diselenggarakan dengan menggunakan Service Learning. Secara spesifik, kegiatan PKM ini telah terlaksana dengan baik dan telah mencapai hasil yang maksimal pada dua poin berikut: (1) Siswa SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta dapat mengenal dan mengetahui Canva sebagai aplikasi pembuat konten grafis; (2) Siswa SMP Negeri Satu Atap Cilingga dapat membuat konten grafis dengan menggunakan aplikasi Canva.

## Keywords:

Aplikasi Canva, Keterampilan Grafis, Siswa SMP

## Pendahuluan

Perkembangan teknologi di era digital sekarang ini, berimplikasi pada perubahan cara berkomunikasi (Saefudin, 2008), aktivitas transaksi (Utami, 2010), strategi promosi (Ananda et al., 2023), termasuk juga kegiatan edukasi (Suryadi, 2015). Saat ini, aktivitas komunikasi, transaksi, promosi dan edukasi secara cepat dan mudah dilakukan dengan menggunakan aplikasi dan *platform* digital yang secara praktis dapat diakses melalui *smartphone*. Realitas seperti yang telah dipaparkan tersebut, terjadi juga pada aspek edukasi atau pembelajaran formal dan nonformal di kalangan siswa sekolah. Masifnya penggunaan *smartphone* maupun *gadget* lainnya di kalangan pelajar atau siswa sekolah ini, secara positif dan produktif dapat dimanfaatkan menjadi medium pembelajaran dan sarana untuk menumbuhkan

keterampilan teoretis maupun praktis. Beragam aplikasi yang dapat di-*install* di *smartphone* dengan mudah, pada dasarnya *like a double-edged sword*, yang pada satu sisi membawa dampak positif, dan pada sisi yang lain bisa menghasilkan sesuatu yang negatif. Berdasarkan kenyataan tersebut, maka perlu semacam pengawasan dan pengarahan dalam menggunakan aplikasi *smartphone* bagi para siswa sekolah, terutama siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP), yang secara usia dan psikologis masih berada dalam kondisi labil.

Berkenaan dengan usia siswa SMP ini, mengacu pada klasifikasi usia yang dinyatakan oleh Rohendi & Muzzammil (2021), maka siswa SMP ini dapat dikategorikan pada *remaja dini*, yakni seseorang yang berusia antara 12 sampai dengan 15 tahun. Dari segi psikologis, pada kategori *remaja dini* tersebut, maka perkembangan siswa SMP ini sedang berada pada tahap *middle adolescence*, atau tahap perkembangan psikologis pada kalangan remaja yang berusia 13 sampai 20 tahun (Muzzammil et al., 2024). Pada tahap *middle adolescence* ini, siswa SMP memiliki karakter yang cenderung narsistik, membutuhkan banyak teman, dan lebih menyukai teman yang memiliki kesamaan dengannya (Suryana et al., 2022). Siswa SMP yang merupakan *remaja dini* dan *middle adolescence* ini, masih rentan secara psikologis, mudah terbawa arus pergaulan dan gampang terpengaruh oleh dampak negatif dari teknologi dan media komunikasi. Oleh karena itu, Muzzammil (2022) dalam *Parenting Communication*, menyatakan bahwa siswa SMP sebagai kalangan remaja perlu mendapatkan pendidikan yang intensif dan komunikatif baik dari keluarga, sekolah maupun dari lingkungan pergaulannya. Pendidikan bagi siswa SMP, tidak terbatas pada pendidikan akademik formal, tetapi perlu juga diberikan pendidikan mengenai pengenalan dan penggunaan teknologi informasi serta pengembangan keterampilan yang dapat dimanfaatkan di era digital ini.

Didasarkan atas kebutuhan dan perkembangan fungsi dan kegunaan media sosial dalam konteks kekinian sebagai media pembelajaran (Pujiono, 2021), maka salah satu pengetahuan dan keterampilan yang perlu dimiliki oleh siswa SMP di era digital sekarang ini ialah *graphic skills* atau keterampilan grafis. Keterampilan grafis ini menjadi sesuatu yang perlu untuk dimiliki oleh siswa SMP dan ditumbuhkan sejak usia remaja. Keterampilan grafis dan pengolahan gambar visual, di zaman yang serba diunggah pada media sosial ini, menjadi entitas yang tidak dapat dipisahkan dengan konten gambar atau video yang unik, menarik serta estetik. Konten yang menarik dan estetik ini, semakin mudah diproduksi dan dibuat dengan adanya aplikasi pengolah visual dan editing grafis yang praktis dioperasikan melalui *smartphone* atau *gadget* lainnya. Oleh karena itu, pada saat ini siapapun bisa memproduksi dan membuat

konten grafis hanya dengan menggunakan aplikasi yang ada di *smartphone*, termasuk siswa SMP. Para pelajar atau siswa sekolah, terutama siswa SMP, saat ini sudah bisa membuat konten grafis yang menarik untuk dipublikasikan di media sosial instagram. Potensi yang dimiliki oleh siswa SMP dalam membuat konten grafis melalui aplikasi yang ada di *smartphone*, perlu untuk lebih diarahkan dan diberikan pelatihan agar dapat menumbuhkan keterampilannya dalam bidang grafis dan editing gambar.

Berangkat dari realita mengenai potensi serta kemampuan siswa SMP dalam membuat konten grafis dengan menggunakan aplikasi di *smartphone*, maka perlu adanya kegiatan khusus yang bertujuan untuk menumbuhkan dan mengarahkan keterampilan grafis pada siswa SMP. Berlatar belakang dari perlunya kegiatan untuk menumbuhkan keterampilan grafis atau *graphic skills* pada siswa SMP tersebut, maka kelompok mahasiswa Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) DR. KHEZ. Muttaqien, yang sedang melaksanakan kegiatan Kuliah Pengabdian Masyarakat (KPM) di Desa Cilingga, Kecamatan Darangdan, Kabupaten Purwakarta, Jawa Barat menyelenggarakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) berupa pengenalan dan pelatihan aplikasi Canva di SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta. "Canva" sendiri adalah "*an online design and visual communication platform with a mission to empower everyone in the world to design anything and publish anywhere*" (Canva, 2013). Canva menjadi salah satu aplikasi pengolahan grafis dan pembuatan konten visual yang cukup populer dan yang paling banyak digunakan untuk memproduksi desain grafis atau mengedit konten-konten visual (Lianovanda, 2013). Popularitas dan kemudahan membuat desain grafis dan konten visual dengan aplikasi Canva, membuat Canva ini menjadi salah satu aplikasi yang banyak digunakan media pembelajaran.

Penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran, secara praktis telah banyak dilakukan. Berdasarkan hasil penelusuran terhadap beberapa literatur dan sumber referensi, ditemukan sekurangnya-kurangnya lima studi dan penelitian terdahulu yang mengulas dan membahas Canva sebagai media pembelajaran. Lima studi dan penelitian terdahulu tersebut ialah dari: (1) Wulandari & Mudinillah (2022) yang menggunakan Canva sebagai media pembelajaran IPA; (2) Resmini, et. al (2021) yang menggunakan Canva sebagai media pembelajaran bahasa Inggris; (3) Purba & Harahap (2022) yang menggunakan Canva sebagai media pembelajaran Matematika; (4) Daniati, et.al (2023) yang menggunakan Canva sebagai media pembelajaran IPS; (5) Syafrianti (2022) yang menggunakan Canva sebagai media pembelajaran PAI. Berbeda dengan lima hasil studi terdahulu tersebut yang mengulas tentang aplikasi

Canva sebagai media pembelajaran, maka kegiatan PKM ini akan berfokus pada pemanfaatan dan penggunaan aplikasi Canva sebagai media untuk menumbuhkan keterampilan grafis (*graphic skills*) siswa di SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta. Berdasarkan fokus tersebut, maka kegiatan PKM yang dilakukan oleh kelompok mahasiswa KPM STAI DR. KHEZ. Muttaqien di Desa Cilingga, Kabupaten Purwakarta, Jawa Barat ini, memiliki dua tujuan utama, yaitu: *Pertama*, mengenalkan Canva kepada siswa SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta sebagai aplikasi pembuat konten grafis; *Kedua*, melatih siswa SMP Negeri Satu Atap Cilingga dalam membuat konten grafis dengan aplikasi Canva.

## Metode

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) berupa *pengenalan dan pelatihan aplikasi Canva di SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta untuk menumbuhkan keterampilan grafis siswa ini*, menggunakan metode *service learning*. Berdasarkan konsep dasarnya, mengacu pada Muzzammil & Adilah (2023), metode *service learning* ini adalah sebuah pendekatan dalam pengajaran yang menggabungkan berbagai tujuan akademik sebagai upaya untuk menumbuhkan kesadaran dalam memecahkan permasalahan secara langsung. Melalui penggunaan metode *service learning* ini, maka pada tataran realisasinya kegiatan pengenalan dan pelatihan aplikasi Canva di SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta ini, dilaksanakan dengan cara mengajarkan siswa SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta dengan menggabungkan pendekatan akademis (memperkenalkan aplikasi Canva) dan melatih keterampilan praktis (membuat konten grafis dengan aplikasi Canva) dalam menggunakan aplikasi Canva untuk menumbuhkan keterampilan grafis para siswa di SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta.

Didasarkan atas metode *service learning* yang digunakan dalam PKM ini, maka kegiatan pengenalan dan pelatihan aplikasi Canva di SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta untuk menumbuhkan keterampilan grafis siswa ini, pada realisasinya dilaksanakan dalam dua agenda kegiatan utama, yaitu: *Pertama*, pengenalan aplikasi Canva kepada siswa SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta sebagai aplikasi pembuat konten grafis; *Kedua*, pelatihan aplikasi Canva bagi siswa SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta untuk menumbuhkan keterampilan grafis. Itulah metode yang digunakan dalam kegiatan PKM berupa pengenalan dan pelatihan aplikasi Canva di SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta untuk menumbuhkan keterampilan grafis siswa. Selanjutnya secara komprehensif, dalam kegiatan PKM ini

terdapat komponen atau unsur-unsur kegiatan yang menjadikan kegiatan PKM ini dapat dilaksanakan dengan baik. Adapun komponen atau unsur kegiatan PKM tersebut ialah sebagai berikut:

*Pertama*, waktu kegiatan. PKM ini dilaksanakan pada Senin-Selasa, 19-20 Februari 2024, dari mulai pukul 08:00-12:00 WIB. *Kedua*, tempat kegiatan. PKM ini diselenggarakan di ruang kelas IV dan IX SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta, yang beralamat di Kampung Sindangsari RT/RW: 016/003, Desa Cilingga, Kecamatan Darangdan, Kabupaten Purwakarta, Jawa Barat. *Ketiga*, pemateri kegiatan. Ada dua narasumber dalam kegiatan PKM ini, yaitu: (1) Faisal Muzzammil, Dosen Pembimbing Lapangan pada kegiatan Kuliah Pengabdian Masyarakat (KPM) STAI DR. KHEZ. Muttaqien di Desa Cilingga, dan (2) Najwa Nur Fajriah, Mahasiswa STAI DR. KHEZ. Muttaqien yang melaksanakan kegiatan KPM di Desa Cilingga. *Keempat*, materi kegiatan. Ada dua materi utama dalam PKM ini, yakni (1) Materi tentang pengenalan aplikasi Canva yang disampaikan oleh disampaikan oleh pemateri pertama, dan (2) Materi tentang pelatihan aplikasi Canva yang dipandu oleh pemateri kedua. *Kelima*, peserta kegiatan. PKM ini diikuti oleh siswa kelas VIII dan IX di SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta. *Keenam*, panitia kegiatan. Panitia pelaksana dalam PKM terdiri dari empat orang panitia utama yang berasal dari mahasiswa STAI DR. KHEZ. Muttaqien yang sedang melakukan kegiatan KPM di Desa Cilingga, yaitu: (1) Munawwir; (2) Linda Hodijah; (3) Hikmah Nur Fajriyah; (4) Ijah Siti Khodijah. *Ketujuh*, rangkaian kegiatan. Berdasarkan durasi dan intensitas waktunya, PKM ini dilaksanakan selama dua hari, dari mulai pukul 08:00-12:00 WIB. Secara lebih rinci, di bawah ini adalah susunan rangkaian kegiatan (*rundown*) PKM pengenalan dan pelatihan aplikasi Canva di SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta tersebut:

Tabel 1. Susunan Kegiatan PKM

Waktu	Acara	Pelaksana
Hari ke-1: Pengenalan Aplikasi Canva		
08:00-08:30	Persiapan dan Pengkondisian	Panitia
08:30-09:00	Pembukaan	Panitia
09:00-11:00	Mengenal Aplikasi Canva	Narasumber 1
11:00-11:45	Simulasi dan Diskusi	Panitia

11:45-12:00	Penutupan	Panitia
Hari ke-2: Pelatihan Aplikasi Canva		
08:00-12:00	Membuat Konten Grafis dengan Menggunakan Aplikasi Canva	Narasumber 2 Panitia

Demikian uraian secara komprehensif mengenai metode yang digunakan dalam PKM ini, dan komponen kegiatan yang ada dalam PKM ini. Diuraikannya metode dan komponen kegiatan dalam PKM pengenalan dan pelatihan aplikasi Canva di SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta untuk menumbuhkan keterampilan grafis siswa ini, bertujuan untuk memberikan gambaran secara realistis dan empiris mengenai pelaksanaan kegiatan PKM.

## Hasil

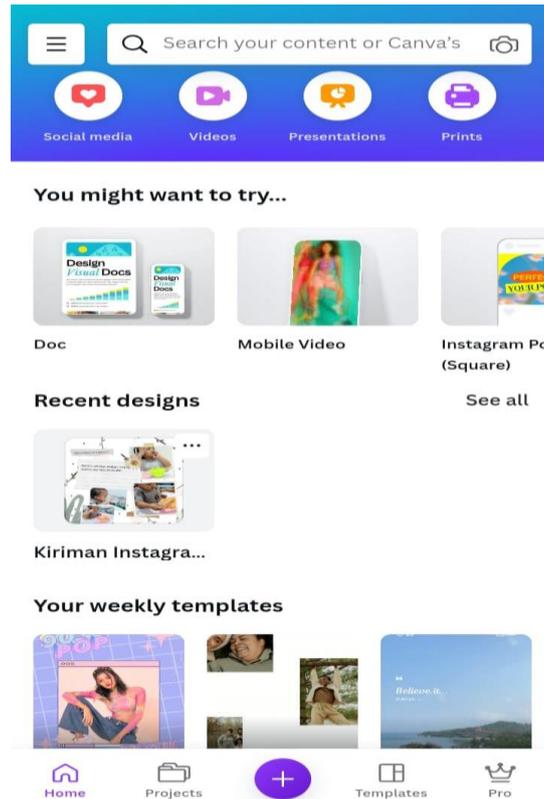
Bagian ini menguraikan secara komprehensif dan deskriptif menguraikan serta memaparkan mengenai hasil yang telah dicapai dalam kegiatan PKM pengenalan dan pelatihan aplikasi Canva di SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta untuk menumbuhkan keterampilan grafis siswa. Mengacu pada tujuan dilakukannya kegiatan PKM seperti yang sudah diungkapkan pada bagian Pendahuluan di atas, yakni mengenalkan dan memberikan pelatihan aplikasi Canva kepada siswa SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta, maka uraian pada bagian Hasil ini, difokuskan pada pembahasan pada dua pencapaian Hasil dari terlaksananya kegiatan PKM ini, yaitu: (1) Hasil yang dicapai dari kegiatan pengenalan aplikasi Canva kepada siswa SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta; (2) Hasil yang dicapai dari kegiatan pelatihan aplikasi Canva bagi siswa SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta. Secara elaboratif dan sistematis, berikut adalah uraian dan pembahasan mengenai Hasil yang dicapai dari kegiatan PKM pengenalan dan pelatihan aplikasi Canva di SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta:

### A. Hasil yang Dicapai dari Kegiatan Pengenalan Aplikasi Canva

Agenda kegiatan yang pertama dari Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta ini, ialah kegiatan pengenalan aplikasi Canva kepada para siswa kelas VIII dan Kelas IX yang menjadi peserta kegiatan PKM. Pada tataran praktisnya, pengenalan aplikasi Canva kepada para peserta kegiatan PKM ini dilakukan dengan cara menyampaikan dan memaparkan materi mengenai "Canva" sebagai aplikasi pembuat desain grafis dan konten visual yang populer dan

banyak digunakan oleh pengguna *smartphone*. Pemaparan materi mengenai aplikasi Canva ini disampaikan oleh narasumber pertama, yakni Faisal Muzzammil, Dosen Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) DR. KHEZ. Muttaqien. Dalam pemaparannya tersebut, narasumber menyampaikan beberapa poin yang menjadi fokus pengenalan aplikasi Canva kepada siswa SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta. Poin yang menjadi fokus pembahasan pada penyampaian materi tentang pengenalan aplikasi Canva tersebut, ialah: (1) Mengetahui dan Menggunakan Aplikasi Canva; (2) Kelebihan dan Kekurangan Aplikasi Canva; (3) Manfaat Aplikasi Canva sebagai Media Belajar Grafis. Berikut adalah uraian singkat dari ketiga poin pembahasan tentang pengenalan aplikasi Canva kepada siswa SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta:

*Pertama*, mengenal dan menggunakan aplikasi Canva. “Canva” adalah sebuah *website, platform* dan aplikasi berbasis *online* untuk membuat desain grafis dan konten visual secara mudah dan praktis. Canva pertama kali dirilis secara resmi pada 1 Januari 2012 di Sydney, Australia. Pencipta (*creator*) sekaligus pengembang (*developer*) dari aplikasi Canva adalah Melanie Perkins seorang pengajar program desain untuk siswa (Ranti, 2023). Perkins pada awalnya mengajar program desain seperti *InDesign* dan *Photoshop*, namun para siswa yang mengikuti kelasnya mengalami kesulitan dalam menggunakan *software* program desain tersebut. Permasalahan tersebut mendorong Perkins membuat aplikasi desain grafis yang mudah dan ramah pengguna (*users friendly*). Berawal dari kebutuhan aplikasi desain grafis yang mudah dan praktis tersebut, akhirnya Perkins menciptakan dan mengembangkan “Canva”. Sampai saat ini, ada beberapa fitur yang bisa digunakan dalam aplikasi Canva yaitu untuk membuat: (1) Desain Grafis; (2) Konten Media Sosial; (3) Logo; (4) Undangan; (5) CV dan Profile; (6) Thumbnail; (7) Kartu Nama (Arfiansyah, 2023) Berikut adalah tampilan aplikasi Canva di *smartphone*:



Gambar 1. Tampilan Aplikasi Canva di Smartphone

*Kedua*, kelebihan dan kekurangan aplikasi Canva. Setelah memaparkan mengenai aplikasi Canva secara umum, narasumber pada poin kedua ini menjelaskan beberapa kelebihan dan kekurangan aplikasi Canva dibanding dengan aplikasi yang sejenisnya. Dengan merujuk pada hasil studi yang dilakukan oleh Kharissidqi & Firmansyah (2022), narasumber menyatakan bahwa ada beberapa kelebihan aplikasi Canva, yaitu: (1) Mempermudah pengguna dalam membuat desain yang diperlukan, seperti membuat poster, sertifikat, infografis, presentasi dan lain sebagainya; (2) Menyediakan *template* yang menarik dan praktis, sehingga mempermudah pengguna dalam membuat desain yang sudah disediakan, pengguna tinggal menyesuaikan saja dengan pemilihan *template*, tulisan, warna, gambar, *layout* dan lain sebagainya; (3) Mudah diakses oleh semua pengguna, karena dapat di-*install* melalui Android, iPhone, ataupun *Personal Computer*. Adapun beberapa kekurangan yang ada pada aplikasi Canva, ialah: (1) Membutuhkan jaringan internet yang cukup dan stabil; (2) Tidak semua *template*, gambar, *layout*, variasi huruf, dapat diakses secara gratis, ada beberapa yang berbayar; (3) Karena aplikasi Canva ini menyediakan beragam *template*, maka terkadang ada kesamaan *template* atau desain grafis yang dibuat oleh satu pengguna dengan pengguna lain. Itulah beberapa pengenalan singkat mengenai kelebihan dan kekurangan aplikasi Canva yang dipaparkan oleh narasumber kepada

para peserta PKM.

*Ketiga*, manfaat aplikasi Canva sebagai media belajar grafis. Menurut pemaparan narasumber, dengan semua fitur dan *template* yang disediakan oleh Canva, maka aplikasi ini dalam konteks pembelajaran dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dan konten untuk pembelajaran. Maka dari itu, seperti yang telah diungkapkan pada bagian Pendahuluan, aplikasi Canva ini banyak dimanfaatkan dan digunakan sebagai media pembelajaran bagi siswa. Oleh karena itu, pada kegiatan PKM ini, narasumber memperkenalkan kepada siswa SMP Negeri Satu Atap Cilingga aplikasi Canva sebagai media belajar dan sarana untuk menumbuhkan keterampilan grafis. Keterampilan grafis yang bisa dipelajari dan ditumbuhkan dari siswa SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta melalui aplikasi Canva ini, ialah dengan cara dilatih membuat poster atau *flyer* untuk konten media sosial. Maka dari itu, pada kegiatan pengenalan aplikasi Canva ini, siswa SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta diajarkan dan dikenalkan juga dengan *elemen-elemen grafis* yang ada dalam sebuah bentuk desain grafis. Untuk penjelasan lebih rinci mengenai elemen-elemen grafis tersebut, akan diuraikan pada bagian Diskusi setelah pemaparan bagian Hasil ini.

Demikian itulah tiga poin pembahasan mengenai fokus pengenalan aplikasi Canva kepada siswa SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta. Tiga poin tersebut, dapat menjadi indikator dari pencapaian hasil kegiatan PKM di SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta tentang pengenalan aplikasi Canva kepada siswa. Berdasarkan kondisi objektif pada saat pemaparan materi tentang pengenalan aplikasi Canva tersebut, teramat bahwa para siswa sebagai peserta PKM tampak antusias mendengarkan penjelasan dari narasumber mengenai aplikasi Canva. Para siswa SMP Negeri Satu Atap Cilingga menyimak dengan baik apa yang disampaikan dan dijelaskan oleh narasumber, para siswa tampak cukup serius mendengarkan dan memperhatikan materi tentang aplikasi Canva, dari mulai sejarah terciptanya, kelebihannya hingga pemanfaatannya untuk belajar grafis. Berikut adalah gambaran umum, ketika narasumber menyampaikan materi tentang pengenalan aplikasi Canva kepada siswa SMP Negeri Satu Atap Cilingga:



Gambar 2. Narasumber Menyampaikan Materi tentang Pengenalan Aplikasi Canva

Berdasarkan uraian dan pemaparan mengenai hasil yang dicapai dari kegiatan pengenalan aplikasi Canva di atas, maka pada bagian akhir uraian ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengenalan aplikasi Canva kepada siswa kelas VIII dan kelas IX SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta ini, telah terlaksana dengan baik dan telah mencapai hasil sesuai dengan yang direncanakan. Pencapaian hasil tersebut dapat diidentifikasi dari bertambahnya pengetahuan siswa SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta tentang tiga poin berikut: *Pertama*, terciptanya dan kegunaan aplikasi Canva; *Kedua*, kelebihan dan kekurangan aplikasi Canva; *Ketiga*, pemanfaatan aplikasi Canva untuk belajar keterampilan grafis.

### **B. Hasil yang Dicapai dari Kegiatan Pelatihan Aplikasi Canva**

Agenda kegiatan yang kedua dari Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) di SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta ini, ialah kegiatan pelatihan aplikasi Canva kepada bagi siswa kelas VIII dan Kelas IX yang menjadi peserta kegiatan PKM. Kegiatan pelatihan ini, secara realistis merupakan tindak lanjut dari agenda kegiatan pertama, yakni kegiatan pengenalan aplikasi Canva. Oleh karena itu, setelah siswa kelas VIII dan kelas IX SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta yang yang menjadi peserta KPM diperkenalkan dengan aplikasi Canva, maka pada agenda kegiatan kedua ini, para siswa SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta dipandu dan diarahkan mempraktikkan secara langsung membuat karya grafis menggunakan

aplikasi Canva. Berikut adalah gambaran objektif pada saat dilaksanakannya kegiatan pelatihan aplikasi Canva bagi peserta KPM:



Gambar 3. Pelatihan Aplikasi Canva di SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta

Gambar di atas adalah suasana kegiatan pelatihan aplikasi Canva bagi siswa kelas VIII dan kelas IX SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta. Kegiatan pelatihan aplikasi Canva ini, dipandu oleh narasumber kedua dan dibantu oleh beberapa panitia yang terlibat dalam kegiatan PKM. Narasumber kedua yang dibantu oleh beberapa panitia, pada agenda kegiatan pelatihan aplikasi Canva ini berposisi sebagai *tutor* yang memandu, mengarahkan dan mengajarkan siswa kelas VIII dan kelas IX SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta dalam membuat karya grafis dengan menggunakan aplikasi Canva. Secara umum, materi utama yang diberikan pada kegiatan pelatihan aplikasi Canva tersebut ialah pembuatan poster atau *flyer* grafis dengan memanfaatkan *template* dan desain yang sudah disediakan dalam aplikasi Canva versi gratis (*free*).

Dalam pelaksanaannya, para siswa SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta yang menjadi peserta PKM, diajarkan dari mulai meng-*install* aplikasi Canva versi gratis yang dapat diunduh di *Playstore*. Setelah aplikasi Canva tersebut terpasang pada *smartphone* masing-masing, kemudian para siswa diarahkan untuk membuka aplikasi tersebut lalu memilih *new project* untuk membuat karya grafis dengan menggunakan aplikasi Canva versi gratis. Langkah berikutnya, narasumber kedua dan panitia sebagai tutor memandu secara praktis pengoperasian aplikasi Canva

untuk membuat *project* seperti poster, *flyer*, infografis ataupun karya grafis lainnya. Setelah dijelaskan dan diarahkan penggunaan aplikasi Canva untuk membuat dan memproduksi karya grafis, maka materi selanjutnya ialah para siswa diberikan semacam simulasi atau praktik untuk membuat karya grafis sederhana dengan memanfaatkan beberapa *template*, gambar, jenis huruf dan format *project* yang disediakan di aplikasi Canva. Simulasi atau praktik membuat karya grafis tersebut, difokuskan pada tema SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta. Berikut adalah salah satu karya grafis dari peserta PKM yang dibuat dengan aplikasi Canva:



Gambar 4. Karya Grafis Peserta PKM Hasil Pelatihan Aplikasi Canva

Berdasarkan uraian dan pemaparan mengenai hasil yang dicapai dari kegiatan pelatihan aplikasi Canva di atas, maka pada bagian akhir uraian ini dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan aplikasi Canva kepada siswa kelas VIII dan kelas IX SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta ini, telah terlaksana dengan baik dan telah mencapai hasil sesuai dengan yang direncanakan. Pencapaian hasil tersebut dapat diidentifikasi dari karya-karya grafis yang berhasil dibuat oleh siswa SMP Negeri Satu Cilingga Purwakarta seperti yang tampak pada Gambar 4 di atas. Kemudian, didasarkan atas terlaksananya kegiatan pelatihan aplikasi Canva seperti yang telah diuraikan di atas, maka ada tiga poin yang menjadi fokus utama dalam

kegiatan pelatihan tersebut, yaitu: *Pertama*, meng-*install* aplikasi Canva pada *smartphone*; *Kedua*, mengoperasikan Canva untuk membuat karya grafis; *Ketiga*, membuat *project* dengan aplikasi Canva.

## Diskusi

Bagian Diskusi ini, berfokus pada pemaparan mengenai keterampilan grafis yang berhasil dari siswa SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta yang berhasil ditumbuhkan melalui kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) berupa pengenalan dan pelatihan aplikasi Canva. Berdasarkan uraian tentang hasil yang dicapai dari kegiatan pengenalan dan pelatihan aplikasi Canva di atas, maka perlu dikemukakan bahwa keterampilan grafis dari siswa SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta telah bertumbuh dan meningkat dari sebelumnya. Selanjutnya, berbicara tentang keterampilan grafis, maka tidak dapat dilepaskan dengan kemampuan seseorang dalam membuat karya grafis. Oleh karena itu, keterampilan grafis siswa SMP Negeri Satu Atap Cilingga ini, pada tataran praktisnya ialah kemampuan siswa dalam membuat karya grafis seperti poster, *flyer* ataupun konten visual yang menarik, estetik, dan informatif.

Melalui kegiatan PKM pengenalan dan pelatihan aplikasi Canva ini, pada akhirnya pengetahuan dan keterampilan grafis siswa kelas VIII dan kelas IX SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta dapat bertambah dan meningkat. Peningkatan tersebut, dapat diidentifikasi dengan dikuasanya konsep dasar tentang teori dan praktik “grafis”. Berkenaan dengan teori dan praktik grafis tersebut, siswa SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta setelah mengikuti PKM ini mengetahui tentang *elemen grafis* dan cara penerapannya dalam pembuatan karya grafis dan konten visual seperti poster, *flyer*, logo dan *banner*. “ElemenGrafis” sendiri ialah unsur atau entitas dasar yang perlu ada dalam sebuah karya grafis. Kemudian merujuk pada Kristiyono (2020), bahwa secara komprehensif ada enam elemen grafis, yakni: (1) Line; (2) Shape; (3) Colours; (4) Texture; (5) Space; (6) Typography. Berikut penjelasan secara singkat mengenai enam elemen grafis tersebut:

*Pertama, Line*. Elemen yang paling dasar ialah *line* atau garis. Sebuah karya grafis, terbentuk karena adanya rangkaian dan susunan garis; *Kedua, Shape*. Garis atau *line* yang merupakan elemen dasar dalam grafis, pada tahap kedua membentuk sebuah *shape* atau bentuk geometri yang dapat memiliki arti atau merepresentasikan makna; *Ketiga, Colours*. Sebuah karya grafis menjadi menarik jika diberikan warna atau *colours* yang sesuai; *Keempat, Texture*. Latar belakang atau *texture* dari sebuah karya grafis akan memberikan makna dan persepsi tersendiri terhadap karya grafis tersebut;

*Kelima, Space*. Ruang kosong atau *space* pada karya grafis, akan memberikan kesan yang nyaman bagi yang melihatnya; *Keenam, Typography*. Variasi jenis huruf atau *typography* yang digunakan pada sebuah karya grafis akan menambah keindahan dan nilai estetika dalam karya grafis tersebut.

Demikian enam elemen dasar grafis yang disampaikan dalam kegiatan PKM pengenalan dan pelatihan aplikasi Canva di SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta. Dengan diketahui elemen grafis tersebut, maka pada tahap praktiknya para siswa dapat menerapkan konsep elemen grafis tersebut pada karya grafis secara nyata yang dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva. Berdasarkan realitas tentang penguasaan konsep dasar elemen grafis serta penerapannya dalam pembuatan grafis menggunakan aplikasi Canva, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan PKM pengenalan dan pelatihan aplikasi Canva ini dapat menumbuhkan keterampilan siswa SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta.

## **Kesimpulan**

Berdasarkan keterlaksanaan dan keberhasilan yang telah dicapai dalam kegiatan pengenalan dan pelatihan aplikasi Canva di SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta seperti yang telah diulas dan dibahas pada bagian Hasil dan Diskusi di atas, maka pada bagian ini secara komprehensif dapat disimpulkan bahwa aplikasi Canva dapat menumbuhkan keterampilan grafis siswa SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta. Dengan keterampilan grafis tersebut, maka siswa SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta bisa menjadi lebih produktif dan variatif dalam membuat karya grafis atau konten visual yang bisa dipublikasikan di media sosial maupun media lainnya. Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka secara ideal kegiatan pelatihan aplikasi Canva sebagai media untuk menumbuhkan keterampilan grafis siswa ini, perlu untuk terus diselenggarakan dan dikembangkan secara dinamis, progresif dan aktual dengan konteks kekinian.

Selanjutnya, mengacu pada kesimpulan yang telah dinyatakan di atas, maka pada bagian ini ada tiga Rencana Tindak Lanjut (RTL) dari kegiatan pengenalan dan pelatihan aplikasi Canva ini yang perlu dikemukakan, yaitu: *Pertama*, mengacu pada hasil PKM yang telah diuraikan sebelumnya, maka disarankan perlu adanya kegiatan lanjutan yang sejenis seperti misalnya, *workshop* atau *training* yang memberikan pelatihan tentang penggunaan aplikasi Canva yang lebih dinamis dan komprehensif; *Kedua*, secara akademis hasil dari kegiatan PKM ini perlu untuk dipublikasikan pada jurnal ilmiah, agar menjadi referensi teoretis dan panduan praktis bagi yang akan

melaksanakan kegiatan sejenis, seperti *workshop* atau *training* aplikasi Canva dalam konteks pembelajaran ataupun bidang kreatif lainnya. *Ketiga*, secara praktis disarankan ada kegiatan lanjutan yang berfungsi sebagai indikator dalam melihat dan mengetahui capaian keberhasilan yang telah dilakukan ini.

## Pengakuan/Acknowledgment

Diucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah ikut terlibat dan membantu terlaksananya kegiatan PKM ini. Secara lebih spesifik, ucapan terima kasih ini ditujukan kepada tiga pihak berikut: *Pertama*, SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta, yang telah bersedia memberikan tempat dan memfasilitasi kegiatan PKM ini; *Kedua*, panitia pelaksana, yang telah mempersiapkan dan mengkoordinasikan segala kebutuhan untuk keterlaksanaan kegiatan PKM ini; *Ketiga*, peserta PKM yang berasal dari siswa kelas VIII dan kelas IX SMP Negeri Satu Atap Cilingga, yang telah mengikuti dan berpartisipasi dalam kegiatan PKM ini.

## Daftar Referensi

- Ananda, T. A., Dewi, N. K., & Saleh, M. Z. (2023). Fenomena Perubahan Strategi Pemasaran dalam Menghadapi Tantangan di Era Digital. *JUPIMAN: Jurnal Publikasi Ilmu Manajemen*, 2(4), 98–107. <https://doi.org/https://doi.org/10.55606/jupiman.v2i4.2738>
- Arfiansyah, M. (2023, May 29). *Mengenal Canva Beserta Fitur dan Kelebihannya untuk Desain*. Leskompi. [https://www.leskompi.com/canva-adalah/#Mengenal\\_Berbagai\\_Fungsi\\_Canva](https://www.leskompi.com/canva-adalah/#Mengenal_Berbagai_Fungsi_Canva)
- Canva. (2013). *Empowering The World to Design*. Canva. <https://www.canva.com/about/>
- Daniati, N., Novianti, Y., & Mashuri, K. (2023). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran IPS Kelas VII di SMP PAB 7 Tandem Hilir. *JiIP: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(8), 611–617. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v6i8.2547>
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran yang Efektif. *IJOEHM: Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Kristiyono, J. (2020). *Komunikasi Grafis: Dilengkap Panduan Teknis Desain Layout dengan Aplikasi Software Grafis InDesign*. Kencana Prenada.
- Lianovanda, D. (2013, December 14). *Rekomendasi 12 Aplikasi Desain Grafis Terbaik dan*

*Terpopuler!* Skill Academy. <https://blog.skillacademy.com/rekomendasi-aplikasi-desain-grafis>

Muzzammil, F. (2022). Parenting Communication: Penerapan Komunikasi Empatik dalam Pola Pengasuhan Anak. *Ikomik: Jurnal Ilmu Komunikasi dan Informasi*, 2(2), 116–126. <https://doi.org/https://doi.org/10.33830/ikomik.v2i2.3881>

Muzzammil, F., & Adilah. (2023). Voicetainer sebagai Peluang Kerja bagi Generasi Milenial dalam Bidang Komunikasi dan Public Speaking. *Mafaza: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 129–143. <https://doi.org/https://doi.org/10.32665/mafaza.v3i2.2293>

Muzzammil, F., Pebrianti, E. D., Jannati, Q., Azizah, N., Nurhasanah, D., & Ariefianto, F. (2024). Pendidikan dan Pelatihan Jurnalistik Online bagi Kalangan Remaja di Kabupaten Purwakarta. *Marhalado: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 8–18. <https://journal.arsilmedia.com/index.php/MARHALADO/article/view/50>

Pujiono, A. (2021). Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bagi Generasi Z. *Didache: Journal of Christian Education*, 2(1), 1–19. <https://doi.org/https://doi.org/10.46445/djce.v2i1.396>

Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Matematika di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>

Ranti, S. (2023, January 26). *Sejarah Canva, Situs Desain Grafis Online yang Kini Populer*. Kompas Tekno. [https://tekno.kompas.com/read/2023/01/26/17010047/sejarah-canva-situs-desain-grafis-online-yang-kini-populer?page=all#google\\_vignette](https://tekno.kompas.com/read/2023/01/26/17010047/sejarah-canva-situs-desain-grafis-online-yang-kini-populer?page=all#google_vignette)

Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343. <https://doi.org/https://doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>

Rohendi, & Muzzamil, F. (2021). Tipologi Pemilih Pemula pada Pilkada Jabar 2018: Studi tentang Tipe Pemilih dari Kalangan Remaja di Kabupaten Purwakarta. *Jurnal Adhyasta Pemilu*, 4(1), 46–65. <https://doi.org/10.55108/jap.v4i1.46>

Saefudin, A. (2008). Perkembangan Teknologi Komunikasi: Perspektif Komunikasi Peradaban. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 9(2), 383–392. <https://doi.org/https://doi.org/10.29313/mediator.v9i2.1113>

Suryadi, S. (2015). Peranan Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Kegiatan Pembelajaran dan Perkembangan Dunia Pendidikan.

*Informatika*, 3(3), 9–19.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.36987/informatika.v3i3.219>

Suryana, E., Hasdikurniati, A. I., Harmayanti, A. A., & Harto, K. (2022). Perkembangan Remaja Awal, Menengah dan Implikasinya terhadap Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 8(3), 1917–1928.  
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.58258/jime.v8i3.3494>

Syafrianti. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *GUAU: Jurnal Pendidikan Profesi Guru Agama Islam*, 2(2), 467–474.  
<http://studentjournal.iaincurup.ac.id/index.php/guau/article/view/264>

Utami, S. S. (2010). Pengaruh Teknologi Informasi dalam Perkembangan Bisnis. *JASTI: Jurnal Akuntansi dan Sistem Teknologi Informasi*, 8(1), 61–67.  
<https://ejurnal.unisri.ac.id/index.php/Akuntansi/article/view/155>

Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurmia: Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>