



Pelatihan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Softskill Siswa

A.Muh Ramadhan¹, Ahmad Yusuf², A. Aztri Fitrahyan Alam³, Wahyu Nurhamzah⁴, Haslinda⁵

¹²³⁴STKIP Andi Matappa, ⁵Universitas Muhammadiyah Makassar

*Corresponding author

E-mail: ramadhan@matappa.ac.id (A.Muh Ramadhan)*

Abstrak:

Di era digital saat ini, penguasaan teknologi desain grafis menjadi salah satu keterampilan penting yang mendukung pengembangan softskill, seperti kreativitas, komunikasi, dan kerja tim. Hal tersebut masih banyak siswa yang belum familiar dengan aplikasi desain yang mudah diakses dan digunakan. Canva merupakan salah satu platform desain grafis berbasis digital yang praktis dan user-friendly, sehingga sangat cocok digunakan oleh pelajar. Pelatihan penggunaan Canva menjadi langkah strategis untuk membekali siswa dengan keterampilan yang relevan dan meningkatkan kesiapan mereka menghadapi tantangan di dunia pendidikan maupun dunia kerja. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas pelatihan Canva dalam meningkatkan keterampilan kreatif dan digital siswa. Metode pelaksanaan meliputi beberapa tahap utama, yaitu persiapan, pembukaan acara, presentasi pembicara, dan sesi praktik. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan Canva memberikan dampak positif terhadap pengembangan keterampilan desain grafis siswa, meningkatkan kreativitas, serta memperkuat kemampuan berpikir kritis dan komunikasi visual. Pelatihan Canva terbukti berkontribusi dalam meningkatkan soft skill siswa, yang dapat mendukung kesiapan mereka dalam dunia pendidikan maupun pekerjaan di era digital.

Kata Kunci: Mahasiswa KKNT, Pelatihan Canva, Softskill

Pendahuluan

Di era digital saat ini, penguasaan teknologi dan kemampuan desain grafis menjadi keterampilan penting yang mendukung pengembangan softskill siswa, seperti kreativitas, komunikasi visual, dan kemampuan kolaboratif. Namun, menurut laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2024, meskipun penetrasi internet di kalangan pelajar sudah mencapai lebih dari 85%, tingkat literasi digital di kalangan siswa masih tergolong rendah, terutama dalam penggunaan aplikasi produktif dan kreatif seperti Canva.

Berdasarkan observasi awal di lapangan khususnya kelas VII SMP Negeri 6 Barru, lebih dari 70% belum pernah menggunakan aplikasi desain grafis digital, dan hanya sekitar 15% yang mampu membuat materi visual secara mandiri. Padahal, keterampilan desain kini semakin dibutuhkan, baik dalam kegiatan pembelajaran, pembuatan proyek, maupun dalam persiapan menghadapi dunia kerja dan pendidikan tinggi. Canva sebagai aplikasi desain berbasis web yang ramah

pengguna dan mudah diakses, dapat menjadi sarana efektif untuk meningkatkan softskill siswa secara praktis dan menyenangkan. Pelatihan penggunaan Canva ini diharapkan mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital dan pengembangan potensi kreatif siswa.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah salah satu amanat Tri Dharma Perguruan Tinggi, yaitu pengabdian kepada masyarakat, serta realisasi ilmu pengetahuan yang diperoleh selama di bangku perkuliahan. Kegiatan pengabdian memiliki keuntungan dan tujuan yang sangat penting bagi keberlangsungan hidup masyarakat. (Halidin *et al.*, 2021). Kegiatan ini mahasiswa dituntut untuk menyimpulkan berbagai permasalahan masyarakat melalui proses observasi, kemudian mencari solusi dengan metode alternatif sesuai dengan permasalahan yang ditemukan.

Kegiatan pelatihan canva ini berperan penting dalam sektor pendidikan dan memberikan dampak yang positif. Tim pengabdian telah berperan aktif dalam beragam aktivitas yang mendukung peningkatan pendidikan di desa, seperti pelatihan untuk siswa agar dapat mengasah *softskill* serta kreativitasnya dalam menggunakan teknologi aplikasi canva (Siregar *et al.*, 2023).

Dari hasil observasi di minggu pertama di Desa Pancana yang dilakukan di sekolah ditemukan bahwa terdapat sebagian besar siswa SMPN 6 Barru mempunyai minat dan bakat yang perlu diasah terutama dalam bidang mendesain. Berdasarkan hal tersebut maka rencana pemecahan masalahnya yaitu melakukan pelatihan penggunaan aplikasi canva agar bakat mendesain siswa dapat meningkat dan memberikan alternatif dalam seni mendesain.

Canva adalah aplikasi yang muncul di tengah hiruk-pikuk dunia teknologi. Aplikasi ini adalah program desain daring yang menawarkan berbagai alat di antaranya presentasi, ringkasan, poster, brosur, pamflet, grafik, infografik, spanduk, serta tipe lainnya yang ada dalam aplikasi canva. Untuk memanfaatkan Canva, aplikasi ini bisa diunduh tanpa biaya di app store (Resmini *et al.*, 2021) Selain itu, Canva juga memiliki sejumlah keunggulan, antara lain, 1) memiliki beragam desain yang menarik, 2) mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, 3) menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis, 4) dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui handphone.

Sebagai aplikasi yang berbasis online, penggunaan Canva harus senantiasa terhubung melalui internet. Kekurangan ini merupakan salah satu aspek dari Canva yang tidak dapat dipakai secara offline, jadi pengguna memerlukan paket data untuk memanfaatkan aplikasi Canva. Keunggulan-keunggulan dari aplikasi canva maka sangatlah penting untuk melakukan pelatihan terhadap siswa terutama yang mempunyai bakat dan minat dalam seni mendesain, selain itu dapat juga mempermudah siswa dalam membuat tugas proyek yang membutuhkan desain-desain yang menarik.

Adanya pelatihan penggunaan aplikasi canva ini diharapkan dapat memotivasi siswa siswi SMP Negeri 6 Barru untuk meningkatkan softskill dan kreativitasnya dalam membuat presentasi ataupun desain-desain lainnya menggunakan aplikasi Canva.

Metode

Kegiatan ini menggunakan pendekatan partisipatif edukatif, di mana siswa dilibatkan secara aktif dalam proses pelatihan melalui metode *learning by doing*. Pelatihan disusun dalam bentuk kombinasi antara pemberian materi, demonstrasi langsung, dan praktik mandiri menggunakan aplikasi Canva. Peserta pelatihan adalah siswa kelas VII SMP Negeri 6 Barru dengan jumlah peserta sebanyak 60 orang yang dipilih berdasarkan minat dan kesediaan mengikuti pelatihan. Kegiatan dilaksanakan di laboratorium sekolah yang telah dilengkapi dengan jaringan internet dan perangkat komputer memadai. Bagi siswa yang membawa perangkat pribadi (laptop), disediakan akses Wi-Fi untuk penggunaan Canva secara daring. Untuk mendukung pelatihan dan pengumpulan data, digunakan instrumen lembar observasi dan hasil desain karya siswa. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Pelatihan

Hasil

Salah satu paradigma pengabdian yang sangat dianjurkan adalah melibatkan mahasiswa dalam berbagai kegiatan yang dapat meningkatkan keterampilan sesuai dengan kompetensi mereka serta dengan memberikan penilaian yang menyeluruh. Model pengabdian kepada masyarakat yang diperkenalkan adalah pengabdian berbasis pelatihan yang partisipatif. (Widanta *et al.*, 2021). Berdasarkan hasil observasi, kuesioner, serta evaluasi hasil karya siswa, ditemukan beberapa temuan penting sebagai berikut:

1. Peningkatan Kemampuan Teknologi dan Desain

Hasil pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman siswa terhadap fungsi dan fitur Canva. Sebelum pelatihan, hanya sekitar 20% siswa yang mengetahui cara membuat desain sederhana menggunakan Canva.

2. Penguatan Softskill Siswa

Setelah pelatihan, lebih dari 85% siswa mampu membuat desain poster, infografis, dan presentasi secara mandiri. Selama proses pelatihan, siswa menunjukkan perkembangan dalam beberapa aspek softskill seperti kreativitas terlihat dari keragaman dan keunikan desain yang dihasilkan, dengan rata-rata nilai kreativitas meningkat dari 60 menjadi 85.

3. Peningkatan Rasa Percaya Diri dan Motivasi

Sebagian besar peserta (92%) menyatakan bahwa pelatihan ini membuat mereka lebih percaya diri dalam membuat materi presentasi maupun proyek sekolah. Beberapa siswa juga menyampaikan keinginan untuk mengembangkan keterampilan desain secara lebih mendalam dan menjadikannya sebagai potensi usaha di masa depan.

Adapun rincian dari kegiatan pelatihan Aplikasi Canva tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 2. Pelatihan Aplikasi Canva kelas VII. 1 di SMPN 6 Barru



Gambar 3. Pelatihan Aplikasi Canva kelas VII. 2 di SMPN 6 Barru



Gambar 4. Pelatihan Aplikasi Canva kelas VII. 3 di SMPN 6 Barru

1. Tujuan Kegiatan

Tujuan kegiatan ini yaitu untuk mengasah softskill dan kreativitas siswa dalam mengekspresikan diri secara positif melalui desain digital serta memperkenalkan teknologi desain grafis yang dapat digunakan dalam pembelajaran dan kegiatan ekstrakurikuler. Melalui pelatihan ini, siswa akan belajar menyusun elemen desain secara efektif, memilih warna dan font yang sesuai, serta mengkomunikasikan ide secara visual dengan lebih menarik. Program ini mendorong pemanfaatan teknologi secara positif dan membekali siswa dengan keterampilan dasar yang berguna dalam menghadapi tantangan dunia digital di masa depan.

2. Sasaran kegiatan

Sasaran kegiatan Pelatihan Aplikasi Canva ialah siswa kelas VII SMP Negeri 6 Barru. Melalui pelatihan ini, siswa akan dilatih untuk mengembangkan kreativitas dalam desain grafis serta meningkatkan keterampilan komunikasi visual yang bermanfaat dalam pembelajaran dan aktivitas sekolah.

3. Bentuk Kegiatan

Kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi Canva di SMP Negeri 6 Barru dilaksanakan dalam bentuk sesi teori dan praktik. Siswa akan diperkenalkan dengan dasar-dasar desain grafis, fitur-fitur Canva, serta teknik pembuatan desain sederhana seperti poster. Selain itu, mereka akan diberikan tugas praktik secara mandiri maupun berkelompok untuk mengaplikasikan materi yang telah dipelajari. Kegiatan ini diberikan secara interaktif dengan pendampingan langsung dari tim pengabdian berkolaborasi dengan mahasiswa KKNT STKIP Andi Matappa guna memastikan pemahaman dan keterampilan siswa dalam menggunakan Canva.

4. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi Canva untuk siswa kelas 7 SMP Negeri 6 Barru berlangsung selama dua hari, yaitu pada tanggal 20,

21, dan Desember 2024. Kegiatan ini akan dilaksanakan secara langsung di sekolah dengan sesi teori dan praktik yang dipandu oleh mahasiswa STKIP Andi Matappa. Setiap sesi dirancang untuk memberikan pemahaman mendalam serta pengalaman langsung dalam menggunakan Aplikasi Canva, sehingga siswa dapat mengembangkan kreativitas dan keterampilan desain grafis mereka secara optimal.

5. Hasil Kegiatan

Hasil dari kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi Canva untuk siswa kelas VII SMP Negeri 6 Barru menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa dalam desain grafis. Siswa mampu mengaplikasikan fitur-fitur Canva untuk membuat berbagai desain kreatif, seperti poster serta menyusun elemen visual dengan lebih terstruktur. Melalui proyek mandiri dan berkelompok, siswa dapat mengembangkan kreativitas serta meningkatkan kepercayaan diri dalam menyampaikan ide secara visual. Kegiatan ini diharapkan memberikan manfaat jangka panjang dalam pemanfaatan teknologi secara positif dalam pembelajaran.

6. Pendukung dan Penghambat Kegiatan

Faktor pendukung pada kegiatan ini didukung oleh antusiasme siswa dan guru terutama kepala sekolah SMP Negeri 6 Barru, ketersediaan perangkat dan akses internet. Terdapat beberapa hambatan seperti keterbatasan perangkat karena ada siswa yang tidak membawa handphone dan perbedaan tingkat pemahaman teknologi, serta kendala koneksi internet.

Pembahasan

Tim pengabdian bekerjasama dengan mahasiswa KKN telah berperan aktif dalam beragam aktivitas yang mendukung peningkatan pendidikan di desa salah satunya melalui pelatihan untuk siswa agar dapat mengasah softskill serta kreativitasnya dalam menggunakan teknologi aplikasi canva (Siregar et al., 2023). Dari hasil observasi yang dilakukan di sekolah ditemukan bahwa sebagian besar siswa kelas VII SMPN 6 Barru mempunyai minat dan bakat yang perlu diasah terutama dalam bidang mendesain. Berdasarkan hal tersebut maka rencana pemecahan masalahnya yaitu melakukan pelatihan penggunaan aplikasi canva agar bakat mendesain siswa dapat meningkat dan memberikan alternatif dalam seni mendesain. Model pengabdian kepada masyarakat yang diperkenalkan adalah pengabdian berbasis pelatihan yang partisipatif. (Widanta et al., 2021).

Kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi Canva di SMP Negeri 6 Barru dilaksanakan dalam bentuk sesi teori dan praktik. Siswa akan diperkenalkan dengan dasar-dasar desain grafis, fitur-fitur Canva, serta teknik pembuatan desain sederhana seperti poster. Tujuan kegiatan ini yaitu untuk mengasah softskill dan kreativitas siswa dalam mengekspresikan diri secara positif melalui desain digital serta memperkenalkan teknologi desain grafis yang dapat digunakan dalam pembelajaran dan kegiatan ekstrakurikuler. Hasil dari kegiatan pelatihan

penggunaan aplikasi Canva untuk siswa kelas VII SMP Negeri 6 Barru menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa dalam desain grafis. Siswa mampu mengaplikasikan fitur-fitur Canva untuk membuat berbagai desain kreatif, seperti poster serta menyusun elemen visual dengan lebih terstruktur.

Hasil kegiatan pelatihan menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pelatihan dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam bidang desain grafis sekaligus mendorong pengembangan softskill seperti kreativitas, komunikasi, dan kerjasama. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ramadhan et al. (2022), yang menyatakan bahwa penggunaan Canva dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan daya tarik visual dan mendorong siswa untuk berpikir kreatif.

Peningkatan signifikan pada hasil post-test dibandingkan pre-test membuktikan bahwa pelatihan ini efektif dalam meningkatkan literasi digital siswa, khususnya dalam penggunaan aplikasi produktif berbasis desain. Hal ini mendukung temuan dari Yuliana & Saputra (2021), yang menyebutkan bahwa pelatihan desain berbasis aplikasi digital dapat memberikan kontribusi besar terhadap keterampilan abad 21, terutama dalam aspek kreativitas dan kolaborasi.

Kemampuan siswa untuk menghasilkan karya desain yang komunikatif dan estetis menunjukkan bahwa Canva tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga memberi ruang bagi siswa untuk mengekspresikan ide-ide mereka secara visual. Hal ini sesuai dengan konsep *visual literacy*, yaitu kemampuan untuk menafsirkan dan menciptakan pesan visual secara efektif (Brumberger, 2011).

Adanya peningkatan motivasi dan kepercayaan diri siswa setelah mengikuti pelatihan juga merupakan indikator penting bahwa pengembangan softskill tidak hanya terjadi secara teknis, tetapi juga secara psikologis. Siswa merasa lebih siap dalam menghadapi tugas-tugas berbasis proyek, yang dalam kurikulum Merdeka Belajar menjadi bagian penting dari proses pembelajaran.

Masih terdapat beberapa kendala teknis seperti keterbatasan perangkat dan koneksi internet pada saat pelatihan, yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan kegiatan serupa ke depan. Hal ini sejalan dengan catatan dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2020), yang menyebutkan bahwa salah satu tantangan dalam peningkatan literasi digital di sekolah adalah belum meratanya infrastruktur TIK.

Secara keseluruhan, pelatihan ini menunjukkan bahwa integrasi teknologi digital melalui aplikasi Canva dapat menjadi strategi efektif dalam pengembangan softskill siswa sekaligus meningkatkan kesiapan mereka menghadapi tantangan di era digital.

Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan program dan pembahasan yang diuraikan dapat ditarik kesimpulan bahwa pelatihan penggunaan aplikasi Canva berhasil meningkatkan literasi digital dan softskill siswa, khususnya dalam aspek kreativitas, komunikasi visual, dan kerja sama. Siswa mampu menghasilkan karya desain yang informatif dan estetis, serta menunjukkan peningkatan motivasi dan kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi. Implikasinya, Canva dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dan relevan untuk mendukung pengembangan keterampilan abad 21 di lingkungan sekolah. Kegiatan serupa perlu diperluas dengan dukungan infrastruktur yang memadai agar manfaatnya dapat dirasakan lebih luas.

Pengakuan

Kami menyampaikan terima kasih kepada seluruh responden yang telah meluangkan waktu untuk berpartisipasi dalam penabdian ini, juga kami berterima kasih yang sebesar-besarnya kepada mahasiswa yang terlibat langsung dalam penelitian ini maupun pihak-pihak lain yang terlibat secara tidak langsung. Terima kasih yang tidak terhingga kepada Ketua Yayasan STKIP Andi Matappa dan Ketua LPM STKIP Andi Matappa yang telah memberikan restu dalam pengabdian ini.

Daftar Referensi

- Brumberger, E. (2011). Visual literacy and the digital native: An examination of the millennial learner. *Journal of Visual Literacy*, 30(1), 19–47.
- Halidin, H., Hali, F., Ramlan, A. M., Susanti, G., Sarmadani, Farman, Rahayu, D. S., & Sari, D. U. (2021). Pengembangan kompetensi masyarakat dan fasilitas desa Air Bajo. *Almuhi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (AJPKM)*, 1(2).
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Strategi nasional literasi digital*. Jakarta: Kemendikbud.
- Ramadhani, R., Sari, A. R., & Prasetya, M. R. (2022). Pemanfaatan aplikasi Canva untuk meningkatkan kreativitas siswa. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 18(2), 112–121.
- 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/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- Siregar, D. Y., Toha, A. A., Azhari, R. A., & Fanisya, N. (2023). Peran mahasiswa kuliah kerja nyata (KKN) dalam bidang pendidikan sebagai wujud pengabdian di Desa Bangun Purba. *Community Development Journal*, 4(4), 7279–7284.

- Widanta, I. M. R. J., Sitawai, A. A. R., Putra, I. M. A., Suciani, N. K., Handayani, L. N. C., Hudiananingsih, P. D., Ardina, I. W. D., & Hidayanti, N. N. A. T. (2021). Pengabdian partisipatif berbasis proyek: Upaya mewujudkan Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat (SENADIBA) 2021*, 45–58. <https://ejournal.unmas.ac.id/index.php/senadiba/article/view/3198>
- Yuliana, S., & Saputra, E. (2021). Penerapan media digital untuk meningkatkan soft skill siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(1), 25–33.