

Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Bagi Santri Pondok Pesantren Miftahul Falah Ash-Shiddiqie Bandung

Miki Wijana

Sistem Informasi, Universitas Ma'soem, Indonesia
mikiwijana@gmail.com

Received : Feb' 2024 Revised : May' 2025 Accepted : May' 2025 Published : May' 2025

ABSTRACT

The graphic design training using the Canva application was provided to the students of Pondok Pesantren Miftahul Falah Ash-Shiddiqie Bandung to enhance their digital skills. The selection of this topic is based on the students' need to keep up with technological advancements, especially in the field of design, which is increasingly required in the modern world. The community service method used was practice-based training, where the students were introduced to the basics of graphic design and the use of Canva, followed by independent practice sessions supervised by instructors. The results of the training showed that the students were able to grasp the fundamentals of graphic design and utilize Canva to create simple visual content that can be used in pesantren activities or event promotions. In conclusion, this training is essential in equipping students with skills relevant to the digital age and opening new opportunities for them to create and contribute creatively in their environment.

Keywords : *Canva; Graphic Design; Training; Education; Students.*

ABSTRAK

Pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva diberikan kepada santri Pondok Pesantren Miftahul Falah Ash-Shiddiqie Bandung sebagai upaya untuk meningkatkan keterampilan digital mereka. Pemilihan topik ini didasarkan pada kebutuhan santri untuk mampu mengikuti perkembangan teknologi, terutama dalam bidang desain yang semakin dibutuhkan dalam dunia modern. Metode pengabdian yang digunakan adalah pelatihan berbasis praktik, di mana para santri diperkenalkan pada dasar-dasar desain grafis dan penggunaan Canva, diikuti dengan sesi praktik mandiri yang didampingi oleh instruktur. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa para santri mampu menguasai dasar-dasar desain grafis dan memanfaatkan Canva untuk membuat konten visual sederhana yang dapat digunakan dalam kegiatan pesantren maupun promosi acara. Dengan demikian, pelatihan ini penting dalam membekali santri dengan keterampilan yang relevan dengan tuntutan zaman digital, serta membuka peluang baru bagi mereka untuk berkarya dan berkontribusi secara kreatif dalam lingkungannya.

Kata Kunci : *Canva; Desain Grafis; Pelatihan; Pesantren; Santri.*

PENDAHULUAN

Perkembangan Teknologi Informasi (TI) mencakup kemajuan pesat dalam berbagai aspek komputasi, komunikasi, dan penyimpanan data sejak pertengahan abad ke-20. Teknologi tersebut diantaranya Komputer, *Internet*, *Mobile Technology*, *Cloud Computing*, *Artificial Intelligence (AI)*, *Internet of Things (IoT)* dan sebagainya

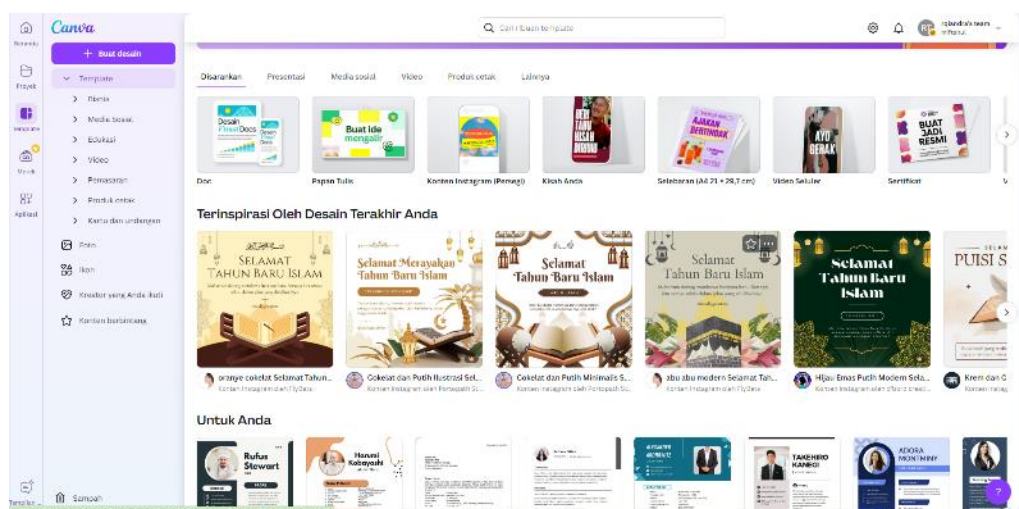
[1][2][3][4]. Perkembangan ini terus berlanjut, dengan inovasi baru yang muncul dan mengubah cara kita dalam hidup ataupun bekerja. Secara tidak langsung pula mempengaruhi terhadap cara pandang seseorang untuk mempersiapkan diri agar bisa bersaing terhadap kemampuan baik secara *softskill* maupun *hardskill*, terutama dalam bidang pendidikan [5].

Pondok pesantren merupakan lembaga pendidikan Islam yang khas di Indonesia. Pondok pesantren berfungsi sebagai pusat pendidikan agama dan pengembangan karakter bagi santri (sebutan bagi siswa di pesantren). Terdapat beberapa jenis pondok pesantren di Indonesia, diantaranya Pesantren Salafiyah, Pesantren Khalafiyah, Pesantren Tahfidz dan Pesantren Muadalah [6].

Pondok pesantren Miftahul Falah Ash-Shiddiqie Bandung adalah lembaga pendidikan *non-formal* lebih fokus pada Pendidikan keagamaan dan tergolong pondok pesantren salafiyah [7], akan tetapi secara teknis proses pembelajaran terbuka untuk keilmuan yang bersifat *non-religi* disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan jaman selama tidak menyalahi aturan serta bermanfaat bagi masa depan peserta didik. Setiap kali pergantian bulan, hari-hari besar, memberikan ucapan selamat atau sejenisnya, pondok pesantren biasa membuat flyer, poster, kartu ucapan, sertifikat dan lain-lain. Selama ini cukup kerepotan dikarenakan masih mengandalkan tenaga ahli profesional berbayar, yang menyebabkan terkendala terhadap biaya maupun antrian dalam pesanan. Oleh karena itu Selain kebutuhan untuk pesantren diharapkan bisa memberikan keahlian atau keterampilan tambahan bagi santri (peserta didik) yang sedang bermukim dan bisa bermanfaat di kemudian hari.

Desain grafis telah menjadi keterampilan yang sangat dibutuhkan dalam berbagai bidang, mulai dari pemasaran hingga pendidikan. Dalam hal ini melibatkan penggunaan tipografi, ilustrasi, fotografi, dan elemen grafis lainnya untuk menghasilkan desain yang menarik dan efektif. Desain grafis digunakan dalam berbagai media, termasuk iklan, majalah, buku, situs *web*, dan kemasan produk [8][9]. Desainer grafis biasanya bekerja untuk memastikan bahwa desain mereka tidak hanya estetik tetapi juga berfungsi dengan baik untuk menyampaikan informasi dan mempengaruhi audiens. Di sisi lain, perkembangan Internet juga mendorong teknologi komputer, teknologi pencetakan, *software* desain, dan perancangan desain grafis untuk memudahkan akses dalam pembelajaran. Desain grafis sebagai seni visual tidak hanya dapat dibuat oleh para akademisi atau profesional saja, namun bagi para pemula juga dapat menciptakan karya desain grafis yang berkualitas melalui belajar mandiri ataupun pelatihan.

Dengan berkembangnya teknologi informasi, banyak alat bantu yang memudahkan dalam proses desain grafis, salah satunya aplikasi Canva [10][11]. Dimana Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis web yang mudah digunakan, bahkan oleh pemula sekalipun. Canva adalah platform desain grafis *online* yang memungkinkan pengguna membuat berbagai jenis konten visual dengan mudah, seperti poster, presentasi, infografis, media sosial, dan lainnya [12]. Canva menawarkan antarmuka yang intuitif dan *drag-and-drop*, membuatnya mudah digunakan bahkan bagi mereka yang tidak memiliki latar belakang desain.



Gambar 1. Halaman Utama Aplikasi Canva

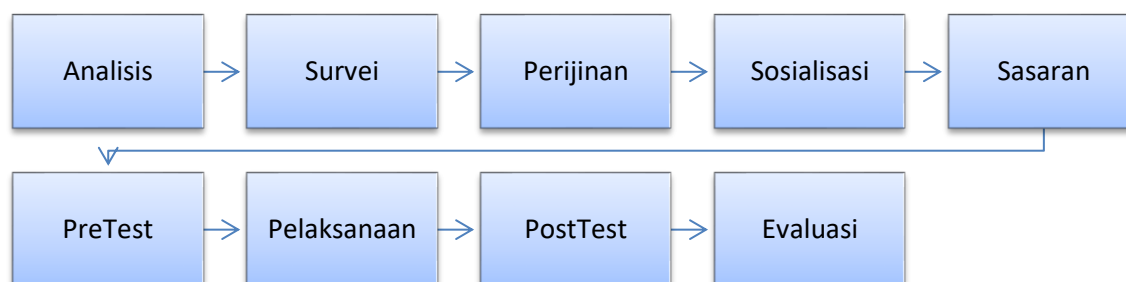
Menyadari pentingnya kemampuan desain grafis dalam mendukung berbagai aktivitas, baik di bidang pendidikan, bisnis [13][14], maupun personal, serta kemudahan yang ditawarkan oleh Canva, memandang perlunya diadakan pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi ini. Pelatihan bertujuan untuk:

1. Meningkatkan Keterampilan Desain
Membekali peserta dengan keterampilan dasar dalam desain grafis sehingga mereka dapat menghasilkan konten visual yang menarik dan efektif.
2. Memanfaatkan Teknologi Digital
Mengenalkan peserta pada alat bantu desain grafis yang mudah digunakan, sehingga dapat lebih produktif dan kreatif dalam membuat desain.
3. Meningkatkan Efisiensi dan Efektivitas
Mengajarkan cara menggunakan Canva untuk menghemat waktu dan biaya dalam pembuatan desain, sehingga peserta dapat menghasilkan desain berkualitas tanpa perlu menggunakan *software* yang kompleks dan mahal.
4. Mendukung Kegiatan Promosi dan Komunikasi
Membantu peserta dalam membuat materi promosi dan komunikasi visual yang menarik, baik untuk keperluan bisnis, organisasi, maupun personal.

Dengan latar belakang diatas, pelatihan desain grafis menggunakan Canva diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif bagi individu dan organisasi yang ingin meningkatkan kemampuan dalam membuat desain grafis yang menarik dan profesional. Pelatihan ini diharapkan selain memberdayakan santri yang bermukim juga dapat membuka peluang baru bagi peserta atau para santri dalam mengaplikasikan keterampilan desain grafis dalam berbagai aspek kehidupan.

METODE

Pengabdian Kepada Masyarakat (PkM) melalui pelatihan desain grafis dilakukan dalam beberapa tahapan atau skema metode, yaitu :



Gambar 2. Skema Metode Pelatihan

Penjelasan:

1. Analisis : Menganalisis keilmuan yang dibutuhkan oleh Lembaga atau calon Peserta pelatihan.
2. Survei : Lokasi kegiatan untuk pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat.
3. Perijinan : Ijin tempat, waktu dan peserta yang akan di libatkan untuk mengikuti pelatihan.
4. Sosialisasi : Pendekatan terhadap calon peserta pelatihan.
5. Sasaran : Peserta yang layak mengikuti pelatihan supaya cepat tanggap dan bermanfaat ilmu yang diberikan.
6. *PreeTest* : Menguji pengetahuan dasar tentang Komputer dan Desain Grafis.
7. Pelaksanaan : Teori dan Praktek.
8. *PostTes* : Menguji Kemampuan setelah Pelatihan.
9. Evaluasi : Merupakan hasil Karya peserta pelatihan

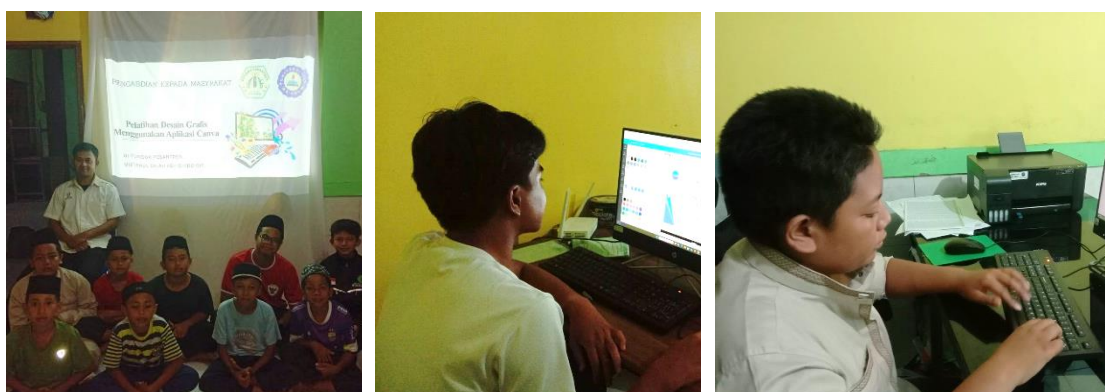
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengabdian kepada masyarakat merupakan upaya atau kegiatan yang dilakukan oleh individu atau kelompok untuk memberikan kontribusi positif kepada masyarakat sekitar [15]. Kegiatan ini melibatkan penerapan pengetahuan dan keterampilan untuk memecahkan masalah sosial, meningkatkan kualitas hidup, atau memajukan keberlanjutan lingkungan di komunitas tertentu. Kegiatan pengabdian masyarakat dapat mencakup penyuluhan, pelatihan, pengembangan kapasitas, atau proyek-proyek yang berfokus pada kesehatan, pendidikan, ekonomi, lingkungan, dan lain-lain.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di Pondok Pesantren Miftahul Falah Ash-Shiddiqie Bandung dilaksanakan dengan beberapa tahapan, diantaranya:

1. Analisis; hasil observasi yang telah dilakukan, ilmu pengetahuan yang dibutuhkan Santri Pesantren yaitu tentang desain grafis, dikatakan belajar desain grafis sejak dini banyak manfaat, termasuk pengembangan kreativitas, keterampilan teknologi, dan kemampuan pemecahan masalah, yang semuanya penting di era digital. Selain itu, keterampilan ini dapat membuka peluang karir di masa depan dan mendukung ekspresi diri, komunikasi, serta kolaborasi.

2. Survei; hasil survei, menentukan lokasi pelatihan supaya aman dan nyaman dalam kegiatan belajar mengajar yang dipilih di ruang kelas Pondok pesantren yang sering di sebut dengan Madrasah. Kemudian peralatan yang digunakan Personal Komputer, Laptop dan Projektor.
3. Perijinan; ijin pelaksanaan kegiatan pada pimpinan LPPM Universitas Ma'soem dan Pondok Pesantren, sekaligus sosialisasi yang menjadi sasaran sebagai objek peserta pelatihan.
4. Sosialisasi; dilakukan pada calon peserta pelatihan yang terlibat atau yang berminat mengikuti Pelatihan Desain Grafis.
5. Sasaran; yang menjadi sasaran santri Pondok Pesantren yang bermukim dan berstatus sebagai pelajar SMP dan SMA.
6. Pelaksanaan; peserta pelatihan berjumlah 10 orang, seluruhnya santri yang bermukim di Pondok Pesantren dan memiliki dasar pengetahuan dalam mengoperasikan komputer. Materi yang di sampaikan diantaranya pemahaman tentang desain grafis, membuat akun di Canva, memilih template sesuai kebutuhan, upload gambar, membuat desain dan unduh hasil karya.



Gambar 3. Pelaksanaan Pelatihan

7. *PreTest* dan *PostTes*

Sebelum dan sesudah pelatihan dilakukan *PreTest* dan *PostTes* dengan maksud dan tujuan sebagai berikut:

Maksud:

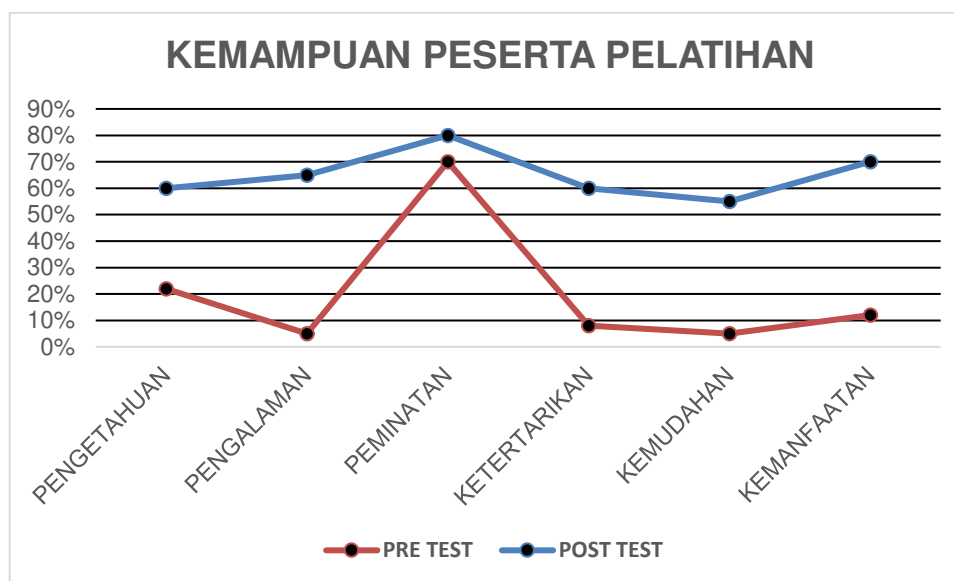
- a. *PreTest*: Untuk mengukur pengetahuan awal peserta tentang topik yang akan diajarkan sebelum pelatihan dimulai, mengetahui kebutuhan pelatihan dan tingkat pemahaman awal peserta terhadap materi, sehingga pelatihan dapat disesuaikan dengan kemampuan mereka.
- b. *PostTest*: Untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan dengan membandingkan hasil setelah pelatihan terhadap hasil *PreTest*, memastikan bahwa peserta telah memahami dan menguasai materi yang diajarkan selama pelatihan.

Tujuan:

- a. *PreTest*: Menilai kompetensi awal peserta dan melihat apakah mereka sudah memiliki dasar pemahaman yang diperlukan, Mengidentifikasi area yang membutuhkan peningkatan atau penjelasan lebih lanjut selama pelatihan.

- b. *PostTest*: Menilai apakah tujuan pembelajaran telah tercapai dan peserta telah memperoleh pengetahuan baru yang sesuai dengan materi pelatihan, Memberikan gambaran yang jelas kepada instruktur tentang seberapa efektif pelatihan dalam meningkatkan kapasitas dan keterampilan peserta.

PreTest dan *PostTest* bersama-sama memberikan gambaran lengkap tentang perkembangan peserta, membantu dalam penyempurnaan program pelatihan di masa mendatang.



Gambar 4. Hasil *Pre Test* dan *Post Test*

Berikut ini merupakan pertanyaan *PreTest* dan *PostTest* menggunakan Google Form, adapun link yang bisa di akses:

PreTest : <https://forms.gle/Xj18e2PnoTfuGoSN9>

PostTest : <https://forms.gle/yPL3dqE4HP3LAdZT8>

8. Evaluasi

Evaluasi dalam pelatihan bertujuan untuk mengukur efektivitas pelatihan, memastikan pemahaman dan peningkatan kompetensi peserta, serta menilai sejauh mana tujuan pelatihan tercapai. Selain itu, evaluasi membantu mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki, baik dalam materi, metode, maupun implementasi pelatihan, dan memberikan gambaran tentang dampak nyata pelatihan terhadap peserta. Hasil evaluasi ini penting dalam memastikan pelatihan memberikan nilai tambah dan dapat ditingkatkan di masa mendatang. Berikut ini merupakan Desain hasil karya dari beberapa peserta setelah pelatihan dilaksanakan:



Gambar 5. Desain Hasil Karya Peserta

Hasil evaluasi terkait kelebihan, kekurangan dan rekomendasi dalam pelatihan:
Kelebihan :

- a. Materi mudah dipahami
Materi disampaikan secara bertahap dan sesuai dengan tingkat pemula, sehingga peserta dengan latar belakang non-desain pun bisa mengikuti.
- b. Pendekatan praktik langsung
Adanya sesi praktik langsung membuat peserta bisa langsung mempelajari fitur Canva dengan bimbingan fasilitator, bukan hanya teori.
- c. Fasilitator ramah dan interaktif
Pelatih menjelaskan materi dengan bahasa yang sederhana dan menjawab pertanyaan peserta secara sabar dan komunikatif.
- d. Akses materi & rekaman
Peserta diberikan akses ke materi pelatihan (PDF/slide), yang sangat membantu untuk belajar ulang secara mandiri.
- e. Relevansi dengan kebutuhan zaman
Canva sangat relevan digunakan untuk membuat konten media sosial, presentasi digital, dan keperluan kerja modern.

Kekurangan :

- a. Koneksi internet tidak stabil
Beberapa peserta mengalami kendala koneksi yang mengganggu jalannya praktik langsung.
- b. Waktu pelatihan terbatas
Durasi pelatihan dianggap terlalu singkat oleh sebagian peserta untuk mengupas seluruh fitur Canva secara mendalam.
- c. Perbedaan tingkat pemahaman peserta
Ada kesenjangan antara peserta yang sudah pernah menggunakan Canva dengan yang benar-benar pemula, sehingga ritme pelatihan tidak merata.
- d. Belum ada evaluasi portofolio
Pelatihan belum disertai dengan sesi penilaian tugas akhir atau portofolio, sehingga perkembangan peserta sulit terukur sepenuhnya.

Rekomendasi :

- a. Perpanjangan durasi pelatihan
Tambahkan sesi tambahan atau buat pelatihan menjadi dua atau tiga hari agar fitur Canva bisa dibahas lebih mendalam dan latihan lebih optimal.
- b. Pembagian kelas berdasarkan tingkat
Pertimbangkan membuat kelas dasar (*beginner*) dan lanjutan (*intermediate*) agar materi lebih tepat sasaran dan peserta lebih nyaman.
- c. Pemberian tugas dan sertifikat portofolio
Sertakan tugas akhir berupa proyek desain yang harus dikumpulkan, agar peserta punya *output* nyata dan bisa membangun portofolio.
- d. Bimbingan lanjutan (*mentoring*)
Buat grup alumni atau sesi mentoring lanjutan pasca pelatihan agar peserta bisa terus berkembang dan bertanya saat praktik mandiri.

PENUTUP

Berdasarkan hasil pelatihan pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang telah dilaksanakan di Pondok Pesantren Miftahul Falah Ash-Shiddiqie Bandung, maka dapat disimpulkan:

1. Santri Pondok pesantren memperoleh manfaat yang signifikan dari pelatihan, seperti peningkatan keterampilan desain grafis yang dapat mereka terapkan dalam kegiatan sehari-hari maupun dalam proyek atau kegiatan tertentu.
2. Santri pesantren dapat mengembangkan kreativitas mereka dalam menghasilkan materi promosi dan edukasi yang lebih menarik dan profesional.
3. Pelatihan Canva berhasil meningkatkan pemahaman santri akan teknologi digital dan penggunaan alat desain *online*, membantu mereka menghadapi tantangan zaman digital dengan lebih percaya diri.
4. Dengan memfasilitasi akses dan pembelajaran terhadap *platform* desain Canva, pelatihan ini menunjukkan komitmen untuk memajukan pendidikan digital di lingkungan pesantren sebagai langkah adaptasi terhadap perkembangan teknologi.

Secara keseluruhan, pelatihan Canva pada santri pondok pesantren Miftahul Falah Ash-Shiddiqie tidak hanya berkontribusi pada peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga memberikan dampak positif dalam memperkuat identitas budaya dan pendidikan keagamaan di lingkungan pesantren. Pelatihan ini tentunya masih banyak kekurangan terkait waktu yang singkat dan peralatan yang terbatas namun dengan pengetahuan dasar bisa dikembangkan secara mandiri untuk berinovasi menciptakan desain-desain yang lebih menarik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] D. Setiawan, "Dampak perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terhadap budaya," *J. SIMBOLIKA Res. Learn. Commun. Study*, vol. 4, no. 1, pp. 62-72, 2018.
- [2] S. Dewi, "Sosialisasi terhadap Orang Tua tentang Penggunaan Internet yang Sehat dan Aman bagi Anak-anak," *J. AbdiMU Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 2, no.

-
- 1, pp. 1–5, 2022.
- [3] F. I. Amrina and W. P. Primandhana, “Analisis pengaruh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi serta pendidikan terhadap pertumbuhan ekonomi,” in *FORUM EKONOMI: Jurnal Ekonomi, Manajemen Dan Akuntansi*, 2022, vol. 24, no. 2, pp. 483–487.
 - [4] L. Hasanah, M. A. Putri, A. H. Hanin, and W. S. Siregar, “Dampak perkembangan teknologi informasi bagi peserta didik,” *J. Inform. Dan Teknol. Pendidik.*, vol. 2, no. 2, pp. 44–48, 2022.
 - [5] M. P. A. Q. Saleh and S. Dewi, “Design of Enterprise Information System Architecture with Oracle Architecture Development Process (OADP) Case Study in Vocational High Schools,” *Int. J. Quant. Res. Model.*, vol. 1, no. 4, pp. 217–228, 2020.
 - [6] A. Tolib, “Pendidikan di pondok pesantren modern,” *Risâlah, J. Pendidik. Dan Stud. Islam*, vol. 2, no. 1, pp. 60–66, 2015.
 - [7] M. Wijana, Y. Muhyidin, and A. Wibowo, “Pelatihan Aplikasi Microsoft Office PowerPoint untuk Metode Pembelajaran,” *J. AbdiMU Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 2, pp. 48–52, 2021.
 - [8] U. A. Utami, “Training on Marketplace Use For MSMEs as Digital Marketing Media In Cijambu Village: Pelatihan Pemanfaatan Marketplace Bagi UMKM Sebagai Media Pemasaran Digital di Desa Cijambu,” *CONSEN Indones. J. Community Serv. Engagem.*, vol. 4, no. 1, pp. 85–93, 2024.
 - [9] F. Fahminnansih and E. Rahmawati, “Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan,” *Soc. J. Pengabdi. dan Pemberdaya. Masy.*, vol. 2, no. 1, pp. 51–58, 2021.
 - [10] J. Enterprise, *Desain grafis dengan canva untuk pemula*. Elex Media Komputindo, 2021.
 - [11] D. T. Kumoro, U. Hasanah, and V. Y. P. Ardhana, “Pelatihan Desain Grafis Bagi Santri Pondok Pesantren Pabelan,” *Bakti Sekawan J. Pengabdi. Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 13–16, 2021.
 - [12] E. R. Susanto, “pelatihan desain grafis untuk Guru menggunakan canva,” *J. Eng. Inf. Technol. Community Serv.*, vol. 2, no. 2, pp. 168–173, 2023.
 - [13] A. Suryoprato and E. Jaelani, “Digital Marketing Pengaruh Digital Marketing Dan Pilihan Produk Dalam Pengambilan Keputusan Minat Membeli Konsumen Pada Marketplace Tokopedia,” *JSMA (Jurnal Sains Manaj. dan Akuntansi)*, vol. 14, no. 1, pp. 1–10, 2022.
 - [14] F. T. Anggraeny, H. E. Wahanani, F. A. Akbar, M. I. P. Raharjo, and S. Rizkyando, “Peningkatan ketrampilan kreativitas desain grafis digital siswa SMU menggunakan aplikasi canva pada ponsel pintar,” *J. Approp. Technol. Community Serv.*, vol. 2, no. 2, pp. 86–91, 2021.
 - [15] S. Wibawa, “Tridharma Perguruan Tinggi (Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat),” *Disampaikan dalam Rapat Perenc. Pengawas. Proses Bisnis Perguru. Tinggi Negeri. Yogyakarta*, vol. 29, pp. 1–15, 2017.
-