

Berkreasi dengan Canva: Pelatihan Desain Grafis untuk Kreativitas Siswa MTs Sinoa

(Creative Design with Canva: Graphic Design Training to Boost MTs Sinoa Students' Creativity)

Muh. Askar¹, Suhardiman², Ahmad Nurul Ikhsan B³

Universitas Muhammadiyah Bone, Sulawesi Selatan, Indonesia^{1,2}

askarmuh866@gmail.com¹, suhardimanbone@gmail.com², ahmadnurulihsanb@gmail.com³



Riwayat Artikel

Diterima pada 18 Oktober 2024

Revisi 1 pada 21 Oktober 2024

Revisi 2 pada 19 November 2024

Revisi 3 pada 10 Desember 2024

Disetujui pada 22 Desember 2024

Abstract

Purpose: This community service activity aims to equip students of MTs Sinoa with foundational knowledge and skills in graphic design using the Canva application. The training introduced students to the process of account creation, familiarization with Canva's features, and basic steps in producing a design.

Research methodology: The training employed a knowledge transfer method using a service-learning approach. This method ensures a direct impact by enhancing students' familiarity with technological tools, particularly in the area of graphic design, fostering their readiness for digital-based educational and professional environments.

Results: The training provided significant benefits to students, preparing them to navigate future technological advancements, especially in creative fields. Students demonstrated improved competence in operating Canva and were able to implement the learned skills during practical sessions, showing progress in both understanding and creativity.

Conclusions: This activity successfully achieved its objectives. Students showed mastery in operating Canva and effectively applied the material during the hands-on sessions. The training met its educational goals, as evidenced by the students' ability to navigate and use Canva features with confidence, indicating a strong grasp of the material.

Limitations: Despite its success, this activity faced challenges, particularly in terms of student engagement. Many students showed limited interest in graphic design because of their preference for using gadgets primarily for gaming, which affected their motivation to develop both hard and soft skills.

Contribution: This training supports the development of digital literacy and creativity among students, provides essential skills for future education, and contributes to the advancement of technology-based learning in schools.

Keywords: Canva App, Education, Graphic Design, Training

How to Cite: Askar, M., Suhardiman. S., Ikhsan A. N. (2025). Berkreasi Dengan Canva: Pelatihan Desain Grafis Melalui Aplikasi Canva, Untuk Mendorong Kreativitas Siswa MTs Sinoa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(4) 751-759.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan aspek utama dalam pembangunan individu dan masyarakat. Era Globalisasi yang semakin pesat, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai sarana transfer ilmu tetapi juga sebagai alat dalam pembentukan karakter, serta meningkatkan keterampilan dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi tantangan perkembangan era globalisasi yang semakin pesat (Delfi & Hudaidah,

2021). Dalam hal ini, pendidikan memiliki peran yang sangat penting, tidak hanya mencakup aspek akademis, tetapi juga berdampak kepada pengembangan sosial, emosional, dan etika. Dengan pendidikan yang berkualitas, individu dapat mengembangkan potensi diri secara optimal dan berdampak positif terhadap lingkungan sekitar. Definisi pendidikan menurut bapak pendidikan Nasional Indonesia Ki Hajar Dewantara bahwa “pendidikan adalah tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, yang berarti, pendidikan menuntun segala kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapat mencapai keselamatan, kebahagiaan setinggi-tingginya”. Demikian pentingnya pendidikan bagi suatu negara dalam upaya menciptakan sumber daya manusia (SDM), Sehingga suatu negara akan semakin maju (Ujud, Nur, Yusuf, Saibi, & Ramli, 2023).

Undang-undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem pendidikan Nasional disebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, Bangsa dan Negara. Bunyi undang-undang ini berlaku untuk semua jenjang pendidikan baik formal maupun non formal. Dalam hal ini pelatihan desain grafis termasuk pendidikan nonformal yang tujuan utamanya meningkatkan skill dan bagian dari usaha yang dilakukan untuk menunjang peningkatan kualitas sumberdaya manusia (SDM) termasuk siswa (Chairunnisa & Sudi, 2021).

Pelatihan merupakan setiap usaha atau tindakan untuk meningkatkan prestasi kerja pada suatu pekerjaan tertentu yang sedang di jalani. Optimalnya, pelatihan harus dirancang demi terwujudnya tujuan – tujuan suatu organisasi dan secara langsung meningkatkan tujuan karyawan secara individu (Agustina & Suprianto, 2018). Pelatihan adalah aktivitas yang di susun sedemikian rupa yang terjadwal dalam bidang keterampilan maupun pengetahuan serta sikap dengan tahap proses belajar untuk meningkatkan efektivitas kinerja kegiatan atau pekerjaan (Tambunan, Iqbal, Radillah, & Satria, 2022). Pelatihan merupakan suatu proses pembelajaran yang lebih memfokuskan ke praktek dibandingkan dengan materi yang dilaksanakan baik secara individu maupun kelompok, yang bertujuan terhadap peningkatan keterampilan yang akan dikuasai.

Pelatihan memiliki beberapa jenis yang diantaranya pelatihan onboarding, komunikasi, keterampilan teknis, keselamatan dan kesehatan kerja dan, soft skill. Serta memiliki beberapa ciri yang diantaranya, kepada suatu proses untuk meningkatkan keterampilan, kesesuaian materi dengan keterampilan, pelatihan jangka waktu tertentu dan proses pelatihan yang dilaksanakan yaitu lebih di fokuskan ke praktek sehingga terbiasa dengan keterampilan yang di pelajari (Pritandhari & Wibawa, 2021). Pelatihan yang hakikatnya adalah proses pembelajaran, oleh karena itu diperlukannya pengetahuan tentang bagaimana orang belajar, pendidikan dan pelatihan merupakan faktor yang paling penting untuk meningkatkan suatu keahlian atau kemampuan, setiap orang didorong dan dilatih untuk meningkatkan keahlian dan keterampilan yang pada intinya pelatihan dan pengembangan yaitu untuk meningkatkan kemampuan seorang siswa baik dalam segi sikap, pengetahuan, maupun perilaku (Hidayah, Yusuf, Fatah, & Wahjono, 2023).

Desain grafis merupakan ilmu yang menggabungkan seni dan komunikasi untuk menyampaikan pesan secara visual. Dengan memanfaatkan unsur symbol, gambar, teks, dan warna. Desain grafis tidak hanya bertujuan menghasilkan karya yang menarik, tetapi memperhitungkan unsur efektif dan inovatif dalam menyampaikan isi ide atau pesan dalam suatu karya yang di hasilkan meliputi buku, poster, website, dan produk lainnya (Susanto, Jupriyadi, & Pratiwi, 2023). Desain Grafis adalah suatu profesi yang berkaitan dengan Ilustrasi, Tipografi, Fotografi, atau Graphic Motion/Animasi. Seiring dengan perkembangan teknologi, kebutuhan dalam desain grafis akan semakin meningkat dalam dunia industri baik dalam segi pemasaran maupun periklanan. Desain grafis tidak hanya berfungsi sebagai sarana promosi tetapi sebagai media ekspresi *Artistik* yang dapat mempengaruhi persepsi masyarakat terhadap suatu karya yang di hasilkan (Tiawan, Musawarman, Sakinah, Rahmawati, & Salman, 2020). Desain grafis sudah menjadi kebutuhan dalam berbagai bidang kehidupan, baik itu dalam pembuatan Logo, Brosur, Spanduk, Kartu Nama, Sertifikat, Benner, Spanduk, bahkan Website yang menarik dan unik. Desain grafis salah satu unsur penting dalam meningkatkan perekonomian, oleh karena itu, kemampuan

dan keterampilan dalam desain grafis sangat diperlukan. Berdasarkan uraian diatas, dapat di simpulkan pentingnya kemampuan dibidang desain grafis terutama untuk mendukung prekonomian masyarakat di suatu bangsa dan Negara (Satiti et al., 2022).

Salah satu inovasi yang dapat dimanfaatkan adalah aplikasi desain grafis Canva, yang telah terbukti mampu menjadi media efektif untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan visual siswa di berbagai jenjang pendidikan (Nurindah, Surani, & Hidayat, 2024). Kemampuan desain grafis saat ini tidak lagi menjadi ketrampilan eksklusif, melainkan telah menjadi kompetensi penting yang perlu dikuasai oleh generasi muda. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis berbasis aplikasi Canva dapat secara signifikan meningkatkan keterampilan visual dan kreativitas siswa, baik di tingkat Sekolah Menengah Pertama maupun Madrasah (Arifin & Nurfaizah, 2024); (Latifah et al., 2025). Implementasi media desain grafis seperti Canva telah terbukti dapat mendorong kreativitas peserta didik di sekolah menengah, dengan memberikan ruang ekspresi dan mengembangkan kemampuan visual mereka (Rodi, Imtihan, Mardi, & Bagye, 2025). Lebih lanjut, penelitian sebelumnya mengungkapkan bahwa pelatihan Canva tidak hanya memengaruhi keterampilan desain, tetapi juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa (Maksumah & Qibtiyah, 2025). Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi desain grafis dapat menjadi alat pedagogis yang powerful dalam mengembangkan potensi kreatif peserta didik (Sabudu, 2024).

Canva merupakan salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam pembuatan suatu Desain, Pada tahun 2012 Canva dibangun oleh Maline Perkins di Sydney, Australia. Canva terdiri dari dua jenis layanan yakni gratis dan Berbayar, Pada layanan berbayar canva terdiri dari dua pilihan yaitu canva Pro dan canva *For Enterprise* (Susanto et al., 2023). Aplikasi Canva memiliki beragam *tools* yang dapat membantu dalam pembuatan, mengedit, maupun merancang suatu desain secara online, baik desain kartu ucapan, poster, sertifikat, bahkan presentasi. Canva mendukung beberapa versi yaitu Web, iPhone, dan android. Fitur Utama yang membuat aplikasi ini diminati oleh jutaan pengguna karna adanya ketersediaan template yang beragam serta beberapa fitur yang aksesnya berbayar (pro). Canva memerlukan koneksi internet untuk mengaksesnya, tetapi walaupun memiliki kekurangan tersebut, canva sangat mendukung dalam pembuatan suatu desain, pilihan Canva gratis tidak akan habis walaupun di gunakan berkali-kali jadi sudah lebih cukup, tinggal bagaimana pengguna mengekspresikan ide atau pesannya dalam merancang suatu desain yang kreatif dan menarik (Widayanti, Kala'lembang, Rahayu, Riska, & Sapoetra, 2021).

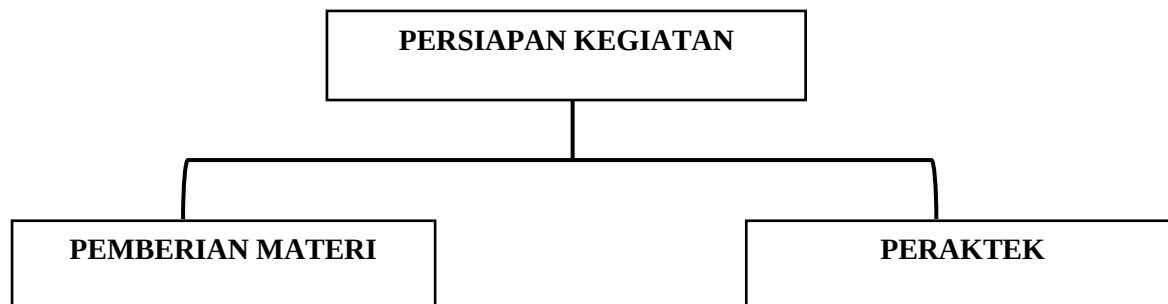
Canva dalam pendidikan adalah salah satu media pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar yang lebih *efektif* dan *evisien*, Sehingga dapat mendukung proses belajar baik secara visual serta meningkatkan kemampuan literasi visual peserta didik (Fahminnansih, Rahmawati, & Wardhanie, 2021). Seiring perkembangan teknologi sangat berpengaruh dengan eksistensi dan perkembangan dalam suatu bangsa dan negara, terlebih dalam dunia bisnis produk yang di hasilkan dalam suatu perusahaan sangat bergantung kepada desain suatu prodak untuk meningkatkan hasil pendapatan. Dengan diiringi oleh sosial media yang aktif untuk meningkatkan eksistensi dalam sebuah instansi ataupun perusahaan (Adrian et al., 2022). Jumlah pengguna internet di Indonesia meningkat dari tahun ke tahun, pada tahun 2024 pengguna internet di Indonesia mecapai 221 juta orang setara dengan 65% jumlah populasi penduduk yang ada di Indonesia (Huda, Istiawan, Mahiruna, Sulistijanti, & Wijayaningrum, 2023).

Dalam rangka meningkatkan pengetahuan dan kemampuan siswa-siswi MTs Sinoa dalam penguasaan desain grafis, perlu adanya suatu pelatihan yang *relevan* dan efektif ,yang salah satunya pelatihan penggunaan aplikasi canva. Pelatihan ini diselenggarakan di perpustakaan sekolah MTS Sinoa dalam bentuk Program Kerja Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKNT).

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini untuk mencapai tujuan dan target yang telah di rencanakan adalah, *Metode Knowledge Transfer* melalui pendekatan *Service Learning* untuk mendorong kreatifitas siswa-siswi MTs Sinoa. Dimulai dengan persiapan kegiatan, Pemberian materi mengenai pembuatan suatu karya menggunakan aplikasi canva, kemudian siswa-siswi mengimplementasikan materi yang

telah di berikan, kemudian penginstalan *Software Canva* di *Handphone* siswa, kemudian membuat Akun *Canva* di *Handphone* siswa, hingga ke tahap penggunaan aplikasi *Canva* dalam hal ini siswa di ajarkan membuat suatu desain sertifikat sederhana. Adapun mitra dalam kegiatan ini yaitu siswa-siswi Mts Sinoa, Kecamatan Sinoa, Kabupaten Bantaeng. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 2 Oktober 2024.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Pengabdian

3. Hasil dan Pembahasan

Desain Grafis adalah suatu kegiatan atau pekerjaan yang memfokuskan pemahaman mengenai esensi visual dan seni (*estetika*) (Kumoro, Hasanah, & Ardhana, 2021). Dikarenakan adanya penerapan elemen-elemen serta prinsip-prinsip desain dalam membuat suatu karya visual. Penerapan prinsip, diantaranya: kesederhanaan, keseimbangan, kesatuan, penekanan, repetisi, sehingga membentuk aspek struktural komposisi yang lebih luas. Elemen-elemen Desain Grafis meliputi garis, bentuk, ruang, tekstur, serta warna. Dan kemudian menghasilkan karya visual, yang dapat dinilai dan dinikmati oleh penikmat karya visual baik dalam kebutuhan bisnis dan industry (Budiarto, 2019). Desain Grafis termasuk dalam pembuatan suatu desain brosur, halaman web, logo, sampul buku, hingga materi komunikasi lainnya. Beberapa tugas dalam konteks yang berbeda, desain grafis terdapat gabungan dua pokok istilah kata desain merujuk kepada pendekatan kreatif dalam merancang suatu karya yang mengandung nilai estetika, sedangkan grafis merujuk kepada pengetahuan tentang perancangan titik dan garis yang berperan dalam menciptakan hasil gambar yang informatif. Dengan penjelasan diatas dapat disimpulkan desain grafis adalah ilmu yang merujuk kepada kreatifitas untuk menghasilkan karya visual atau gambar. Beberapa software yang dapat digunakan dalam membuat suatu desain diantaranya: adobe photoshop, adobe ilustrasi, adobe design, canva, coreldraw, dan masi banyak lagi.

Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Rabu 02 Oktober 2024. Dan ditujukan kepada siswa – siswi MTS Sinoa, Kecamatan Sinoa, Kabupaten Bone yang terdiri dari kelas 7, 8, dan 9. Kegiatan pelatihan ini di mulai dengan pembukaan kegiatan oleh moderator, kemudian dilanjutkan dengan pemberian materi kepada siswa - siswi tentang penggunaan Aplikasi Canva (Isnaini, Sulistiyani, & Putri, 2021). Kegiatan ini dilaksanakan menggunakan media pembelajaran power point dan smart TV sebagai alat bantu untuk menyampaikan materi yang di berikan kepada siswa-siswi MTs Sinoa.

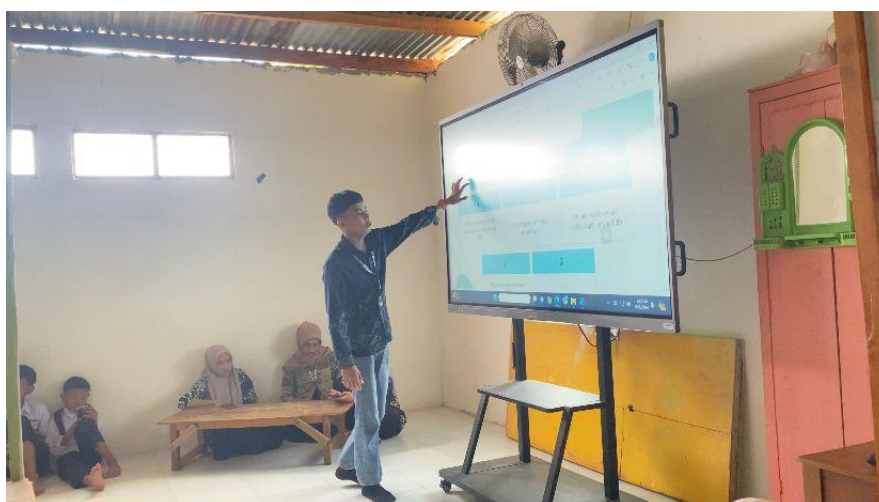
Materi diawali dengan menjelaskan mengenai pengertian dari aplikasi canva, sebelum melangkah ke pembuatan suatu desain dalam aplikasi canva, perlu adanya pengenalan terhadap aplikasi yang akan kita gunakan sehingga kita mengetahui tujuan dan fungsi dari software desain grafis itu sendiri. Seperti halnya aplikasi canva merupakan platfom desain grafis yang di gunakan untuk membuat suatu karya seperti media sosial, presentasi, dokumen , poster dan konten visual lainnya. Yang membutuhkan koneksi internet untuk menggunakannya, aplikasi canva terdiri dari dua jenis yaitu gratis dan Berbayar (Zettira, Febrianti, Anggraini, Prasetyo, & Tripustikasari, 2022).



Gambar 2. Pemberian Materi Mengenai Pengertian Canva

Gambar 2. Menunjukkan tahap pertama pengenalan aplikasi Canva, yaitu pemberian materi mengenai pengertian aplikasi Canva. sebelum melangkah ke pembuatan suatu desain dalam aplikasi canva, perlu adanya pengenalan terhadap aplikasi yang akan kita gunakan sehingga kita mengetahui tujuan dan fungsi dari *software* desain grafis itu sendiri.

Kemudian dilanjutkan dengan pemberian materi mengenai kelebihan dari Canva, aplikasi ini memiliki banyak kelebihan yang tidak dimiliki aplikasi atau *software* desain lainnya. Yang diantaranya : simpel dan lengkap untuk membuat desain digital atau cetak, fitur lengkap dan mudah digunakan, format hasil download beragam yang terdiri PDF, PNG, JPG dan lain-lain, hasil desain juga otomatis akan ter-save pada web Canva, sudah tersedia aplikasi dan dapat diakses melalui handphone.



Gambar 3. Pemberian Materi Mengenai Kelebihan Canva

Gambar 3. Menunjukkan tahap pemberian materi mengenai kelebihan aplikasi Canva, Yang diantaranya : simpel dan lengkap untuk membuat desain digital atau cetak, fitur lengkap dan mudah digunakan, format hasil download beragam yang terdiri PDF, PNG, JPG dan lain-lain.

Materi dilanjutkan dengan membahas Mengenai kekurangan dari aplikasi atau software yang akan digunakan, dalam suatu *software* tentu memiliki kekurangan didalamnya tidak lepas dari kelebihan-kelebihan yang di tawarkan. Kekurangan *software* atau aplikasi canva terdiri dari tiga yaitu : Tidak dapat mengakses canva jika tidak ada koneksi internet, beberapa fitur harus ditingkatkan ke versi yang berbayar, Desain banyak dikenali, karna semakin meningkatnya pengguna aplikasi Canva.



Gambar 4. Pemberian Materi Mengenai Kekurangan Canva

Gambar 4. Menunjukkan tahap pemberian materi kekurangan aplikasi Canva yang diantaranya beberapa fitur versi berbayar, desain banyak dikenali, dan harus terhubung ke jaringan internet.

Tahap selanjutnya dengan membahas cara menggunakan canva mulai dari cara login di web canva, memilih ukuran desain, hingga ke fitur yang dapat digunakan dalam membuat suatu desain, yang diantaranya fitur yang tersedia seperti template yang dapat digunakan, fitur unggah file yang tersimpan di komputer, fitur unggah foto yang disediakan canva, tersedianya beragam elemen yang dapat digunakan, tersedianya pilihan font yang dapat dipilih, tersedia audio yang dapat dipilih, terdapat video singkat yang dapat di unggah, banyaknya pilihan background yang menarik, penyimpanan template yang gratis ataupun berbayar, dan dapat di share ke media sosial.



Gambar 5. Pemberian Materi Mengenai Cara Menggunakan Canva

Gambar 5. Menunjukkan tahap pemaparan pengaplikasian Canva mulai dari cara login di Web Canva, memilih ukuran desain, hingga ke fitur yang dapat digunakan dalam membuat suatu desain.

Adapun tahap selanjutnya yaitu praktik penggunaan Canva, dengan membuat desain Sertifikat sederhana, desain ini sangat mudah bagi pengguna yang baru mulai belajar tentang dunia desain grafis dikarenakan tidak terlalu banyak elemen yang di perlukan untuk mendesain suatu sertifikat, yang diawali memasuki official site canva www.canva.com di Handphone, kemudian siswa diarahkan untuk login atau daftar jika belum memiliki akun, langkah selanjutnya diarahkan untuk memilih ukuran desain sertifikat, kali ini menggunakan ukuran 29,7 x 21 cm, ukuran desain bisa di ubah tergantung kebutuhan desain yang akan akan kita buat. Langkah selanjutnya masuk ke pemilihan warna untuk *background* sertifikat, kemudian siswa diarahkan untuk memilih fitur teks untuk mengisi kata atau kalimat yang di perlukan sebagai isi dalam sebuah sertifikat, dan terdapat fitur font tulis yang dapat dipilih yang sesuai dengan desain sertifikat yang sedang dibuat.

Kemudian, dilanjutkan mengarahkan siswa-siswi untuk masuk ke fitur elemen dan kemudian memilih elemen yang sesuai dengan sertifikat yang mereka desain, dilanjutkan dengan masuk ke fitur unggah, untuk proses pengeditan terakhir yakni memilih foto atau logo yang akan digunakan dalam desain sertifikat yang sedang mereka buat. Selanjutnya siswa-siswi diarahkan untuk menyimpan hasil desain yang telah selesai didesain dengan memilih fitur unduh kemudian memilih jenis file seperti (pdf,jpg,png) dan pilih menu unduh untuk menyimpan file di Handphone. Siswa-siswi sangat aktif dalam mempraktekkan materi yang telah diberikan bahkan juga guru ikut berpartisipasi dalam belajar membuat suatu desain sertifikat, guna meningkatkan pengetahuan mereka dalam teknologi sehingga guru tersebut nantinya dapat membuat desain media pembelajaran sendiri di canva, untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas mereka nantinya.



Gambar 6. Peraktek Pembuatan Desain Sertifikat Sederhana

Gambar 6. Menunjukkan tahap peraktik penggunaan Canva, dengan membuat desain Sertifikat sederhana, diawali dengan login di official site canva www.canva.com, memilih ukuran desain yang telah tersedia, hingga ke tahap menyimpan hasil desain.

Hasil dari kegiatan pelatihan ini, pengetahuan siswa-siswi MTs Sinoa di bidang teknologi semakin meningkat lebih khususnya di bidang desain grafis, siswa-siswi MTs Sinoa sudah mampu membuat suatu desain sederhana seperti sertifikat, famplet, logo, dan banner sesuai dengan kreatifitas masing-masing, sehingga dapat memberikan dampak positif bagi sekolah dan dirinya sendiri, dan mejadi bekal awal mereka ke jenjang pendidikan selanjutnya.

4. Kesimpulan

Pelatihan desain grafis sudah mencapai target yang diharapkan, dengan adanya beberapa model objek yang telah mencapai target sesuai dengan yang di rencanakan, dan tujuan penyampaian materi dapat berjalan dengan maksimal dan praktek dapat dilaksanakan secara langsung, sehingga dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini telah tercapai, karna penguasaan materi yang baik dilihat dari kemampuan siswa dalam menggunakan aplikasi atau web canva dalam pembuatan sertifikat hingga pembuatan famplet, hasil Desain yang telah mereka buat kemudian dicetak dan dipajang dalam ruang kelas mereka sebagai hiasan dan bukti bahwa mereka telah berhasil membuat suatu desain walaupun hanya sebuah desain sertifikat sederhana. Diharapkan bisa menjadi bekal mereka dalam meningkatkan kemampuan dalam Desain Grafis, dan menjadi modal mereka ke jenjang pendidikan dimasa depan dan bisa berguna terhadap dirinya sendiri maupun orang sekitarnya. Meskipun Canva ini menawarkan berbagai keunggulan, tetapi memiliki beberapa kelemahan tetapi tidak mengurangi kualitas dari hasil desain yang dibuat.

Limitasi dan Studi Lanjutan

Kegiatan Pelatihan Desain Grafis merupakan langkah positif untuk meningkatkan kemampuan siswa-siswi MTs sinoa, dalam bidang teknologi. Tetapi tidak menutup kemungkinan keterbatasan atau hambatan dalam proses pelatihan ini salah satunya kurangnya minat siswa-siswi terhadap ilmu desain grafis sebab diumur remaja mereka lebih mengutamakan gadget untuk bermain game, sehingga memberikan dampak buruk bagi minat siswa-siswi terhadap peningkatan kemampuan *hard skill* dan *soft skill* mereka. Dengan adanya pelatihan ini dapat memberikan manfaat yang positif bagi siswa-siswi

MTs Sinoa ke Jenjang Pendidikan Selanjutnya, dan diharapkan menjadi penunjang siswa-siswi MTs sinoa menghadapi tantangan di era teknologi yang semakin berkembang.

Ucapan terima kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada kampus Universitas Muhammadiyah Bone, Tim PKKMB MBKM Tahun 2024 yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan pengabdian ini, Pemerintah Kabupaten Bantaeng khususnya Kecamatan Sinoa Desa Bonto Maccini yang telah menerima kami dengan hangat selama melaksanakan kegiatan pengabdian ini, Ketua Program Studi Teknologi pendidikan dan Dosen Pembimbing yang senantiasa memberikan dukungan, motivasi, serta arahan selama melaksanakan kegiatan pengabdian ini. Terima kasih pula penulis ucapkan kepada kedua orang tua atas segala doa dan usaha yang senantiasa mengiringi langkah penulis selama kegiatan pengabdian ini, terima kasih kepada teman-teman angkatan 2021 program Teknologi Pendidikan, yang senantiasa kebersamai selama proses perkuliahan, terimakasih kepada rekan-rekan Himpunan Mahasiswa Teknologi Pendidikan, yang senantiasa memberikan dukungan selama proses perkuliahan, serta sahabat-sahabat PMII UNIM Bone yang telah mendukung penulis selama proses perkuliahan berlangsung, kakak-kakak Pramuka UNIM Bone yang selalu mendukung proses yang penulis jalani, dan teman-teman posko 3 desa Bonto maccini, yang selalu kebersamai selama kegiatan pengabdian ini serta ibu dan bapak posko yang telah menjadi orang tua bagi kami selama kegiatan pengabdian ini berlangsung.

Referensi

- Adrian, Q. J., Putri, N., Jayadi, A., Sembiring, J. P., Sudana, I. W., Darmawan, O. A., . . . Ardiantoro, N. F. (2022). Pengenalan Aplikasi Canva Kepada Siswa/Siswi SMKN 1 Tanjung Sari, Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 187-191. doi:<https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2020>
- Agustina, R., & Suprianto, D. (2018). Pelatihan Desain Grafis dan Fotonovela Untuk Warga Desa Ngembal Kec. Wajak Kab. Malang. *Kumawula: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 219-226. doi:<https://doi.org/10.24198/kumawula.v1i3.23457>
- Arifin, S., & Nurfaizah. (2024). Pelatihan Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Desain Grafis di SMP Muhammadiyah Kebasen. *Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat (JPMM)*, 5(2), 97-104. doi:<http://dx.doi.org/10.35671/jpmm.v5i2.2842>
- Budiarto, S. P. (2019). Pelatihan Desain Grafis dan Multimedia di Sekolah Menengah Kejuruan Persatuan Guru Republik Indonesia Banyuputih Situbondo. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 4(1), 308-313. doi:<https://doi.org/10.21067/jpm.v4i1.3059>
- Chairunnisa, K., & Sundi, V. H. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Poster pada Siswa Kelas X SMAN 8 Tangsel. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 3(1), 1-4.
- Delfi, I., & Hudaidah. (2021). Perkembangan Pendidikan di Era Globalisasi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(2), 82-89. doi:<https://doi.org/10.5281/zenodo.4658994>
- Fahminnansih, F., Rahmawati, E., & Wardhanie, A. P. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan. *Society: Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 51-58. doi:<https://doi.org/10.37802/society.v2i1.170>
- Hidayah, H. S. a., Yusuf, Fatah, Z., & Wahjono, S. I. (2023). Latihan dan Pengembangan Sumber Daya Manusia. *National Conference on Applied Business, Education, & Technology (NCABET)*, 3(1), 300-317. doi:<http://dx.doi.org/10.46306/ncabet.v3i1.128>
- Huda, N., Istiawan, D., Mahiruna, A., Sulistijanti, W., & Wijyaningrum, T. N. (2023). Pelatihan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Desain Grafis Anggota Perhimpunan Human Resources Development Jawa Tengah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Intimas (Jurnal INTIMAS): Inovasi Teknologi Informasi dan Komputer Untuk Masyarakat*, 3(2), 37-45. doi:<https://doi.org/10.35315/intimas.v3i2.9337>
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291-295. doi:<https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>

- Kumoro, D. T., Hasanah, U., & Ardhana, V. Y. P. (2021). Pelatihan Desain Grafis Bagi Santri Pondok Pesantren Pabelan. *Bakti Sekawan: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 13-16. doi:<https://doi.org/10.35746/bakwan.v1i1.147>
- Latifah, A. F., Gunatria, F. S., Mardiah, G., Widodo, H. Y., Astuti, L. K., Widiarsa, M. R., . . . Amelia, S. R. S. (2025). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva dalam Mengasah Keterampilan Siswa-Siswi di MTS Wonosobo. *ASPIRASI: Publikasi Hasil Pengabdian dan Kegiatan Masyarakat*, 3(2), 18-26. doi:<https://doi.org/10.61132/aspirasi.v3i2.1502>
- Maksumah, N. M., & Qibtiyah, M. (2025). Penggunaan Media Pembelajaran Canva untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. *Journal of Pedagogical and Teacher Professional Development*, 1(2), 315-335. doi:<https://doi.org/10.35719/jtpdp.v1i2.41>
- Nurindah, S., Surani, D., & Hidayat, A. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran TIK di Kelas 8 SMP IT Bina Bangsa. *Journal of Citizen Research and Development*, 1(2), 424-431. doi:<https://doi.org/10.57235/jcrd.v1i2.3484>
- Pritandhari, M., & Wibawa, F. A. (2021). Pelatihan Desain Grafis Coreldraw Meningkatkan Kreativitas Karang Taruna Pemuda Mandiri Kelurahan Rejomulyo. *SINAR SANG SURYA: Jurnal Pusat Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 33-41. doi:<http://dx.doi.org/10.24127/sss.v5i1.1480>
- Rodi, M., Imtihan, K., Mardi, & Bagye, W. (2025). Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Berbasis Web Melalui Pelatihan Canva. *IKA BINA EN PABOLO: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 10-22. doi:<https://doi.org/10.36987/ikabinaenpabolo.v5i1.6552>
- Sabudu, D. (2024). *Inovasi Pembelajaran dengan Aplikasi Canva: Teori dan Praktik*. Jawa Tengah: Tahta Media Group.
- Satiti, W. S., Umardiyah, F., Hidayatulloh, F., Munfarida, N. F., Fatmawati, M., & Hanafi, A. (2022). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva untuk Remaja di Desa Kalikejambon. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 105-109. doi:<https://doi.org/10.32764/abdimasif.v3i3.3260>
- Susanto, E. R., Jupriyadi, & Pratiwi, D. (2023). Pelatihan Desain Grafis Untuk Guru Menggunakan Canva. *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service (JEIT-CS)*, 2(2), 168-173. doi:<https://doi.org/10.33365/jeit-cs.v2i1.305>
- Tambunan, L., Iqbal, M., Radillah, T., & Satria, B. (2022). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Inovasi Digital Bagi Masyarakat di Desa Buluh Apo Kecamatan Pinggir. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 514-521. doi:<https://doi.org/10.46576/rjpkkm.v3i2.1897>
- Tiawan, Musawarman, Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat SMK di SMKN 1 Gunung Putri Bogor. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 476-480. doi:<https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.417>
- Ujud, S., Nur, T. D., Yusuf, Y., Saibi, N., & Ramli, M. R. (2023). Penerapan Model Pembelajaran Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMA Negeri 10 Kota Ternate Kelas X pada Materi Pencemaran Lingkungan. *Jurnal Bioedukasi*, 6(2), 337-347. doi:<https://doi.org/10.33387/bioedu.v6i2.7305>
- Undang-undang (UU) Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Sapoeira, Y. A. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 91-102. doi:<https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813>
- Zettira, S. B. Z., Febrianti, N. A., Anggraini, Z. A., Prasetyo, M. A. W., & Tripustikasari, E. (2022). Pelatihan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Desain Promosi Usaha Mikro Kecil dan Menengah. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 2(2), 99-105. doi:<https://doi.org/10.37640/japd.v2i2.1524>