



PELATIHAN PAR BERBASIS *SMARTPHONE*: PEMANFAATAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN DESAIN ANAK ASUH PANTI AL-IKHSANIYAH

Smartphone-Based PAR Training: Using Canva To Improve The Design Skills Of Children In The Al-Ikhsaniyah Orphanage

Sri Mulyani*, Retnowati, Eko Nur Wahyudi

Program Studi Teknologi Rekayasa Multimedia Grafis Fakultas Vokasi Universitas Stikubank

Jl. Kendeng V Bendan Ngisor, Gajahmungkur, Semarang, Jawa Tengah

*Alamat korespondensi: srimulyani@edu.unisbank.ac.id

(Tanggal Submission: 3 Oktober 2025, Tanggal Accepted : 28 Januari 2026)



Kata Kunci :

Teknologi Digital, Anak Asuh, Canva, Desain Grafis, PAR

Abstrak :

Penerapan teknologi digital, khususnya dalam bidang desain grafis, sangat penting untuk meningkatkan keterampilan siswa di era digital saat ini. Namun, banyak anak muda, terutama di panti asuhan, yang belum memanfaatkan teknologi secara optimal dalam pembelajaran dan pengembangan keterampilan. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan akses dan pendampingan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Oleh karena itu, kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital anak-anak asuh di Panti Asuhan Al-Ikhsaniyah melalui pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi *Canva* berbasis *smartphone*. Kegiatan ini dilaksanakan pada periode 1 Agustus – 4 November 2023 dengan 15 peserta yang terdiri dari 11 laki-laki dan 4 perempuan, semua masih duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama (SMP). Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah *Participatory Action Research (PAR)*, yang melibatkan mitra secara aktif dalam setiap tahap kegiatan, dimulai dari observasi, pelatihan teori dan praktik, hingga refleksi atas penerapan materi yang diajarkan. Instrumen yang digunakan dalam evaluasi adalah *pre-test* dan *post-test*, serta rubrik penilaian untuk karya desain. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana 80% peserta berhasil membuat poster desain grafis secara mandiri, menghasilkan 30 karya desain yang dihasilkan, dan 100% peserta kini mengenal dan memahami penggunaan aplikasi *Canva*. Rata-rata skor pada rubrik evaluasi desain meningkat menjadi 16 dari 20, dengan 73% peserta merasa lebih percaya diri dalam merancang poster setelah pelatihan. Kesimpulannya, penerapan teknologi digital dalam bentuk desain grafis menggunakan *Canva* berhasil meningkatkan keterampilan dan kepercayaan diri peserta secara signifikan,



serta memberikan manfaat bagi pengembangan keterampilan digital dan kreativitas mereka.

Key word :

Digital Technology, Foster Children, Canva, Graphic Design, PAR

Abstract :

The implementation of digital technology, particularly in graphic design, is crucial to enhancing students' skills in the digital era. However, many young people, especially those in orphanages, have not optimally utilized technology for learning and skill development. This is due to limited access and guidance in Information and Communication Technology (ICT). Therefore, this Community Service (PKM) activity aims to improve digital literacy among the children at Panti Asuhan Al-Ikhsaniyah through graphic design training using the Canva application on smartphones. The activity was conducted from August 1 to November 4, 2023, with 15 participants, consisting of 11 males and 4 females, all currently in junior high school. The method used in this activity was Participatory Action Research (PAR), which actively involved the stakeholders throughout each phase, including observation, theoretical and practical training, and reflection on the implementation of the material taught. The evaluation instruments used were pre-tests and post-tests, as well as rubrics for assessing design works. The results showed significant improvement, with 80% of participants successfully creating graphic design posters independently, producing 30 design works. Furthermore, 100% of participants were able to understand and use the Canva application. The average score on the design evaluation rubric increased to 16 out of 20, with 73% of participants feeling more confident in designing posters after the training. In conclusion, the application of digital technology in the form of graphic design using Canva significantly improved participants' skills and confidence, while also benefiting their digital skill development and creativity.

Panduan sitasi / citation guidance (APPA 7th edition) :

Mulyani, S., Retnowati, & Wahyudi, E. N. (2026). Pelatihan PAR berbasis smartphone: Pemanfaatan Canva untuk meningkatkan keterampilan desain anak asuh Panti Al-Ikhsaniyah. *Jurnal Abdi Insani*, 13(1), 181-194. <https://doi.org/10.29303/abdiinsani.v13i1.3279>

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, teknologi berkembang pesat dan memberikan dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk pekerjaan, komunikasi, hiburan, dan pendidikan. Kemudahan akses teknologi telah menciptakan generasi digital, yang tumbuh dengan teknologi sebagai bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari mereka (Monggilo *et al.*, 2021) (Abdullah, 2019) (Humasindonesia.id, 2023). Fenomena ini, mendorong tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) melakukan pencarian, penelusuran ide atau topik pengabdian yang relevan atas kebutuhan mitra saat ini, khususnya dalam pemanfaatan teknologi digital.

Panti Asuhan Al-Ikhsaniyah, yang didirikan pada 31 Juli 2008, menjadi mitra PKM dalam penerapan teknologi digital, yaitu *Canva*. Panti ini memiliki 61 anak asuh yang terdiri dari 36 laki-laki dan 25 perempuan, dengan jenjang pendidikan mulai dari SD hingga perguruan tinggi. Berdasarkan kesepakatan dengan mitra, fokus program ini adalah memberikan transfer pengetahuan dan keterampilan digital kepada anak asuh yang duduk di bangku SMP. Panti ini beralamat di Jl. Candi Penataran XII, Kalipancur, Ngaliyan, Semarang, Jawa Tengah 50183, dan mengusung semboyan "Sejahtera mereka sejahtera kita semua," seperti yang diperoleh melalui wawancara dengan Bapak Drs. Hasan Basri, pengurus Panti. Panti Asuhan Al-Ikhsaniyah dipimpin oleh Drs. KH Basri dengan jumlah pengurus sebanyak 11 orang diantaranya Hj. Musinah B.A sebagai pembina, Nur Choliz sebagai

pengawas, Ajib Hablie Fadhela S.T sebagai sekretaris, Aghnie Maulina Arifie sebagai Bendahara dan 6 lainnya sebagai seksi kepengurusan.

Dalam konteks ini, PKM bertujuan untuk membantu mitra memperoleh pengetahuan dan keterampilan terkait teknologi digital, khususnya dalam desain grafis menggunakan aplikasi *Canva* di *smartphone* (Elrinolla *et al.*, 2023). Alasan memilih segmen SMP adalah karena usia kognitif anak-anak pada jenjang SMP sudah cukup matang untuk memahami teknologi secara mendalam, serta mereka sudah memiliki perangkat *smartphone* yang siap digunakan untuk belajar dan berkreasi. Anak-anak usia SMP memiliki potensi untuk mengembangkan keterampilan digital, seperti desain grafis, dengan bimbingan yang tepat (Mulyanto *et al.*, 2024). Hal ini juga didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa remaja usia SMP memiliki kemampuan untuk memahami konsep dasar desain grafis dan memanfaatkan aplikasi sederhana seperti *Canva* untuk membuat poster, logo, dan materi visual lainnya (Azqia *et al.*, 2025) (Salsabila *et al.*, 2023). Dengan memanfaatkan aplikasi desain grafis berbasis *smartphone* seperti *Canva*, anak-anak dapat menghasilkan karya visual, seperti poster dan logo, yang relevan dengan dunia pendidikan maupun pemasaran digital.



Gambar 1. Permasalahan Mitra

Kegiatan sehari-hari di Panti meliputi belajar, mengaji, sekolah, olahraga, dan aktivitas lainnya. Padatnya rutinitas ini berdampak pada keterbatasan pengetahuan dan keterampilan digital anak-anak asuh. Meskipun mereka telah memiliki perangkat *smartphone*, kendala utama yang dihadapi adalah keterbatasan akses dan pendampingan TIK. Anak-anak asuh kurang mendapatkan pendampingan yang memadai dalam memanfaatkan teknologi secara produktif dan bermanfaat. Mereka lebih banyak mengandalkan *smartphone* untuk hiburan, tanpa adanya bimbingan yang memadai untuk memanfaatkannya dalam kegiatan pembelajaran atau pengembangan keterampilan digital. Hal ini menyebabkan mereka kurang familiar dalam memanfaatkan teknologi untuk keperluan yang lebih positif dan produktif, seperti desain grafis atau pembelajaran *online*, lihat pada Gambar 1.

Program PKM ini diharapkan dapat memberikan manfaat langsung bagi anak asuh Panti Asuhan Al-Ikhsaniyah, dengan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan digital mereka, khususnya dalam penggunaan teknologi untuk desain grafis. Selain itu, program ini juga bertujuan untuk memberikan dampak positif bagi mitra, dengan menyediakan keterampilan yang dapat mereka manfaatkan untuk kegiatan pembelajaran sehari-hari, serta untuk mempromosikan kegiatan sosial atau pemasaran Panti Asuhan melalui media digital. Dengan demikian, harapan kami adalah bahwa penerapan teknologi digital ini tidak hanya meningkatkan literasi digital anak-anak asuh, tetapi juga membuka peluang untuk kreativitas dan kewirausahaan di masa depan. Dengan permasalahan mitra, kurang familiar dalam memanfaatkan teknologi digital dalam aktivitas yang positif dan produktif. Dimana hal tersebut dijabarkan pada penggunaan *smartphone* sebagai teknologi tepat guna, pengetahuan dan keterampilan digital menggunakan *smartphone*, dan membuat desain grafis menggunakan *smartphone*. Maka PKM ini bertujuan untuk membantu mitra memiliki pengetahuan,

keterampilan dan kompetensi teknologi digital khususnya terkait dengan desain grafis menggunakan Canva untuk Pendidikan berbantuan *smartphone* mereka.

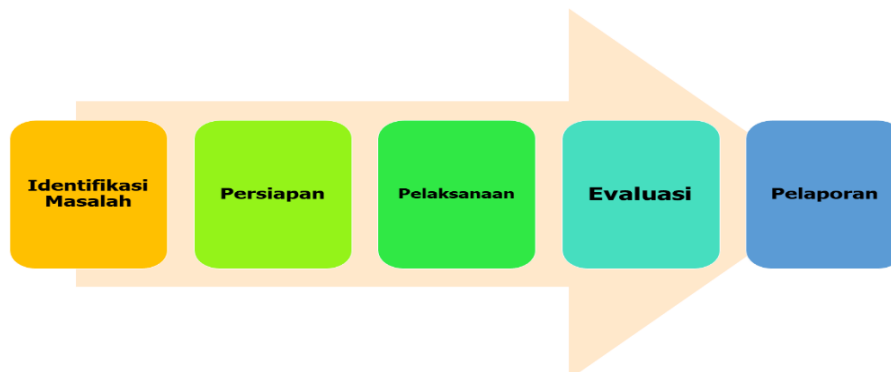
Pemanfaatan teknologi komputer yang juga merupakan bagian dari perkembangan teknologi digital mampu memberikan stimulasi, melahirkan minat dan ketertarikan anak-anak usia TK berkreasi membuat ilustrasi digital. (Sanmorino *et al.*, 2023) Teknologi digital juga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran interaktif dan membuat siswa berminat, antusias mengikuti proses pembelajaran yang berkualitas di masa pandemi. (Dewanti *et al.*, 2021) Pemanfaatan teknologi digital dalam dunia pendidikan melalui literasi digital dapat menunjang proses pembelajaran dan bahkan tingkat penggunaan teknologi digital di masa pandemi mengalami peningkatan karena masyarakat terbiasa menggunakan internet sebagai media informasi. (Kuntari, 2022) Dengan adanya teknologi digital dapat membantu bidang pendidikan, dimana proses pembelajaran siswa maupun guru dilakukan dengan memanfaatkan berbagai *platform* digital seperti *YouTube*, *Google Form*, *Tik Tok*, dan sejenisnya. (Salsabila *et al.*, 2023) Di bidang pemasaran, teknologi digital sangat membantu dalam pemasaran *digital* pada panti asuhan. (Hamka *et al.*, 2023) Tidak hanya itu inovasi Pendidikan yang mampu memberikan pengaruh positif terhadap masyarakat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi digital. Sehingga kehadiran teknologi digital membantu guru dan pelaku pendidikan lainnya mengoptimalkan manfaat teknologi digital dengan dampak yang positif. (Ambarwati *et al.*, 2022)

Pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan dapat secara signifikan meningkatkan literasi digital siswa, khususnya dalam mata pelajaran TIK dasar pada tingkat SMPIT. Penelitian oleh (Surani & Fricitarani, 2023) menunjukkan bahwa teknologi digital yang digunakan secara optimal dapat memperkaya pengalaman belajar siswa. Hal ini sejalan dengan temuan (Lestari *et al.*, 2023), yang menyatakan bahwa *computational thinking* siswa SMP dapat berkembang dengan baik melalui program ekstrakurikuler pemrograman, yang dilakukan dalam 12 pertemuan mingguan. Dalam konteks desain grafis, penggunaan aplikasi Canva terbukti sangat efektif bagi kelompok usia remaja. Aplikasi ini menawarkan antarmuka yang sederhana dan mudah dipahami (Muzzammil *et al.*, 2024), serta memungkinkan siswa untuk langsung menghasilkan karya praktis, seperti poster untuk promosi acara atau logo untuk kegiatan wirausaha digital (Wijaya *et al.*, 2025). Dengan pelatihan yang tepat, anak-anak asuh di Panti Asuhan Al-Ikhsaniyah dapat meningkatkan keterampilan digital mereka, yang tidak hanya memperkaya pengalaman belajar, tetapi juga membuka peluang untuk mengembangkan kreativitas dan wirausaha berbasis teknologi. Lebih jauh, teknologi digital dapat dimanfaatkan sebagai sarana publikasi untuk pondok pesantren modern melalui media sosial (Amilia *et al.*, 2022) dan dapat pula meningkatkan pemasaran usaha, seperti yang terlihat pada penggunaan teknologi digital untuk toko roti selama pandemi (Rahman & Nurdian, 2021). Oleh karena itu, penerapan teknologi digital di lingkungan pendidikan dan kewirausahaan dapat memberikan manfaat yang luas, tidak hanya dalam hal peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga dalam membuka peluang ekonomi bagi para peserta didik.

METODE KEGIATAN

Kegiatan PKM ini dilaksanakan pada tanggal 1 Agustus – 4 November 2023, dengan mitra sasaran Panti Asuhan Al-Ikhsaniyah yang beralamatkan di : Jl. Candi Penataran XII, Kalipancur, Ngaliyan Semarang Jawa Tengah 50183. Jumlah peserta yang berpartisipasi dalam kegiatan PKM ini adalah 15 orang anak asuh yang terdiri dari 11 orang laki-laki, dan 4 lainnya perempuan. Guna mewujudkan tujuan dari PKM ini, dipilih metode *Participatory Action Research* (PAR). Metode PAR melibatkan secara aktif semua pihak yang terkait dan relevan (*stakeholder*) dalam mengkaji tindakan yang sedang berlangsung (dimana pengalaman mitra sendiri sebagai persoalan) untuk melakukan perubahan dan perbaikan guna mendapatkan hasil yang lebih baik. (Maryanti, 2022) Yang mana aktivitas pendampingan ini dilaksanakan di akhir pekan dengan durasi 30 menit pemaparan materi terkait dengan aspek kognitif atau pengetahuan dan 90 menit praktik menggunakan *smartphone* dan atau laptop yang dipinjamkan oleh tim PKM karena menyesuaikan jadwal mitra yang cukup padat terkait

dengan agenda mereka di sekolah. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan PKM ini adalah seperti yang tampak pada Gambar 2. di bawah ini.



Gambar 2. Metode Pelaksanaan PKM

1. Identifikasi Masalah

Pada tahap identifikasi masalah Tim PKM melakukan komunikasi dengan mitra, kemudian menentukan jadwal untuk observasi dan wawancara bersama pengurus, dan anak asuh panti asuhan Al-Ikhsaniyah.

2. Persiapan

Pada tahap persiapan tim PKM mendeskripsikan masalah yang dihadapi mitra dari hasil identifikasi masalah ke dalam proposal, lalu mulai menyusun materi untuk pelatihan dan pendampingan mitra, serta melakukan komunikasi dan kesepakatan pelaksanaan kegiatan.

3. Pelaksanaan

Pelaksanaan dilakukan dengan model pelatihan dan pendampingan yang diterapkan dengan:

- a. Memastikan jadwal pelatihan dan pendampingan bersama mitra.
- b. Memastikan ruangan, perlengkapan, materi dan peserta telah siap mengikuti kegiatan pelatihan dan pendampingan yang dilakukan selama tiga bulan secara intensif di setiap akhir pekan.
- c. Memastikan susunan dan acara telah sesuai dengan kesepakatan mitra.
- d. Pelaksanaan pelatihan dan pendampingan sebanyak enam kali di tiga bulan pada akhir pekan dengan materi: di kegiatan pertama pemaparan materi tentang pemanfaatan *smartphone* sebagai teknologi tepat guna, kegiatan yang kedua pemaparan materi tentang pengetahuan dan keterampilan digital dan materi di kegiatan yang ketiga adalah materi tentang pembuatan desain grafis menggunakan *smartphone*. Pada pelaksanaan ketiga kegiatan yang dibagi ke dalam tiga bulan di tiap akhir pekan.
- e. Sebelum pemaparan materi pada sesi kegiatan pertama, tim PKM melakukan *pre-test* kepada mitra untuk menggali seberapa besar pengetahuan dan keterampilan mereka dalam memanfaatkan teknologi digital.
- f. Di sela penyampaian materi dilakukan juga sesi diskusi, tanya jawab dan pendampingan langsung untuk lebih mempertajam penyerapan pengetahuan dan praktik pemanfaatan teknologi digital mereka.
- g. Pendampingan pembuatan desain grafis berupa desain logo dan desain poster menggunakan Canva untuk pendidikan sesuai dengan tema yang ditentukan.
- h. Pelaksanaan kegiatan PKM ini secara jelasnya dapat dilihat pada Gambar 3. di bawah ini.

4. Evaluasi

Evaluasi adalah tahap dimana tim PKM melakukan dokumentasi dalam bentuk catatan terhadap keterlibatan dan kemampuan peserta pada saat pelatihan. Evaluasi dilaksanakan berdasarkan taraf penyelesaian penyampaian materi pelatihan, pendampingan dan pengisian kuesioner *post-test* yang formatnya seperti yang terdapat pada Tabel 1. di bawah ini.

Tabel 1. Daftar Pertanyaan Kuisisioner Mitra

NO	INDIKATOR PERTANYAAN	PILIHAN JAWABAN
1	Apakah materi pelatihan sesuai dengan yang kamu butuhkan?	Ya/Tidak dengan penjelasan
2	Apakah para pendamping menyampaikan materi dengan benar (sudah sesuai dan baik) ?	Ya/Tidak dengan penjelasan
3	Apakah kamu bersedia mempraktikkan materi setelah selesai pelaksanaan ini?	Ya/Tidak dengan penjelasan
4	Apakah adik-adik bersedia mengikuti pelatihan selanjutnya terkait dengan <i>branding</i> desain ke media sosial?	Ya/Tidak dengan penjelasan
5	Apa kesan dan pesan adik-adik terhadap kegiatan pelatihan ini?	Memberikan penjelasan

5. Pelaporan

Setelah semua tahapan selesai dilaksanakan, tim PKM membuat laporan tertulis atas hasil kegiatan pengabdian bersama mitra selama tiga bulan secara intensif di akhir pekan. Dari hasil ini juga digunakan untuk pelaporan dan hasil luarn PKM dalam jurnal ilmiah yang terindeks SINTA.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM ini mencoba memecahkan masalah yang dihadapi mitra dengan melakukan pendekatan sesuai dengan metode PAR. Tahapan yang dilalui merupakan siklus yang dimulai dengan tahap pemahaman, dilanjutkan dengan perencanaan, pelaksanaan praktik, dan diakhiri dengan refleksi atas pengetahuan dan teknologi digital yang bermanfaat. Kegiatan pelatihan dan pendampingan ini diikuti oleh 15 peserta dari mitra, terdiri dari 11 laki-laki dan 4 perempuan, semuanya masih duduk di bangku Sekolah Menengah Pertama (SMP). Setelah pelatihan, 80% peserta mampu membuat poster desain grafis secara mandiri menggunakan aplikasi Canva, dengan total 30 karya desain yang dihasilkan. Karya terbaik yang dipilih adalah poster yang dipajang di Panti Asuhan sebagai bagian dari kegiatan promosi acara sosial mereka.

Peningkatan Pengetahuan dan Keterampilan dengan Pendekatan PAR

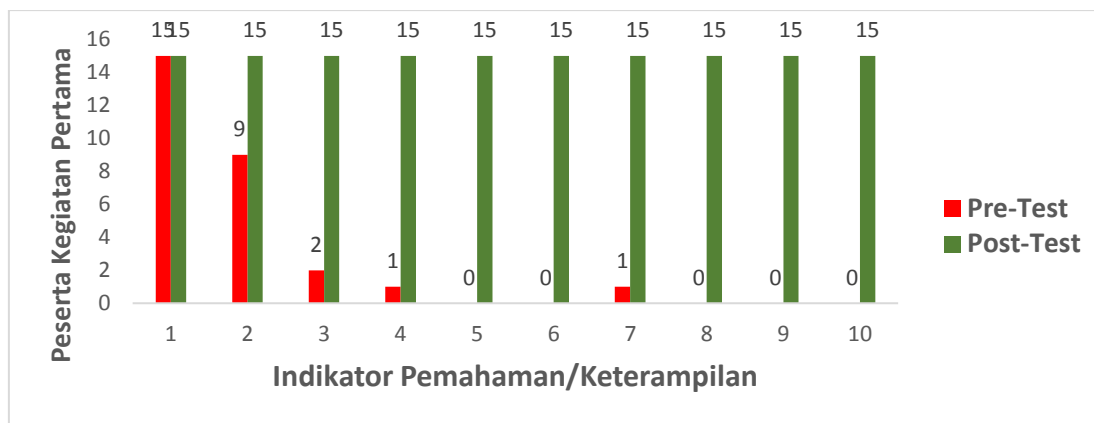
Kegiatan PKM yang dilaksanakan dengan pendekatan **Partisipasi Aksi Refleksi (PAR)** memberikan fokus pada partisipasi aktif dari peserta, diikuti dengan praktik langsung dan refleksi atas proses yang dilakukan. Pendekatan ini sangat sesuai dalam konteks pelatihan teknologi digital, khususnya desain grafis, karena memungkinkan peserta untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran dan penerapan materi yang diberikan. Dengan melibatkan peserta dalam siklus yang dimulai dengan pemahaman, perencanaan, pelaksanaan praktik, dan refleksi, pendekatan PAR mendorong mereka untuk tidak hanya memahami konsep tetapi juga mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh.

Selain itu, pembelajaran berbasis proyek (*Project-Based Learning*) sangat relevan dengan konteks ini. Dalam model ini, peserta tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga diberi tugas untuk menyelesaikan proyek nyata yang berhubungan langsung dengan kebutuhan mereka, seperti pembuatan desain grafis untuk promosi kegiatan panti asuhan. Hal ini mendukung pengembangan keterampilan praktis yang dapat segera diterapkan dalam kehidupan sehari-hari dan dunia kerja. Sejalan dengan itu, literatur mengenai media digital mengungkapkan bahwa pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan keterampilan digital peserta, seperti yang dijelaskan oleh (Salsabila *et al.*, 2023), yang menunjukkan bahwa media digital sebagai sarana pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan desain grafis pada remaja.

Sebelum dilakukan pemaparan materi pada kegiatan pertama, para peserta diminta untuk mengisi kuisioner sebagai bentuk *pre-test* yang berisi sejumlah pertanyaan sebagaimana yang tertuang pada Tabel 2. di bawah ini.

NO	INDIKATOR PERTANYAAN PEMAHAMAN/KETERAMPILAN	PILIHAN JAWABAN	
		Ya	Tidak
1	Apakah kamu memiliki <i>Smartphone</i> ?	15	0
2	Apakah kamu menggunakan <i>smartphone</i> untuk bermain <i>game online</i> ?	9	6
3	Apakah kamu menggunakan <i>smarphone</i> sebagai media untuk belajar? Contoh : Membaca buku digital (<i>ebook</i>), menonton <i>YouTube</i> untuk membantu dalam belajar	2	13
4	Apakah kamu tahu apa itu literasi digital?	1	14
5	Apakah kamu tahu manfaat utama <i>smartphone</i> dalam pembelajaran?	0	15
6	Apakah kamu tahu apa itu desain grafis?	0	15
7	Apakah kamu tahu bahwa <i>smartphone</i> bisa digunakan untuk membuat desain?	1	14
8	Apakah kamu tahu bahwa <i>smartphone</i> dapat digunakan untuk membuat logo?	0	15
9	Apakah kamu tahu bahwa <i>smartphone</i> dapat digunkan untuk membuat desain poster?	0	15
10	Apakah kamu pernah menggunakan aplikasi Canva?	0	15
11	Apakah kamu mengetahui prinsip dasar dalam desain grafis?	0	15
12	Apakah kamu tahu apa itu logo, dan bagaimana membuatnya?	0	15
13	Apakah kamu tahu apa itu poster dan bagaimana cara membuat desain poster?	0	15
14	Apakah kamu tahu filosofi warna dan maknanya?	1	14
15	Apakah kamu tahu tipografi?	0	15
16	Apakah kamu bisa mempraktikkan langkah-langkah membuat logo menggunakan <i>Canva</i> ?	1	15
17	Apakah kamu bisa mempraktikkan langkah-langkah membuat poster menggunakan <i>Canva</i> ?	0	15
18	Apakah kamu memperhatikan proporsi dan elemen-elemen seperti warna, komposisi, tipografi dalam logo dengan benar?	2	13
19	Apakah kamu memperhatikan proporsi dan tata letak elemen-elemen dalam poster dengan benar?	2	13
20	Apakah kamu merasa lebih percaya diri dalam merancang poster setelah pelatihan ini?	4	11

Setelah semua peserta mengisi kuisioner *pre-test* tersebut, materi tentang penggunaan *smartphone* sebagai teknologi tepat guna yang relevan terhadap mitra. Selama pelatihan yang berlangsung selama 120 menit pada sesi kegiatan pertama, terjadi perubahan yang cukup signifikan terhadap pemahaman dan penguasaan materi pada mitra. Hal ini dapat dilihat pada Gambar 4. di bawah ini.



Gambar 4. Pencapaian Pemahaman/Keterampilan Setelah Kegiatan Pertama

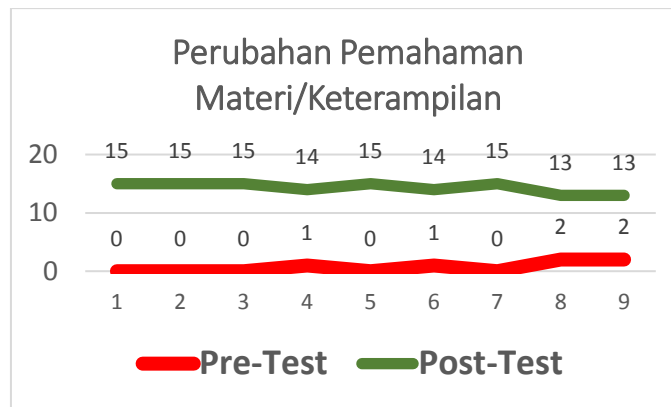
Pada sesi kegiatan kedua para peserta telah memiliki akun *Canva* untuk pendidikan yang terpasang di *smartphone* masing-masing, kemudian dilakukan *pre-test* untuk kegiatan kedua dengan indikator pertanyaan sebagaimana yang terdapat pada Tabel 2. di atas.

Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* yang digambarkan dengan garis merah dan hijau (gambar 4.) menunjukkan perubahan yang signifikan dalam pemahaman dan keterampilan peserta setelah mengikuti pelatihan. *Pre-Test*, yang digambarkan dengan garis merah, mengindikasikan tingkat pemahaman dan keterampilan yang sangat terbatas pada awalnya. Sebagian besar peserta, meskipun memiliki *smartphone*, tidak memanfaatkannya untuk tujuan produktif seperti pembelajaran atau desain grafis. Sebanyak 13 dari 15 peserta tidak menggunakan *smartphone* untuk belajar, dan hampir semua peserta (15 orang) tidak mengetahui apa itu desain grafis atau bagaimana menggunakan *smartphone* untuk membuat desain, logo, atau poster. Selain itu, tingkat kepercayaan diri peserta dalam merancang desain grafis juga rendah, dengan hanya 4 orang yang merasa percaya diri dalam membuat poster.

Namun, setelah mengikuti pelatihan, hasil *Post-Test*, yang digambarkan dengan garis hijau, menunjukkan peningkatan yang mencolok. Sebagian besar peserta kini mampu memanfaatkan *smartphone* untuk membuat desain grafis menggunakan *Canva*, dengan 80% peserta berhasil membuat logo dan poster hingga tahap *final export* tanpa bantuan, sementara 20% lainnya masih membutuhkan sedikit bantuan dalam beberapa elemen desain. Rata-rata skor pada rubrik evaluasi desain, yang mengukur kesesuaian warna, komposisi, dan tipografi, meningkat menjadi 16 dari 20, menunjukkan bahwa peserta kini dapat mengaplikasikan prinsip-prinsip desain grafis secara lebih efektif.

Kepercayaan diri peserta juga meningkat drastis, dengan 73% merasa lebih percaya diri dalam merancang poster setelah pelatihan. Selain itu, pemahaman tentang literasi digital juga mengalami peningkatan, di mana 13 peserta kini mengetahui bagaimana menggunakan *smartphone* secara lebih produktif dalam kegiatan belajar dan desain. Perbandingan antara *Pre-Test* dan *Post-Test* menunjukkan bahwa pelatihan yang berbasis praktik dan partisipasi ini berhasil meningkatkan keterampilan digital dan desain grafis peserta, serta memberi mereka kepercayaan diri yang lebih besar dalam memanfaatkan teknologi untuk tujuan yang lebih positif dan produktif.

Setelah dilakukan kegiatan pada tahap kedua dan tahap ketiga para peserta mulai menunjukkan kemajuan yang bagus sebagai suatu bentuk perubahan yang lebih baik terhadap aksi melalui praktik membuat desain logo dan poster yang bertemakan lingkungan dan promosi produk. Hal ini dapat dilihat dengan jelas pada Gambar 5. di bawah ini.

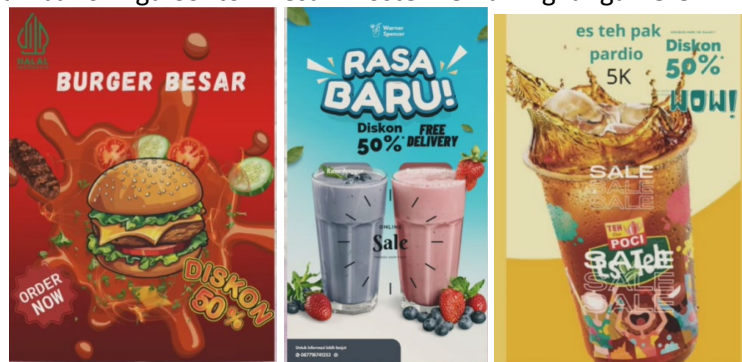


Gambar 5. Pencapaian Pemahaman/Keterampilan Setelah Kegiatan Kedua

Pada pelaksanaan kegiatan ketiga, para peserta diminta untuk mempraktikkan materi yang telah diberikan sebelumnya. Praktik ini berfokus pada pemahaman materi pembuatan desain poster dengan dibagi kedalam dua kelompok besar, yaitu desain bertema lingkungan dan desain promosi produk yang dapat dilihat pada Gambar 6. dan Gambar 7. di bawah ini.



Gambar 6. Tiga Contoh Desain Poster Tema Lingkungan Oleh Mitra



Gambar 7. Hasil Desain Bertemakan Promosi Produk

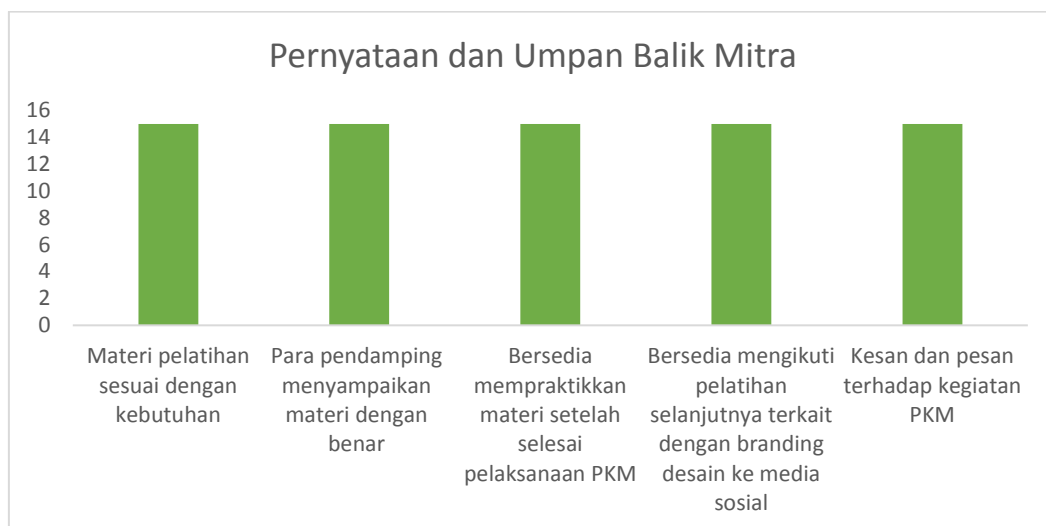
Sebelum sesi pelatihan dan pendampingan berakhir, peserta diminta untuk memberikan tanggapan atas kuisisioner yang dibagikan, dan mendapat respon seperti pada Tabel 3. di bawah ini.

Tabel 3. Hasil Pernyataan Responden Atas Umpan Balik Kegiatan PKM

NO	PERNYATAAN DAN UMPAN BALIK MITRA	JAWABAN	RESPONDEN		
			YA	TIDAK	TOTAL
1	Materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan	Materi sesuai dengan kebutuhan mitra, butuh pelatihan lagi yang lebih intensif	15	0	15

2	Para pendamping menyampaikan materi dengan benar	Penyampaian dilakukan dengan telaten, didampingi per tim.	15	0	15
3	Bersedia mempraktikkan materi setelah selesai pelaksanaan PKM	Butuh Latihan jadi ya harus dipraktikkan supaya tidak lupa dan makin terampil	15	0	15
4	Bersedia mengikuti pelatihan selanjutnya terkait dengan <i>branding</i> desain ke media sosial	Bersedia mengikuti pelatihan <i>branding</i> di media sosial karena memang berkaitan dengan pengembangan potensi dan bisa membangun kemandirian Panti Asuhan	15	0	15
5	Kesan dan pesan terhadap kegiatan PKM	Menyenangkan dan sabar. Perlu dilaksanakan lagi dengan waktu yang lebih intensif	15	0	15

Kegiatan PKM ini dirasakan dampak dan manfaatnya oleh mitra yang mulai paham dan terampil dalam menggunakan *Canva* untuk pendidikan dalam membuat desain logo dan poster terkait dengan tema lingkungan dan promosi produk. Hasil dari pelaksanaan PKM dan umpan balik dari mitra dapat dilihat pada Gambar 8. sampai dengan Gambar 9. di bawah ini.



Gambar 8. Pernyataan Dan Umpan Balik Mitra Terhadap PKM



Gambar 9. Pelaksanaan Pelatihan dan Pendampingan Mitra

Keterbatasan dalam Kegiatan PKM

Namun, terdapat beberapa keterbatasan yang memengaruhi efektivitas pelatihan ini. Pertama, penggunaan instrumen Ya/Tidak dalam evaluasi peserta terbatas dalam memberikan gambaran yang mendalam tentang sejauh mana pemahaman dan keterampilan peserta berkembang.

Instrumen ini tidak mampu menggali kompleksitas keterampilan yang dikuasai peserta dalam konteks desain grafis. Selain itu, tidak adanya kelompok pembanding membuat sulit untuk mengetahui seberapa besar pengaruh pelatihan ini dibandingkan dengan kondisi awal peserta. Tanpa adanya kelompok kontrol atau pembanding, sulit untuk mengukur seberapa efektif program ini dalam meningkatkan keterampilan dibandingkan dengan pendekatan lain yang mungkin lebih panjang atau lebih mendalam.

Durasi pelatihan yang relatif singkat juga menjadi tantangan. Meskipun 12 pertemuan dapat memberikan pengenalan dasar mengenai desain grafis, durasi ini tidak cukup untuk memfasilitasi pembelajaran yang lebih mendalam, terutama bagi peserta yang memulai dari tingkat dasar. Selain itu, ketergantungan pada koneksi internet dan perangkat gawai menjadi kendala lain yang signifikan. Beberapa peserta mungkin menghadapi masalah akses internet yang tidak stabil, atau keterbatasan perangkat yang mendukung aplikasi desain seperti *Canva*. Masalah ini menghambat keterlibatan penuh peserta dalam pelatihan, terutama dalam sesi praktik.

Rencana Tindak Lanjut

Untuk mengatasi keterbatasan yang ada dan meningkatkan kualitas pelatihan, beberapa rencana tindak lanjut dapat diterapkan. Pertama, pengembangan modul branding media sosial (*Instagram/TikTok*) yang lebih mendalam akan sangat bermanfaat bagi peserta, mengingat media sosial merupakan platform yang sangat relevan dalam dunia digital dan kewirausahaan saat ini. Modul ini dapat mencakup materi tentang cara membangun identitas merek melalui desain visual yang konsisten, serta strategi pemasaran digital untuk menarik audiens di *platform* seperti *Instagram* dan *TikTok*.

Selain itu, pembuatan kalender konten sebagai bagian dari strategi pemasaran media sosial akan membantu peserta merencanakan dan mengatur konten yang akan diposting. Hal ini akan mengajarkan peserta untuk mengelola waktu mereka secara efektif, serta memahami pentingnya keteraturan dalam membangun audiens dan mengelola brand secara online.

Terakhir, penting untuk mengintegrasikan portofolio siswa sebagai alat evaluasi dan pemantauan perkembangan keterampilan. Dengan mengumpulkan karya-karya desain grafis yang telah mereka buat, siswa dapat melihat kemajuan mereka dari waktu ke waktu. Portofolio ini juga dapat digunakan untuk menunjukkan kemampuan mereka dalam pekerjaan atau untuk kegiatan wirausaha digital di masa depan. Pengintegrasian portofolio dalam pelatihan akan memberikan motivasi tambahan bagi peserta untuk terus meningkatkan kualitas karya mereka.

KESIMPULAN

Pelatihan dan pendampingan yang dilakukan dalam kegiatan PKM ini berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan digital anak asuh di Panti Asuhan Al-Ikhsaniyah, khususnya dalam penggunaan aplikasi desain grafis *Canva*. Sebelum pelatihan, hampir seluruh peserta tidak mengenal *Canva* dan tidak memiliki keterampilan desain grafis dasar. Namun, setelah pelatihan, 100% peserta kini mengenal dan memahami cara menggunakan *Canva* untuk desain grafis. Lebih lanjut, 80% peserta mampu membuat poster desain grafis secara mandiri sesuai dengan kriteria yang ditentukan dalam rubrik evaluasi, menunjukkan kemampuan mereka dalam mengaplikasikan konsep desain yang telah dipelajari. Total 30 karya desain telah dihasilkan oleh 15 peserta, yang mencakup poster dengan tema lingkungan dan promosi produk. Dengan hasil ini, program PKM tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis peserta, tetapi juga membangun kepercayaan diri mereka dalam memanfaatkan teknologi digital untuk tujuan produktif.

Meskipun pelatihan ini telah menunjukkan hasil yang memuaskan, ada beberapa langkah yang dapat diambil untuk lebih meningkatkan efektivitasnya. Pertama, disarankan untuk melanjutkan pelatihan dengan menambahkan modul tentang branding media sosial (*Instagram/TikTok*), mengingat pentingnya platform tersebut dalam dunia digital dan kewirausahaan saat ini. Selain itu, pembuatan kalender konten sebagai bagian dari strategi pemasaran media sosial akan membantu peserta merencanakan dan mengatur postingan mereka secara lebih terstruktur. Terakhir, sangat disarankan

untuk mengintegrasikan portofolio siswa dalam pelatihan, sehingga peserta dapat memantau perkembangan keterampilan mereka dan terus termotivasi untuk meningkatkan kualitas karya yang mereka hasilkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Direktorat Penelitian, Direktorat Penelitian, Pengabdian Masyarakat Dan Publikasi (DPPMP) Universitas Stikubank yang telah memberi dukungan dan fasilitasi terhadap pengabdian ini, sehingga kegiatan dapat dilaksanakan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, F. (2019). Fenomena Digital Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain*, 4(1), 47–58. <https://doi.org/10.25105/jdd.v4i1.4560>
- Ambarwati, D., Wibowo, U. B., Arsyadanti, H., & Susanti, S. (2022). Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 8(2), 173–184. <https://doi.org/10.21831/jitp.v8i2.43560>
- Amilia, F., Rowindi, G., & Mubaroq, S. (2022). Pemanfaatan Publikasi di Media Sosial untuk Lembaga Pendidikan. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 6(5), 1141–1147. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i5.9355>
- Azqia, L., Efrianti, M., Maulisa, M., Sumiatun, S., Sakina, M., & Nasrullah, A. (2025). Pelatihan Desain Grafis Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMP IT Tenggarong Seberang. *PEMA*, 5(2), 356–364. <https://doi.org/10.56832/pema.v5i2.1054>
- Dewanti, P., Saridewi, D. P., & Susanti, S. (2021). Pemanfaatan Pembelajaran Digital pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Panti Asuhan Dharma Laksana. *IKRA-ITH ABDIMAS*, 4(3), 145–153.
- Elrinolla, L. C., Belinda, C. R., Triprasajo, L. D., Margareth, K. N., & Tantra, V. V. (2023). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva di Tengah Pandemi Covid-19 pada Pondok Asuh Harapan Yogyakarta. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 3(1), 1–10.
- Hamka, M., Muktiadi, R., & Taufik, T. (2023). Penerapan Pemasaran Digital pada Panti Asuhan Muhammadiyah Griya Al Falah Purbalingga Jawa Tengah. *Jurnal Pengabdian Teknik dan Sains*, 3(1), 6–15. <https://doi.org/10.30595/jpts.v3i01.16405>
- Humasindonesia.id. (2023). Inilah 4 Ciri Generasi Digital. *Humas Indonesia*. <https://www.humasindonesia.id/berita/inilah-4-ciri-generasi-digital-1399>
- Kuntari, S. (2022). Pentingnya Budaya Literasi Digital di Masa Pandemi. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan: Inovasi Pendidikan di Era Society 5.0* (hlm. 176–185).
- Lestari, I., Arifin, S. P., Dewi, Y., Widyasari, L., & Zain, M. M. (2023). Pembinaan Program Dunia Coding untuk Meningkatkan Kemampuan Computational Thinking pada SMP As Shofa Pekanbaru. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 7(1), 136–146.
- Maryanti, S. (2022). Pelatihan Peningkatan Kualitas Produk dan Kemasan Produk di Kelompok Tani Desa Lembah Sari Rumbai Pekanbaru. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 6(6), 1602–1611. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i6.11089>
- Monggilo, Z. M. Z., Kusumastuti, F., Kurnia, N., Astuti, S. I., & Birowo, M. A. (2021). Penguatan Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar Melalui Penerapan E-Learning. *Modul Budaya Bermedia Digital*, 1(1), 176–180. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i2.123>
- Mulyanto, A., Pakaja, J. A., Mokolintad, M. M., & Sefirindiyani. (2024). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva bagi Siswa di SMP Negeri 2 Tomilito. *Devotion: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 3(2), 51–55.
- Muzzammil, F., Munawwir, M., Hodijah, L., Fajriah, N. N., Fajriyah, H. N., & Khodijah, I. S. (2024). Pengenalan dan Pelatihan Aplikasi Canva di SMP Negeri Satu Atap Cilingga Purwakarta untuk Menumbuhkan Keterampilan Grafis Siswa. *Jurnal Pengabdian West Science*, 3(2), 220–236. <https://doi.org/10.58812/jpws.v3i02.1009>

- Rahman, T., & Nurdian, Y. (2021). Pendampingan Pemanfaatan Teknologi Digital untuk Meningkatkan Pemasaran Toko Roti di Pabian Sumenep. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(3), 645–650. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v5i3.4727>
- Salsabila, U. H., Insani, A. P. S., Mustofa, H., Kalma, M. E. Z., & Wibisono, M. I. (2023). Teknologi Pendidikan: Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan Pasca Pandemi. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 11(1), 79–88. <https://doi.org/10.24269/dpp.v11i1.6173>
- Sanmorino, A., Gustriansyah, R., & Puspasari, S. (2023). Pemanfaatan Teknologi Komputer untuk Pembelajaran Ilustrasi Digital pada Siswa Raudhatul Athfal Ma'had di Kota Palembang. *Lambung Inovasi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 8(1), 52–59.
- Surani, D., & Fricticarani, A. (2023). Literasi Digital Siswa dengan Pemanfaatan Media Interaktif pada Mata Pelajaran TIK untuk Kelas VIII SMPIT Bina Bangsa. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 9(2), 156–163.
- Wijaya, A., Sujaba, P., Victori, V., Ramadhan, N. G., A'yunin, M. K., & Al Pharisie, K. P. (2025). Pelatihan Canva sebagai Materi Pembelajaran untuk Siswa SMP N 01 Bengkulu Tengah. *JPMTT: Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan*, 5(1), 6–13.