

## Workshop Desain Kreatif: Pengenalan dan Pelatihan Aplikasi Desain Praktis Canva di Pondok Pesantren Nurul Huda Puger

### Creative Design Workshop: Introduction and Training on the Canva Practical Design Appliation at Nurul Huda Puger Islamic Boarding School

Muhammad Muharrom Al Haromainy<sup>1\*</sup>, M. Sa'aduddin Abdillah Yusuf<sup>2</sup>, Arraya Akhsa Putra Priyadizah<sup>3</sup>, Muhammad Rifaldi Syaril Mashafy<sup>4</sup>, Dhimas Wahyu Prayogi<sup>5</sup>

<sup>1,2,3,4,5</sup> Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, \*penulis korespondensi

Email: <sup>1</sup>muhammad.muharrom.if@upnjatim.ac.id, <sup>2</sup>22082010131@student.upnjatim.ac.id, <sup>3</sup>21012010117@student.upnjatim.ac.id, <sup>4</sup>21011010177@student.upnjatim.ac.id, <sup>5</sup>21032010004@student.upnjatim.ac.id

**Abstract,** *The rapid advancement of digital technology has widened the digital skills gap, particularly in rural Islamic boarding schools. In response, the Thematic Community Service (KKN-T IP) team from UPN "Veteran" Jawa Timur conducted a creative design workshop using Canva at Nurul Huda Al Azizah Islamic Boarding School in Puger. This community service activity employed a participatory training method, combining material delivery, ice breaking, and hands-on group poster design competition. A total of 15 participants joined the one-day workshop. The evaluation results showed a high satisfaction score, averaging 9.47 out of 10, with positive feedback regarding the ease of using Canva and the engaging learning approach. This program effectively enhanced participants' basic design skills and digital literacy. Future recommendations include providing advanced-level training with more complex Canva features and integrating digital design education into the pesantren's extracurricular or entrepreneurship curriculum to ensure sustainability.*

**Keywords:** *Canva, digital literacy, graphic design, community engagement*

**Abstrak,** *Pesatnya perkembangan teknologi digital telah menciptakan kesenjangan keterampilan digital, terutama di komunitas pendidikan berbasis pesantren di wilayah pedesaan. Untuk menjawab tantangan tersebut, tim Kuliah Kerja Nyata Tematik Inovasi Pesantren (KKN-T IP) UPN "Veteran" Jawa Timur menyelenggarakan kegiatan pengabdian masyarakat berupa workshop desain grafis menggunakan aplikasi Canva di Pondok Pesantren Nurul Huda Al Azizah, Puger. Kegiatan ini menerapkan metode pelatihan partisipatif dengan pendekatan praktik langsung melalui kompetisi desain poster. Sebanyak 15 peserta mengikuti workshop, yang terdiri dari sesi materi, ice breaking, praktik desain, serta evaluasi. Hasil evaluasi menunjukkan tingkat kepuasan peserta sangat tinggi dengan skor rata-rata 9,47 dari skala 10, serta respons kualitatif positif terhadap kemudahan penggunaan Canva dan metode pelatihan yang interaktif. Kegiatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan desain dasar dan literasi digital peserta. Ke depan, pelatihan lanjutan dengan materi yang lebih kompleks serta integrasi ke dalam program pesantren dapat menjadi langkah strategis untuk pengembangan berkelanjutan keterampilan digital santri.*

**Kata kunci:** *Canva, pelatihan partisipatif, desain grafis, pengabdian masyarakat*

## PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang ada saat ini telah memengaruhi seluruh aspek kehidupan masyarakat. Mulai dari sektor ekonomi, pendidikan, hingga interaksi sosial, jejak digital menjadi bagian tak terpisahkan dari dinamika modern Revolusi industri 4.0 dan masyarakat 5.0. kemampuan untuk beradaptasi dan memanfaatkan teknologi tidak lagi menjadi sebuah pilihan, melainkan sebuah keharusan untuk tetap dapat mengikuti ketatnya persaingan masyarakat global. Namun, pesatnya laju inovasi ini juga membawa konsekuensi yang perlu diantisipasi, salah satunya adalah munculnya kesenjangan digital. Kesenjangan ini tidak hanya terbatas pada akses terhadap perangkat ataupun infrastruktur internet, tetapi juga mencakup kesenjangan dalam keterampilan dan literasi digital yang diperlukan untuk memanfaatkan teknologi secara optimal.

Komunitas pendidikan yang berbasis masyarakat, seperti pondok pesantren, seringkali berada pada posisi yang rentan terhadap kesenjangan ini, terutama yang berada di wilayah pedesaan. Terletak di Desa Wonosari, Puger, yang merupakan wilayah pedesaan, Pondok Pesantren Nurul Huda Al Azizah menghadapi tantangan dalam menyediakan akses dan pelatihan keterampilan digital yang setara dengan lembaga pendidikan yang terletak di perkotaan. Padahal, membekali para santri dan masyarakat sekitar dengan kompetensi digital dapat menjadi bekal penting dalam persiapan memasuki dunia kerja maupun wirausaha (Yuli Endra dkk., 2024).

Di era digital saat ini, literasi tidak lagi hanya dimaknai sebagai kemampuan membaca dan menulis teks. Telah lahir sebuah dimensi baru, yaitu literasi visual, yang merujuk pada kemampuan untuk memahami, menafsirkan dan menciptakan pesan dalam format visual. Dalam dunia yang dibanjiri informasi visual melalui media sosial, situs web, maupun platform digital lainnya, kemampuan menyajikan informasi secara menarik dan efektif menjadi keterampilan yang sangat berharga (Siwi Satiti dkk., 2022). Kemampuan desain grafis kini tidak lagi terbatas sebagai keahlian profesional, tetapi telah menjadi keterampilan umum yang berguna lintas profesi, termasuk di kalangan santri.

Menjawab tantangan tersebut, diperlukan sebuah solusi yang tidak hanya efektif tetapi juga aksesibel dan mudah diimplementasikan. Aplikasi Canva hadir sebagai jawaban atas kebutuhan ini (Musa dkk., 2022; Nur Isnaini dkk., 2021). Canva sebagai platform desain grafis berbasis web dan seluler yang dirancang untuk mempermudah pengguna dari berbagai latar belakang, termasuk pemula tanpa pengalaman desain apapun (Kala'lembang dkk., 2021). Dengan antarmuka yang intuitif, model *drag-and-drop*, serta ribuan template gratis yang dapat disesuaikan, Canva secara efektif memberi kemudahan dalam proses desain (Putri dkk., 2022). Sejumlah program pengabdian kepada masyarakat telah membuktikan efektivitas Canva dalam memberdayakan berbagai kelompok, mulai dari pelaku UMKM, staf pemerintahan desa, guru, murid, hingga remaja di berbagai komunitas. Kemudahan akses dan penggunaan menjadikan Canva sebagai alat yang ideal untuk program pelatihan yang bertujuan menjembatani kesenjangan keterampilan digital secara cepat dan efisien (Afandi dkk., 2022).

Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat beratajuk "Workshop Desain Kreatif: Pengenalan dan Pelatihan Aplikasi Desain Praktis Canva" diselenggarakan. Kegiatan ini merupakan bagian dari program kerja Kuliah Kerja Nyata-Tematik Inovasi Pesantren (KKN-T IP) oleh UPN "Veteran" Jawa Timur. Tujuan utama dari kegiatan ini adalah untuk memperkenalkan aplikasi Canva dan memberikan pelatihan praktis kepada para santri dan warga di lingkungan Pondok Pesantren Nurul Huda Al Azizah. Melalui workshop ini, diharapkan peserta dapat memperoleh pemahaman dan keterampilan dasar dalam desain grafis, meningkatkan kreativitas mereka, serta membangun kepercayaan diri dalam memanfaatkan alat desain digital untuk berbagai keperluan di masa depan.

## METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan mengadopsi metode pelatihan partisipatif yang menempatkan peserta sebagai subjek aktif dalam proses belajar, bukan sekedar objek penerima. Oleh karena itu kami menggunakan konsep workshop yang tidak hanya memberikan materi, tetapi juga melibatkan peserta aktif yang bekerja dalam kelompok kecil untuk langsung menerapkan ilmu yang sudah didapatkan. Kegiatan ini dilaksanakan 1 hari selama periode pelaksanaan KKN. Bertempat di Musholla Pondok Pesantren Nurul Huda, kegiatan workshop kali ini diikuti oleh para santri dan masyarakat sekitar.

Dalam pelaksanaannya, kegiatan workshop dilakukan melalui beberapa tahapan, diantaranya:

1. Tahap Persiapan. Pada tahap ini dirancang konsep dan rangkaian acara workshop. Selain itu, pematerei menyusun materi, mempersiapkan presentasi materi, serta menentukan tema yang akan digunakan dalam perlombaan.

2. Tahap Pembelajaran. Sesi dimulai dengan penyampaian materi yang sudah disiapkan oleh tim penerjemah. Selain itu, pada sesi ini juga diadakan ice breaking untuk memecah suasana dan mengembalikan fokus peserta.
3. Tahap Praktek. Setelah mendapatkan materi, peserta akan dibagi menjadi 5 kelompok. Setiap kelompok akan berkompetisi dengan mendesain sebuah poster bertema “kemerdekaan” untuk memperebutkan juara 1 dan 2.
4. Tahap Evaluasi dan Apresiasi. Pada tahap terakhir ini berfokus pada evaluasi pelaksanaan kegiatan workshop serta pengumuman dua kelompok pemenang sebagai bentuk apresiasi karya terbaik.

Untuk mengevaluasi efektivitas kegiatan, pengumpulan data dilakukan melalui kuesioner daring (*Google Form*) yang disebar kepada seluruh peserta setelah acara selesai. Kuesioner ini bertujuan untuk mengukur tingkat kepuasan peserta secara kuantitatif melalui skala penilaian 1-10, serta mendapatkan data kualitatif-deskriptif berupa kesan dan masukan sebagai bahan evaluasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Workshop Desain Kreatif berjalan dengan lancar dan berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Bagian ini akan menguraikan secara rinci hasil yang diperoleh dari kegiatan tersebut, baik dari sisi pelaksanaan, data kuantitatif kepuasan peserta, maupun temuan kualitatif dari umpan balik yang diberikan oleh peserta yang nantinya akan dianalisis secara mendalam pada bagian pembahasan

### Deskripsi Pelaksanaan dan Materi Workshop

Kegiatan workshop ini dilaksanakan dalam satu sesi intensif yang memadukan teori dan praktik secara seimbang. Sesi pertama berfokus pada penyampaian materi yang telah disiapkan oleh tim penerjemah. Materi tersebut mencakup pengenalan dasar-dasar Canva, fitur serta kemudahan yang ditawarkan oleh canva, dilanjutkan dengan *tips and trick* dalam desain dan penggunaan Canva. Peserta dipandu langkah demi langkah, mulai proses registrasi, pengenalan dashboard dan antarmuka utama Canva, pengenalan lembar kerja Canva, hingga cara memulai desain baru dengan memanfaatkan template yang sesuai. Dijelaskan pula sidebar dan editing menu yang menjadi tools utama dalam proses editing (Rahmawati dkk., 2024; Sholeh dkk., 2020).



Gambar 1. Dokumentasi Pelaksanaan Workshop

Setelah sesi materi, ada ice breaking untuk menghidupkan kembali suasana. Ice breaking yang dipilih adalah berhitung 1-20 dengan berpasangan. Sesi ice breaking juga berguna untuk mengembalikan fokus peserta sebelum masuk ke sesi praktik. Selanjutnya ke sesi praktik yang dikemas dalam bentuk perlombaan. 15 peserta yang telah dibagi menjadi lima kelompok saling berkompetisi dan menunjukkan kolaborasi aktif dalam menerjemahkan ide-ide mereka ke dalam desain poster bertema kemerdekaan. Tiap kelompok memiliki satu pendamping guna memberikan pendampingan langsung kepada setiap kelompok. Durasi pengerjaan poster

yang berlangsung selama 1,5 jam berhasil mendorong seluruh peserta untuk terlibat aktif dalam memaksimalkan kreativitas mereka dalam sesi praktik.



Gambar 2. Dokumentasi Praktik Pengerjaan Poster

Sebagai puncak dari sesi praktik, dua karya terbaik dipilih sebagai pemenang berdasarkan kriteria kreativitas, orisinalitas dan efektivitas visual. Poster-poster yang telah dihasilkan menjadi bukti nyata dari keberhasilan transfer pengetahuan dan keterampilan selama workshop. Para tim juara akan diberikan hadiah serta sertifikat juara sebagai bentuk apresiasi atas kerja keras yang telah mereka lakukan. Selain itu, peserta lain tidak pulang dengan tangan kosong. Sertifikat kepesertaan juga diberikan kepada peserta lain sebagai pengakuan atas kepesertaan mereka dan tambahan portofolio



Gambar 3. Hasil Karya Poster Pemenang

### Hasil Evaluasi Kegiatan

Evaluasi terhadap pelaksanaan workshop dilakukan melalui analisis data kuantitatif dan kualitatif yang dikumpulkan dengan kuesioner melalui media Google Form. Berdasarkan data yang diisi oleh 15 peserta, diperoleh rata-rata tingkat kepuasan yang sangat tinggi, yaitu 9,47 dari skala 10. Skor ini menjadi indikator utama bahwa kegiatan workshop ini dinilai sangat berhasil dan bermanfaat bagi peserta.

Selain data kuantitatif, juga diperoleh data kualitatif berupa kesan pesan serta saran yang seluruhnya memberikan umpan balik positif. Hal tersebut mencerminkan keberhasilan workshop ini.

Nama	dari skala 1 sampai 10, seberapa seru workshop Canva hari ini menurutmu?	Gimana workshop Canva hari ini menurutmu?
Fifin	9	Semangat
Navisa nur laily	10	Semangat
Sevi rinzani	9	Cukup menambah pengetahuan dan Seru dengan game yang di mainkan..
Ashilla ayundra setiawan	10	Ramah
Neisyifatul aulia	10	Seru
Navilla Risalatul Fardah	9	Game yang diadakan sangat seru membuat pecah suasana dan materi yang disampaikan oleh kakak-kakak mudah dimengerti dan pahami. Pokonya seru banget!!!
husen qodlo	10	wah bagus sekali, saya sekarang sudah bisa jualan template canva yang alhamdulillah bisa cuan buat beli sound horeg baru, yeyyy
Agus	9	Acaranya seru dan nambahin pengetahuan baru apalagi soal desain yang kyknya penting buat masa kini. Ditambah ada lombanya jadi bisa langsung praktek.
Cak Man	8	Aku suka karena dapat belajar hal baru mengenai desain, namun mungkin kedepannya dapat diajari juga caranya menggunakan hp
Sugeng	9	materinya asik, saya juga bisa praktek langsung
Nadya Fitriyani	10	Seru dan asik banget
Elza Husbah Anggraeni	10	Asiiiiik terus ada lombanya jadi seru dan menyenangkan
Vina zakiyah ramadlani	10	Acaranya menarik dan ilmunya baru buat aku
Safira amira hasan	9	asik seru
Istifa'yati	10	Sangat seru dan banyak ilmu baru dalam workshop kali ini, kita bisa tau lebih dalam dari Canva

Gambar 4. Hasil Kuesioner Evaluasi

## Pembahasan

Tingginya tingkat kepuasan peserta dan dominasi umpan balik positif dari hasil kuesioner menunjukkan bahwa workshop ini dapat dikatakan berhasil. Keberhasilan ini dijelaskan oleh dua faktor utama.

Pertama, metode pelatihan-partisipatif yang digunakan dinilai sangat efektif. Materi tidak hanya diberikan secara satu arah, tetapi langsung mengajak peserta untuk praktik langsung melalui kompetisi. Cara ini membuat suasana belajar menjadi lebih hidup, interaktif dan tidak membosankan. Adanya lomba yang dikerjakan secara berkelompok juga mendorong peserta untuk aktif berdiskusi dan bekerja sama, sehingga mereka tidak hanya pasif mendengarkan. Temuan tersebut sejalan dengan hasil pengabdian masyarakat oleh (Wijaya dkk., 2022) yang juga menemukan bahwa metode pelatihan partisipatif meningkatkan antusiasme peserta secara signifikan.

Kedua, aplikasi Canva itu sendiri sangat mudah diterima dan digunakan oleh peserta. Banyaknya masukan yang menyatakan bahwa materi yang diberikan mudah dimengerti membuktikan bahwa Canva adalah aplikasi yang sangat cocok untuk mengenalkan dunia desain kepada pemula. Peserta tidak perlu punya latar belakang desain atau kemampuan teknis yang rumit untuk bisa membuat karya yang bagus menggunakan Canva. Hal ini menghilangkan hambatan yang biasanya membuat orang takut untuk belajar desain dan membuktikan bahwa Canva adalah alat yang sangat tepat untuk memberdayakan santri dan warga dengan keterampilan digital praktis.

## KESIMPULAN

Berdasarkan deskripsi pelaksanaan dan hasil evaluasi kegiatan, dapat disimpulkan bahwa Workshop Desain Kreatif menggunakan Canva terbukti efektif dalam meningkatkan literasi digital dan keterampilan dasar desain grafis bagi santri dan warga sekitar Pondok Pesantren Nurul Huda Al Azizah. Metode pelatihan

partisipatif yang dikemas dalam format kompetisi berhasil menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Indikasi keberhasilan kegiatan ini tercermin dari skor rata-rata kepuasan peserta yang didapat dari hasil kuesioner sebesar 4,47 dari skala 10, serta hasil karya desain yang menunjukkan peningkatan kreativitas serta pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan

Kekuatan utama dari kegiatan ini adalah penggunaan aplikasi Canva sebagai tools desain yang dipelajari. Aplikasi Canva yang user-friendly memungkinkan seluruh peserta, bahkan tanpa latar belakang desain sama sekali dapat berkarya secara mandiri. Selain itu, format praktik langsung dan kerja kelompok mampu mendorong partisipasi aktif dan kolaborasi antar peserta.

Namun demikian, masih terdapat beberapa kekurangan seperti keterbatasan waktu pelatihan yang hanya dilaksanakan selama beberapa jam dalam satu hari sehingga materi yang disampaikan terbatas dan belum dapat mengeksplorasi fitur-fitur Canva yang lebih kompleks secara mendalam.

Kegiatan ini masih dapat dikembangkan keberlanjutannya dengan mengadakan pelatihan tingkat lanjut yang berfokus pendalaman fitur Canva yang lebih kompleks serta pengajaran untuk penggunaan Canva secara professional. Integrasi pembelajaran ke dalam kegiatan ekstrakurikuler maupun kurikulum juga dapat menjadi solusi untuk menciptakan dampak yang lebih berkelanjutan bagi para santri dan warga sekitar.

## SARAN

Untuk memastikan keberlanjutan dan pengembangan dampak positif dari kegiatan ini, beberapa saran diajukan untuk dipertimbangkan oleh berbagai pihak terkait:

1. Untuk Kegiatan Pengabdian Lanjutan: Disarankan agar tim pelaksana pengabdian selanjutnya agar dapat merancang program pelatihan tingkat lanjut. Materi dapat difokuskan pada fitur-fitur Canva yang lebih kompleks, seperti pembuatan desain presentasi interaktif ataupun pengembangan konten untuk media sosial secara professional. Pelatihan lanjutan ini akan membantu peserta dalam memperdalam keterampilan mereka dan mengaplikasikannya secara lebih luas, sehingga ada keberlanjutan dalam pembelajaran.
2. Untuk Pihak Pondok Pesantren: Pihak pengelola Ponpes dianjurkan untuk mempertimbangkan integrasi pelatihan desain dan literasi digital ke dalam program ekstrakurikuler atau kurikulum kewirausahaan yang sudah ada. Dengan menjadikannya sebagai kurikulum, keilmuan ini nantinya akan menjadi kegiatan rutin sehingga dapat mencetak santri yang tidak hanya unggul dalam ilmu agama tetapi juga cakap dalam teknologi digital.
3. Untuk para peserta: Para peserta didorong untuk membentuk kelompok belajar atau komunitas desain kecil di lingkungan pondok pesantren. Melalui komunitas ini, mereka dapat terus berlatih bersama, saling berbagi ide dan mengeksplorasi lebih jauh potensi ekonomi dari keterampilan yang telah mereka peroleh. Pihak pesantren dapat berperan sebagai fasilitator ataupun mentor untuk komunitas ini dalam jangka panjang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, A., Laily, N., Wahyudi, N., Umam, M. H., Kambau, R. A., Rahman, S. A., Sudirman, M., Jamilah, Abdul Kadir, N., Junaid, S., Nur, S., Parmitasari, R. D. A., Nurdiyanah, Wahyudi, J., & Wahid, M. (2022). *Metodologi Pengabdian Masyarakat* (Suwendi, A. Basir, & J. Wahyudi, Ed.). Direktorat Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI.
- Kala'lembang, A., Widayanti, L., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Sapoetra, Y. A. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *JPM: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(2), 91–102. <https://jurnal.stie.asia.ac.id/index.php/jpm/article/view/813/219>

- Musa, S., Nurhayati, S., & Zubaedah, R. (2022). Peningkatan Kompetensi Pemasaran Produk Warga Belajar Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat Melalui Pelatihan Marketplace Dan Canva. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(6), 4533. <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i6.10912>
- Nur Isnaini, K., Sulistiyani, D. F., Ramadhany, Z., & Putri, K. (2021). *Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva*. 5(1).
- Putri, N. U., Adrian, Q. J., Jayadi, A., Sembiring, J. P., & Sudana, W. (2022). Pengenalan Aplikasi Canva Kepada Masyarakat Dan Staf Pemerintahan Desa Sidosari Lampung Selatan. *Journal of Technology and Social for Community Service (JTSCS)*, 3(1), 63–69. <https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/teknoabdimas>
- Rahmawati, L., Ambulani, N., Desty Febrian, W., Widyatiningtyas, R., & Sukma Rita, R. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Penyusunan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Communnity Development Journal*, 5(1), 129–136.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). *Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm*. [www.canva.com](http://www.canva.com).
- Siwi Satiti, W., Umardiyah, F., Hidayatulloh, F., Fikri Munfarida, N., Fatmawati, M., Hanafi, A., Matematika, P., & A Wahab Hasbullah, U. K. (2022). *Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva untuk Remaja di Desa Kalikejambon* (Vol. 3, Nomor 3).
- Wijaya, N., Irsyad, H., & Taqwiym, A. (2022). *Pelatihan Pemanfaatan Canva Dalam Mendesain Poster* (Vol. 2, Nomor 1).
- Yuli Endra, R., Purisky Redaputri, A., Dunan, H., Bintang Syahputra, M., & Handayani, A. (2024). Pelatihan Design Dengan Canva Untuk Umkm Sebagai Sarana Promosi Produk Di Desa Ganjar Asri Metro. Dalam *Jurnal Pengabdian UMKM* (Vol. 3). <https://jpu.ubl.ac.id/index.php/jpu>