

Pelatihan Penggunaan Media Digital Canva dalam Meningkatkan Keterampilan Desain Logo Siswa SMK Swasta Amal Bakti

Reni Yunita^{1*}, Egi Dio Bagus Sudewo², Julpan Hartono Suria Manja Manurung³,
Muhammad Kunta Biddinika⁴, Nur Elby Hajjiah Putri⁵, Nuri Ummahatina⁶

^{1,2,5,6} Fakultas Ilmu Komputer/Sistem Informasi, Universitas Royal, Kabupaten Asahan, Sumatera Utara 21222

³ Fakultas Ekonomi dan Hukum/Hukum, Universitas Royal, Kabupaten Asahan, Sumatera Utara 21222

⁴ Fakultas Teknologi Industri/Magister Informatika, Universitas Ahmad Dahlan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55191

reniyunita@royal.ac.id¹; egidio8gali@gmail.com²; julpanhartono@gmail.com³;
muhammad.kunta@mti.uad.ac.id⁴; nurelbyh@gmail.com⁵; nuriummahatina@gmail.com⁶

Email Korespondensi: reniyunita@royal.ac.id

ABSTRAK

Keterbatasan akses terhadap perangkat komputer yang memadai masih menjadi salah satu tantangan dalam pengembangan keterampilan digital siswa di sekolah kejuruan, khususnya pada bidang desain grafis dasar. Di sisi lain, kebutuhan industri kreatif menuntut lulusan SMK memiliki kompetensi visual dan kemampuan menggunakan perangkat desain digital. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam membuat desain logo melalui pemanfaatan aplikasi Canva Mobile berbasis smartphone sebagai alternatif media pembelajaran yang lebih mudah diakses. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan workshop partisipatif yang terdiri atas tahapan pre-test, penyampaian materi, praktik langsung pembuatan desain logo menggunakan smartphone, serta evaluasi melalui post-test. Peserta kegiatan berjumlah 30 siswa SMK Swasta Amal Bakti. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa secara signifikan, yang ditunjukkan melalui kenaikan nilai rata-rata dari 48,67 pada tahap pre-test menjadi 84,17 pada tahap post-test. Temuan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan smartphone melalui aplikasi Canva Mobile dapat menjadi solusi efektif dalam mengatasi keterbatasan sarana komputer sekaligus meningkatkan keterampilan desain grafis siswa. Dengan demikian, pendekatan pembelajaran berbasis perangkat mobile memiliki potensi untuk diterapkan secara lebih luas dalam mendukung pendidikan vokasi yang adaptif terhadap perkembangan teknologi digital.

Kata kunci: pelatihan desain logo, Canva Mobile, smartphone, keterampilan desain grafis, pendidikan vokasi

ABSTRACT

Limited access to adequate computer devices remains one of the major challenges in developing digital skills among vocational school students, particularly in the field of basic graphic design. At the same time, the creative industry increasingly demands vocational graduates who possess visual competencies and the ability to utilize digital design tools. This community service activity aimed to enhance students' logo design skills through the use of the Canva Mobile application on smartphones as an accessible alternative learning medium. The implementation method employed a participatory workshop approach consisting of pre-test, material delivery, hands-on logo design practice using smartphones, and post-test evaluation. The participants involved 30 students from SMK Swasta Amal Bakti. The evaluation results demonstrated a significant improvement in students' technical abilities, as reflected in the increase in average scores from 48.67 in the pre-test to 84.17 in the post-test. These findings indicate that the use of smartphones through the Canva Mobile application can serve as an

effective solution to overcome limited computer resources while enhancing students' graphic design skills. Therefore, mobile device-based learning approaches have the potential to be implemented more broadly in supporting vocational education that is adaptive to digital technological developments.

Keywords: logo design training, Canva Mobile, smartphone, graphic design skills, vocational education

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital di tahun 2025 telah menggeser proses kreatif dari meja statis menuju mobilitas tinggi, di mana desain grafis kini dapat diolah secara profesional melalui perangkat seluler (B et al., 2024; Zudeta et al., 2023). Salah satu aplikasi yang banyak digunakan adalah Canva, yang menyediakan fitur *drag-and-drop*, ribuan template, serta dukungan AI seperti *Magic Design* sehingga pengguna dapat menghasilkan desain berkualitas tanpa memerlukan spesifikasi perangkat keras yang tinggi (Ainiyah, 2024; Massitta & Temon, 2024). Fenomena ini didukung oleh kecanggihan aplikasi berbasis ponsel yang mampu mengintegrasikan kecerdasan buatan (AI) untuk memudahkan pembuatan elemen visual yang kompleks. Bagi siswa SMK, kemampuan beradaptasi dengan alat digital yang fleksibel menjadi syarat mutlak untuk bersaing di pasar kerja yang menuntut kecepatan produksi konten visual (Haerani et al., 2024; Nahuda et al., 2023).

Pentingnya keterampilan desain logo bagi siswa SMK sangat krusial karena logo merupakan identitas visual pertama yang dilihat oleh konsumen. Sebuah logo yang dirancang dengan teknik yang tepat memperhatikan aspek kesederhanaan, keterbacaan, dan relevansi dapat menentukan profesionalisme sebuah merek (Patriansah & Gion, 2023; Prasetyanto et al., 2017). Siswa yang memiliki kompetensi ini berpeluang besar untuk menjadi penyedia jasa desain mandiri atau mendukung unit kewirausahaan di sekolah (Hanif & Setiarso, 2024; Kala et al., 2021; Rahma et al., 2025). Kondisi mitra di SMK Swasta Amal Bakti saat ini menghadapi kendala keterbatasan sumber daya laboratorium komputer yang memadai untuk menjalankan perangkat lunak desain berat. Di sisi lain, hampir seluruh siswa memiliki smartphone yang selama ini hanya digunakan untuk kegiatan media sosial pasif. Terdapat kesenjangan antara potensi perangkat yang dimiliki dengan keterampilan produktif dalam menciptakan karya desain logo yang memiliki nilai filosofis dan teknis (Hadjaratiea et al., 2024). Permasalahan utama mitra adalah belum optimalnya pemanfaatan smartphone sebagai sarana pembelajaran produktif untuk mengembangkan keterampilan desain logo yang sesuai dengan kebutuhan industri kreatif.

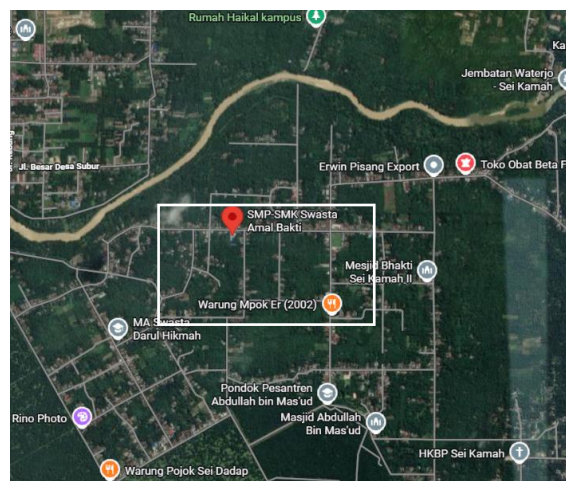
Berdasarkan fenomena tersebut, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk mentransformasi fungsi smartphone siswa dari alat hiburan menjadi alat produksi kreatif. Fokus utama kegiatan adalah memberikan pemahaman mendalam mengenai teknik desain dan praktik langsung pembuatan logo melalui Canva Mobile. Melalui pelatihan ini, diharapkan keterbatasan fasilitas sekolah tidak lagi menjadi penghalang bagi siswa untuk meraih kompetensi desain grafis standar industri, sehingga siswa mampu menghasilkan karya desain logo yang sesuai dengan prinsip-prinsip desain serta menunjukkan peningkatan kompetensi berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran.

B. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dengan pendekatan sistematis dan partisipatif, mengadopsi model pelatihan berbasis proyek (*Project-Based Learning*) untuk memastikan transfer pengetahuan yang efektif dan aplikatif bagi siswa SMK Swasta Amal Bakti.

1. Lokasi dan Waktu

Kegiatan dilaksanakan di ruang kelas SMK Swasta Amal Bakti, Sei Kamah II, Kabupaten Asahan seperti pada Gambar 1. Pemilihan ruang kelas bertujuan untuk membuktikan bahwa pelatihan desain dapat dilakukan secara fleksibel tanpa bergantung pada laboratorium komputer. Waktu pelaksanaan adalah pada tanggal 25 April 2026.



Sumber: <https://www.google.com/maps/place/SMP-SMK+Swasta+Amal+Bakti/data=!4m2!3m1!1s0x0:0x6a463ee1f721d9f3?sa=X&ved=1t:2428&icix=111>

Gambar 1. Lokasi Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

2. Peserta Kegiatan

Peserta yang terlibat dalam kegiatan ini berjumlah 30 siswa yang dipilih dari kelas XI dan XII. Karakteristik peserta adalah remaja generasi Z yang memiliki tingkat adaptasi tinggi terhadap perangkat digital namun memiliki latar belakang pengetahuan desain grafis yang masih di tingkat dasar.



Sumber: Dokumentasi Tim PKM Universitas Royal

Gambar 2. Tim PKM dengan Peserta

Pemilihan peserta tingkat akhir bertujuan agar keterampilan yang diperoleh dapat segera diimplementasikan dalam tugas akhir sekolah, program Praktik Kerja Lapangan (PKL), atau persiapan memasuki dunia kerja (Sudewo et al., 2024, 2026). Narasumber utama dalam kegiatan ini adalah Egi Dio Bagus Sudewo, M.Kom ditunjukkan pada Gambar 2.

3. Tahapan Pelaksanaan



Sumber: Dokumentasi Tim PKM Universitas Royal

Gambar 3. Alur Pelaksanaan

Proses pelaksanaan pelatihan dibagi menjadi beberapa tahapan strategis yang saling berkesinambungan seperti ditunjukkan pada Gambar 3:

- a. Persiapan: Instalasi aplikasi Canva pada masing-masing *smartphone* siswa dan pembuatan akun.



Sumber: Dokumentasi Tim PKM Universitas Royal

Gambar 4. PPT materi PKM

- b. Penyampaian Materi oleh Egi Dio Bagus Sudewo, M.Kom.: Materi difokuskan pada "Teknik Desain Logo Efektif" yang mencakup seperti yang ditunjukkan Gambar 4:
 - Unsur Desain: Penggunaan garis, bidang, dan ruang secara proporsional.
 - Teori Warna: Pemilihan skema warna yang sesuai dengan psikologi merek.
 - Tipografi Mobile: Teknik memilih font yang terbaca jelas pada layar kecil.
 - Prinsip Komposisi: Keseimbangan (*balance*), penekanan (*emphasis*), dan kesederhanaan.
- c. Praktik Mandiri: Siswa merancang logo menggunakan fitur Canva Mobile, memanfaatkan elemen grafis dan alat bantu AI untuk finalisasi.
- d. Evaluasi: Sesi terakhir melibatkan pengerjaan *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman teoretis serta pengumpulan hasil desain logo dalam format PNG/PDF untuk dinilai berdasarkan rubrik yang telah disiapkan .

C. PEMBAHASAN

1. Pelatihan Berbasis Smartphone

Siswa menunjukkan ketertarikan yang luar biasa saat menyadari bahwa smartphone mereka dapat menghasilkan karya profesional. Bapak Egi Dio Bagus Sudewo, M.Kom. menekankan bahwa "teknis hanyalah alat, namun pemahaman terhadap teknik desain adalah kunci orisinalitas." Penggunaan ponsel pintar juga memudahkan siswa dalam melakukan asistensi, karena tim pengabdian dapat langsung memeriksa layar ponsel siswa secara personal.

2. Data Hasil Pre-test dan Post-test

Berikut adalah data perbandingan nilai 30 peserta sebelum dan sesudah pelatihan:

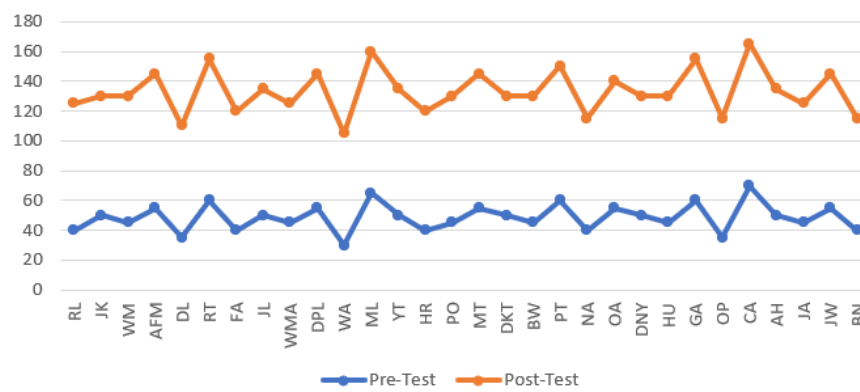
Tabel 1. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Peserta

Nama Siswa (Inisial)	Pre- Test	Post- Test	Peningkatan
RL	40	85	45
JK	50	80	30
WM	45	85	40
AFM	55	90	35
DL	35	75	40
RT	60	95	35
FA	40	80	40
JL	50	85	35
WMA	45	80	35
DPL	55	90	35
WA	30	75	45
ML	65	95	30
YT	50	85	35
HR	40	80	40
PO	45	85	40
MT	55	90	35
DKT	50	80	30
BW	45	85	40
PT	60	90	30
NA	40	75	35
OA	55	85	30
DNY	50	80	30
HU	45	85	40
GA	60	95	35
OP	35	80	45
CA	70	95	25
AH	50	85	35

JA	45	80	35
JW	55	90	35
BN	40	75	35
Rata-rata	48,67	84,17	35,50

Sumber: Dokumentasi Tim PKM Universitas Royal

Analisis data menunjukkan peningkatan rata-rata sebesar 35,50 poin seperti ditunjukkan pada Tabel 1. Hal ini membuktikan bahwa penyampaian materi teknik desain oleh pakar dan praktik langsung menggunakan Canva Mobile mampu mengubah pemahaman siswa secara signifikan, ilustrasi grafik di gambarkan pada Gambar 5.



Sumber: Dokumentasi Tim PKM Universitas Royal

Gambar 5. Grafik Pre-Test dan Post-Test

3. Analisis Pembahasan

Keberhasilan ini didorong oleh kemudahan aksesibilitas Canva di *smartphone* yang memungkinkan siswa belajar tanpa hambatan tempat. Secara teoretis, keterlibatan aktif siswa dalam memanipulasi elemen desain di ponsel selaras dengan teori konstruktivisme, di mana siswa membangun pengetahuan teknis melalui pengalaman langsung (*learning by doing*). Materi teknik desain yang diberikan Bapak Egi Dio membantu siswa untuk tidak sekadar menggunakan *template*, melainkan mampu memodifikasi desain secara kritis berdasarkan prinsip harmoni dan keterbacaan.

Selain itu, efektivitas Canva Mobile didukung oleh antarmuka yang sederhana dan mudah dipahami oleh siswa pemula sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih cepat tanpa memerlukan pelatihan teknis yang kompleks. Ketersediaan berbagai *template*, ikon, font, dan kombinasi warna juga membantu siswa

menuangkan ide kreatif secara langsung ke dalam bentuk visual. Penggunaan *smartphone* sebagai perangkat yang telah familiar bagi siswa turut mengurangi hambatan adaptasi teknologi, sehingga perhatian siswa lebih terfokus pada penerapan prinsip-prinsip desain dibandingkan pada penguasaan perangkat lunak itu sendiri. Faktor-faktor tersebut memungkinkan siswa menghasilkan desain logo secara lebih mandiri dan meningkatkan efektivitas proses pembelajaran.

Hasil kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa pelatihan desain logo menggunakan Canva Mobile efektif meningkatkan keterampilan siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata dari 48,67 menjadi 84,17 setelah pelatihan. Temuan ini sejalan dengan penelitian Nina dkk. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran desain logo pada siswa SMK terbukti efektif, menarik, serta mampu meningkatkan keterampilan desain kreatif dan teknis siswa melalui antarmuka yang mudah digunakan dan hasil visual yang profesional. Selain itu, hasil pengabdian ini juga didukung oleh penelitian Huda dkk. (2025) menemukan bahwa media pembelajaran berbasis Canva memiliki tingkat kepraktisan tinggi karena mudah diakses melalui berbagai perangkat dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Senada dengan itu, penelitian Rahayu dan Ansori (2025) menunjukkan bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis teknologi secara signifikan dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui pendekatan pembelajaran yang lebih aktif dan fleksibel. Dengan demikian, pemanfaatan Canva Mobile melalui *smartphone* tidak hanya menjadi alternatif dalam mengatasi keterbatasan sarana komputer, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan keterampilan digital di era saat ini.

D. KESIMPULAN

Pelatihan desain logo menggunakan Canva Mobile terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa SMK Swasta Amal Bakti meskipun dilakukan dengan keterbatasan sarana komputer. Pemanfaatan *smartphone* sebagai media pembelajaran mampu membantu siswa memahami dasar-dasar desain logo secara lebih praktis dan fleksibel. Selain itu, penyampaian materi yang disertai pendampingan selama pelatihan memberikan pemahaman yang lebih baik mengenai teknik desain yang sesuai. Hasil evaluasi terhadap 30 siswa menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 48,67

sebelum pelatihan menjadi 84,17 setelah pelatihan, sehingga kegiatan ini dapat dikatakan berhasil meningkatkan kompetensi siswa di bidang desain digital.

Sekolah disarankan untuk mulai mengintegrasikan penggunaan aplikasi desain dan aplikasi produktif berbasis smartphone pada mata pelajaran yang relevan agar proses pembelajaran lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi. Selain itu, pelatihan serupa perlu dilakukan secara berkelanjutan melalui program lanjutan dengan tingkat kesulitan yang lebih tinggi, seperti desain konten media sosial, branding digital, dan pemanfaatan teknologi AI dalam desain grafis. Untuk menjaga keberlanjutan program, materi dan metode pelatihan dapat diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran maupun ekstrakurikuler yang berkaitan dengan desain dan teknologi informasi. Kerja sama dengan praktisi maupun akademisi di bidang teknologi juga perlu terus dikembangkan guna memberikan wawasan dan pengalaman praktis kepada siswa sesuai kebutuhan dunia industri saat ini.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Universitas Royal yang sudah mendukung kegiatan ini dan juga SMKS Amal Bakti Asahan yang bersedia menjadi mitra dalam Pengabdian Kepada Masyarakat ini.

DAFTAR REFERENSI

- Ainiyah, I. N. (2024). *Kenali Aplikasi Canva : Designer Grafis Pemula Wajib Tau*. Umsida. <https://ikom.umsida.ac.id/canva-aplikasi-design-untuk-pemula/>
- B, M. F., Surianto, D. F., & Natsir, N. (2024). Cerdas Berkarya dengan Teknologi : Pelatihan Desain Grafis Mobile untuk Siswa SMA Negeri 1 Barru. *PENGABDI: Jurnal Hasil Pengabdian Masyarakat Vol. 5, No.2 (2024) Cerdas*, 5(2), 228–239. <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/pengabdi.v5i2.68327>
- Hadjaratiea, L., Padikub, I., Zakariac, A., Ahalikid, B., Jassine, M. T., Boutyf, A. A., Yusufg, R., Tolinggih, W. K., & Shiddiq, D. T. (2024). Pelatihan Desain Grafis Dengan Memanfaatkan Aplikasi Canva Pada Siswa Di Lingkungan SMKN 1 Bone Raya. *DEVOTION: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 3(2), 40–44. <https://doi.org/https://doi.org/10.37905/devotion.v3i2.27151>
- Haerani, R., Annas, N., Safrina, A. P., Hidayatullah, M. W., Fatmawati, E., & Tania, S. (2024). Pendampingan Pembuatan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva

- Pada Siswa SMKN 1 Kramatwatu Banten. *Jurnal Pengabdian Literasi Digital Indonesia*, 3(2), 72–79. <https://doi.org/https://doi.org/10.57119/abdimas.v3i2.123s>
- Hanif, M. B., & Setiarso, G. (2024). Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Pada Siswa SMK N 10 Semarang. *TEMATIK*, 4(2), 94–98. <https://doi.org/https://doi.org/10.26623/tmt.v4i2.10298>
- Huda, A., Mustika, L., Effendi, H., Giatman, M., & Sukmawati, M. (2025). Canva-based Animation Comic Video Media in Informatics Learning at SMP Negeri 14 Padang. *JOIV: International Journal on Informatics Visualization*, 9(January), 120–127. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.62527/joiv.9.1.3177>
- Kala, A., Widayanti, L., & Rahayu, W. A. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *JPM*, 2(2), 91–102. <https://doi.org/https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813>
- Massitta, & Temon, R. (2024). Transformasi Pembelajaran Dengan Teknologi Digital : Peran Canva Dalam Meningkatkan Kreativitas, Kolaborasi , Dan Hasil Belajar Siswa Di Kelas. *Jurnal Pendidikan Profesional*, 13(2), 143–152. <https://jurnal.pendidikanperintis.com/index.php/jurnalpendidikanprofesional/article/view/40>
- Nahuda, Kunaenih, Yatin, R. M., Maulidy, Y., & Haniefa, M. (2023). Pelatihan Canva Sebagai Strategi Meningkatkan Kreatifitas Di Sma Negeri 1 Pare Kediri. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 06(05), 523–529. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.30998/jurnalpkm.v6i5.20363>
- Patriansah, M., & Gion, K. (2023). Analisis Prinsip Desain Logo PAL TV Dalam Perspektif Budaya Digital Analysis of PAL TV Logo Design Principles from a Digital Culture Perspective. *Jurnal SASAK*, 5(2), 93–102. <https://doi.org/https://doi.org/10.30812/sasak.v5i2.3435>
- Prasetyanto, R. D., Sugiharjanto, A. J., & Toekio, S. (2017). Studi Prinsip Desain Logo. *Kemadha*, 6(1).
- Putriani, N. D., Oktaviani, A., Widayani, H., Chayatun, Y., & Cornellia, R. (2024). Exploration of New Learning Media : Canva As A Medium For Brand Logo Design For Vocational. *JRPP*, 7, 4367–4378. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i2.27084>
- Rahayu, T. E., Ansori, I., & Rahayu, T. E. (2025). Development of Canva-based

- Interactive Multimedia Presentation Using Problem Based Learning Model on the Material of Body Parts – Plants. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA* [Http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jppipa/index](http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jppipa/index), 11(4), 685–693. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v11i4.10771>
- Rahma, N., Ristiana, E., & Ramli, H. (2025). PKM Penerapan Canva Dalam Pembuatan Logo Kemasan Berbasis PBL. *Ininnawa*, 03(01), 105–112. <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/ininnawa.v3i1.8372>
- Sudewo, E. D. B., Fatmawaty, V. S., & Baqir, M. Al. (2024). Penyuluhan Karir di Era Industri : Menjadi Praktisi atau Akademisi (Studi Kasus di SMK Muhammadiyah Bangunjiwo). *JKuM*, 5(2), 163–174. <https://doi.org/https://doi.org/10.36914/qs0t4b07>
- Sudewo, E. D. B., Yunita, R., & Putri, N. E. H. (2026). Edukasi E-Bisnis untuk Meningkatkan Daya Saing Yayasan Lady Beauty Manru Kabupaten Asahan. *JKuM*, 7(1), 71–81. <https://doi.org/https://doi.org/10.36914/49dkrs55>
- Zudeta, E., Liza, L. O., & Fitriani, D. (2023). Pelatihan Desain Grafis Berbasis Android Untuk Guru Pendidikan Khusus. *JPPKh Lectura: Jurnal Pengabdian Pendidikan Khusus Banyak*, 1(1), 15–21. <https://doi.org/https://doi.org/10.31849/jppkhlectura.v1i01.14542>