ABDIMAS NUSA MANDIRI
JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT NUSA MANDIRI

P-ISSN: 2774-5007 | E-ISSN: 2774-499X
Vol. 8 No. 4 Oktober 2026 | Hal. 671-678

OPTIMALISASI KETERAMPILAN DESAIN SISWA MELALUI PELATIHAN CANVA UNTUK MENDUKUNG DIGITAL *BRANDING* SEKOLAH

Pratama Angga Buana[1*], Titin Winarti[1], Saifur Rohman Cholil[1], Dwi Prabowo[2], Jessica Elaine Utomo[1], Aaliyah Putri Shafira Panyol[1], Nasywa Farahiya Prastiwi[1]

[1]Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi, Universitas Semarang
[2]Perencanaan Wilayah dan Kota, Fakultas Teknik, Universitas Semarang
Jalan Soekarno Hatta, Kota Semarang, Jawa Tengah, Indonesia
pratama_angga@usm.ac.id*, titin@usm.ac.id, cholil@usm.ac.id, dwiprabowo@usm.ac.id, jessicaelainee03@gmail.com, aaliyahpanyol14@gmail.com, nasywafarahiya@gmail.com
(*) Corresponding Author

Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi-Non Komersial 4.0 Internasional.

Abstract

The development of internet technology has transformed societal activities into increasingly digital environments, including in the education sector. However, widespread use of digital technology is not necessarily accompanied by adequate visual design competencies among students. This community service program aimed to improve the visual design competencies of students at SMA Warga, Surakarta, through Canva training to support school digital branding. The program was conducted on November 11, 2025, involving 33 students and supported by partner-school teachers. The implementation consisted of planning, an initial assessment (pretest), training through theoretical instruction and practical digital brochure design for new student admissions (PPDB), and a post-training assessment (posttest). Evaluation employed a five-point Likert-scale questionnaire, while the data were analyzed descriptively and quantitatively using a paired-samples t-test for 28 respondents who completed both the pretest and posttest questionnaires. The results showed that the average score increased from 82.00% in the pretest to 92.14% in the posttest, representing a difference of 10.14 percentage points. Statistical testing indicated a significant difference between the pretest and posttest scores (t = -7.82; p < 0.001). The normalized gain (N-Gain) was 0.55, categorized as moderate. These findings indicate an improvement in participants' understanding and perceptions of visual design and digital branding following the training. The program is expected to support students in producing informative and engaging promotional content and to contribute to the sustainable strengthening of the school's digital branding.

Keywords*: Canva; design competence; digital branding; high school students; training.*

Abstrak

Perkembangan teknologi internet telah mengubah pola aktivitas masyarakat menjadi berbasis digital, termasuk dalam sektor pendidikan. Namun, tingginya penggunaan teknologi digital belum tentu diimbangi dengan kompetensi desain visual yang memadai di kalangan peserta didik. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan meningkatkan kompetensi desain visual siswa SMA Warga, Surakarta, melalui pelatihan Canva untuk mendukung digital branding sekolah. Kegiatan dilaksanakan pada 11 November 2025 dengan melibatkan 33 siswa dan didampingi oleh guru mitra. Metode pelaksanaan meliputi tahap perencanaan, pengukuran awal (*pretest*), pelatihan melalui penyampaian materi dan praktik pembuatan brosur digital Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB), serta evaluasi setelah pelatihan (*posttest*). Evaluasi menggunakan kuesioner skala Likert lima poin, sedangkan data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan melalui uji *paired-samples t-test* terhadap 28 responden yang mengisi kuesioner pretest dan posttest secara lengkap. Hasil analisis menunjukkan bahwa skor rata-rata meningkat dari 82,00% pada pretest menjadi 92,14% pada posttest, dengan selisih 10,14 poin persentase. Hasil uji statistik menunjukkan perbedaan yang signifikan antara skor sebelum dan sesudah pelatihan (t = -7,82; p < 0,001). Perhitungan *N-Gain* menghasilkan nilai 0,55 yang termasuk dalam kategori sedang. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan persepsi peserta terkait desain visual dan digital branding setelah

P-ISSN: 2774-5007 | **E-ISSN: 2774-499X**
Vol. 8 No. 4 Oktober 2026 | Hal. 671-678

ABDIMAS NUSA MANDIRI
JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT NUSA MANDIRI

mengikuti pelatihan. Kegiatan ini diharapkan dapat mendukung pemanfaatan keterampilan desain siswa untuk menghasilkan konten promosi yang informatif dan menarik serta memperkuat digital *branding* sekolah secara berkelanjutan.

Kata kunci: Canva; digital *branding*; kompetensi desain; pelatihan; siswa SMA.

PENDAHULUAN

SMA Warga merupakan salah satu sekolah swasta di Kota Surakarta yang berkomitmen mencetak generasi penerus yang berprestasi secara akademis, berkarakter kuat, dan mampu berinovasi di tengah perkembangan zaman [1]. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan Wakil Kepala Sekolah Bidang Humas, diketahui bahwa tingkat literasi digital dan kemampuan pengoperasian komputer siswa cukup bervariasi. Namun, keterampilan para siswa secara spesifik di bidang desain visual masih tergolong dasar sehingga belum dapat dioptimalkan secara maksimal.

Di sisi lain, pihak sekolah tengah menghadapi tantangan terkait digital *branding*. Meskipun SMA Warga telah memiliki saluran komunikasi digital yang lengkap, seperti situs web resmi, Instagram, dan Facebook, namun pengelolaannya belum berjalan optimal. Pembaruan informasi tidak dilakukan secara *real-time* dan konten visual yang diunggah belum cukup merepresentasikan citra unggul sekolah. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kebutuhan institusi terhadap media promosi yang menarik dan keterbatasan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan untuk menghasilkan desain visual tersebut. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi desain visual para siswa melalui pelatihan ini menjadi solusi strategis, yang tidak hanya membekalinya dengan keterampilan siap kerja di dunia industri, tetapi juga memberdayakannya untuk berkontribusi langsung dalam meningkatkan daya tarik sekolah bagi calon peserta didik baru.

Kebutuhan tersebut semakin relevan seiring dengan meningkatnya penetrasi internet dan penggunaan perangkat digital di Indonesia. Jumlah pengguna internet Indonesia dilaporkan mencapai 221 juta jiwa [2], [3]. Selain itu, tingginya durasi penggunaan gawai di kalangan remaja, yang dilaporkan mencapai rata-rata sembilan jam per hari, menunjukkan pentingnya mengarahkan pemanfaatan teknologi digital ke aktivitas yang lebih produktif [4], [5]. Dalam konteks pendidikan, penggunaan gawai tidak hanya dapat diarahkan untuk mengakses informasi dan mengonsumsi konten digital, tetapi juga untuk menghasilkan karya kreatif. Salah satu bentuk pemanfaatannya adalah pengembangan keterampilan desain visual yang dapat mendukung kebutuhan komunikasi dan promosi sekolah [6].

Penguasaan keterampilan desain visual tidak hanya berpotensi mengembangkan kreativitas siswa, tetapi juga dapat mendukung strategi digital branding sekolah. Pemanfaatan media digital secara konsisten untuk membangun citra positif menjadi salah satu upaya bagi institusi pendidikan untuk mempertahankan relevansi dan daya saing di tengah perkembangan teknologi informasi [7]. Namun, produksi konten visual yang menarik dapat menjadi tantangan apabila bergantung pada perangkat lunak desain grafis yang memerlukan keterampilan teknis tertentu. Oleh karena itu, diperlukan sarana desain yang mudah digunakan dan dapat membantu siswa menghasilkan konten visual sesuai kebutuhan promosi sekolah.

Canva merupakan salah satu aplikasi desain digital yang menawarkan kemudahan penggunaan (*user-friendly*) melalui fitur yang intuitif dan beragam templat desain [8], [9], [10]. Ketersediaan templat dan fitur tersebut memungkinkan pengguna menghasilkan karya visual tanpa harus menguasai perangkat lunak desain grafis yang kompleks [11], [12], [13]. Dalam konteks kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini, pelatihan Canva tidak hanya diarahkan pada pengenalan fitur aplikasi, tetapi juga pada penerapan keterampilan desain visual untuk menghasilkan media promosi sekolah. Pendekatan ini menempatkan siswa sebagai pihak yang berperan aktif dalam mendukung digital branding sekolah melalui pembuatan konten visual yang berpotensi dimanfaatkan pada media promosi resmi SMA Warga.

Berdasarkan analisis kebutuhan mitra dan potensi siswa tersebut, tim PkM melaksanakan pelatihan desain grafis berbasis Canva bagi siswa SMA Warga, Surakarta. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan kompetensi desain visual siswa melalui pemahaman konsep desain dan praktik pembuatan brosur digital Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB), sekaligus mendukung penguatan digital branding sekolah secara mandiri dan berkelanjutan.

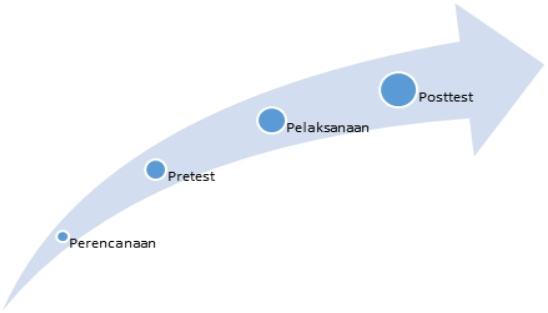
METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

Kegiatan pengabdian masyarakat ini diselenggarakan pada 11 November 2025 di SMA

Lisensi CC Atribusi-NonKomersial 4.0 Internasional
https://doi.org/10.33480/abdimas.v8i4.8391

ABDIMAS NUSA MANDIRI
JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT NUSA MANDIRI
P-ISSN: 2774-5007 | E-ISSN: 2774-499X
Vol. 8 No. 4 Oktober 2026 | Hal. 671-678

Warga, Kota Surakarta. Sebanyak 33 siswa yang memiliki minat mendalam di bidang informatika dan komputer dilibatkan sebagai partisipan utama, dengan pendampingan dari guru mitra. Fokus utama pengabdian ini adalah optimalisasi potensi keterampilan siswa dalam desain visual praktik untuk memperkuat *digital branding* sekolah. Pelaksanaan kegiatan terdiri atas empat tahapan, yaitu perencanaan, pengukuran awal (*pretest*), pelaksanaan pelatihan dan praktik, serta evaluasi hasil kegiatan. Alur operasional kegiatan disajikan pada Gambar 1.



Sumber : (Dokumentasi Penulis, 2025)
Gambar 1. Alur Operasional Kegiatan

Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan merupakan fase awal yang difokuskan pada penyelarasan agenda kegiatan dengan pihak sekolah. Kegiatan ini mencakup penentuan jadwal, penyiapan infrastruktur teknis berupa konektivitas internet, laptop, dan ponsel, pemetaan kebutuhan media promosi SMA Warga, serta pemeriksaan kesiapan 33 peserta.

Tahap Pengukuran Awal *(Pretest)*

Pengukuran awal dilakukan sebelum penyampaian materi untuk memperoleh gambaran mengenai pemahaman dan persepsi peserta terkait desain visual, digital branding, serta penggunaan Canva. Pengukuran dilakukan menggunakan kuesioner dengan skala *Likert* lima poin, mulai dari 1 (sangat tidak setuju) hingga 5 (sangat setuju). Instrumen kuesioner terdiri atas 10 pernyataan yang mencakup kemampuan menggunakan Canva, pemahaman prinsip desain visual, pemahaman mengenai *digital branding*, dan persepsi terhadap pelatihan. Rincian pernyataan kuesioner disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Item Pernyataan Kuesioner

No.	Pernyataan
1.	Saya mampu menggunakan fitur-fitur yang ada pada Canva secara mandiri.
2.	Saya merasa percaya diri dalam mendesain konten visual yang estetik setelah mengikuti pelatihan ini.
3.	Pelatihan ini sangat membantu saya dalam memahami prinsip desain grafis sederhana.
4.	Saya memahami pentingnya *digital branding* bagi citra positif dan daya saing sekolah di media sosial.
5.	Saya dapat membedakan konten promosi sekolah yang efektif dengan yang tidak efektif.
6.	Saya memahami bahwa konten yang dibuat dapat memengaruhi *branding* dan citra sekolah.
7.	Saya mampu membuat konten promosi sekolah dalam bentuk brosur
8.	Saya yakin dapat mengimplementasikan Canva untuk mendukung kegiatan promosi atau *branding* sekolah secara berkelanjutan.
9.	Durasi dan metode *workshop* praktik Canva yang diberikan sudah efektif dan mudah diikuti.
10.	Secara keseluruhan pelatihan ini memberikan saya kompetensi digital yang relevan bagi kebutuhan di masa yang akan datang.

Sumber : (Dokumentasi Penulis, 2025)

Tahap Pelaksanaan (Pelatihan dan Praktik)

Pelatihan dilaksanakan melalui tiga pendekatan yang saling melengkapi. Pertama, edukasi teoretis berupa penyampaian materi mengenai prinsip dasar desain visual, etika digital, dan strategi digital branding institusi pendidikan. Kedua, diskusi interaktif yang memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengajukan pertanyaan mengenai estetika visual dan teknik penyusunan konten promosi. Ketiga, praktik terbimbing (*hands-on training*), yaitu pembuatan brosur digital Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) SMA Warga menggunakan Canva. Melalui praktik tersebut, peserta diarahkan untuk menerapkan materi yang telah dipelajari dalam bentuk karya visual yang relevan dengan kebutuhan promosi sekolah.

Tahap Evaluasi dan Indikator Keberhasilan

Evaluasi kegiatan dirancang melalui dua pendekatan, yaitu pengukuran pemahaman dan persepsi peserta menggunakan kuesioner *posttest* serta penilaian keterampilan praktis melalui hasil karya brosur digital. Keberhasilan program ditetapkan berdasarkan dua indikator.

Pertama, pada aspek pemahaman dan persepsi, keberhasilan diukur melalui perubahan skor *pretest* dan *posttest*, dengan target N-Gain minimal 0,30 serta rata-rata skor *posttest* di atas 3,40. Kedua, pada aspek keterampilan praktis, program ditargetkan berhasil apabila sekurang-kurangnya 80% peserta memperoleh skor minimal 75 dari skala 100 pada penilaian produk brosur digital.

Penilaian produk dilakukan menggunakan rubrik desain visual yang mencakup empat indikator, yaitu tata letak, kombinasi warna, tipografi dan keterbacaan, serta kesesuaian tema branding. Setiap indikator memiliki bobot sebesar 25%. Rincian kriteria penilaian disajikan pada Tabel 2.

Lisensi CC Atribusi-NonKomersial 4.0 Internasional
https://doi.org/10.33480/abdimas.v8i4.8391

P-ISSN: 2774-5007 | E-ISSN: 2774-499X
Vol. 8 No. 4 Oktober 2026 | Hal. 671-678

ABDIMAS NUSA MANDIRI
JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT NUSA MANDIRI

Tabel 2. Rubrik Penilaian Hasil Karya Desain

No	Indikator Penilaian	Bobot (%)	Kriteria Evaluasi
1.	Tata letak *(layout)*	25%	Keseimbangan elemen, kerapian margin, dan hierarki visual.
2.	Kombinasi Warna	25%	Harmonisasi warna, kontras teks dengan latar belakang.
3.	Tipografi & Keterbacaan	25%	Pemilihan jenis font, keterbacaan informasi utama (kontak/PPDB).
4.	Kesesuaian Tema *Branding*	25%	Kesesuaian pesan visual dengan identitas dan promosi SMA Warga.

Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2025)

Metode Analisis Data

Data persepsi kuesioner dianalisis secara deskriptif kuantitatif berdasarkan rata-rata skor *Likert* (Tabel 3) dan diuji tingkat signifikansi perbedaannya menggunakan uji statistik *Paired Sample t-test* (atau Uji Wilcoxon jika data tidak berdistribusi normal) pada taraf signifikansi α = 0,05. Tingkat efektivitas peningkatan pemahaman dihitung menggunakan rumus *Normalized Gain (N-Gain).* Sementara itu, data penilaian produk karya dianalisis secara persentase ketercapaian nilai KKM. Tabel 3 merupakan daftar nilai skor untuk skala interpretasi tingkat keberhasilan dan kepuasan [14].

Tabel 3. Skala Tingkat Keberhasilan

Skor	Status Keberhasilan
1,00 – 1,80	Sangat Tidak Puas
1,81 – 2,60	Tidak Puas
2,61 – 3,40	Cukup Puas
3,41 – 4,20	Puas
4,21 – 5,00	Sangat Puas

Sumber : [15]

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perencanaan dan Persiapan Mitra

Tahap perencanaan kegiatan dilaksanakan melalui dua kali kunjungan koordinasi ke SMA Warga Surakarta. Kunjungan pertama difokuskan pada penyelarasan persepsi dengan pihak pimpinan sekolah dan Kepala Humas terkait materi *digital branding* serta penentuan jadwal. Kunjungan kedua bertujuan untuk melakukan peninjauan infrastruktur teknis mencakup keandalan jaringan internet, perangkat sistem suara, dan sistem proyeksi monitor. Gambar 2 mengilustrasikan proses koordinasi dan pengecekan sarana prasarana.



Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2025)
Gambar 2. Kunjungan dan Pengecekan Teknis

Pelaksanaan Workshop dan Ketercapaian Partisipan

Kegiatan pengabdian diselenggarakan pada Selasa, 11 November 2025 di laboratorium komputer SMA Warga. Pelatihan ini dihadiri oleh 33 siswa dan 3 guru pendamping. Jumlah peserta ini melampaui target awal yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan tingginya minat peserta didik terhadap pengembangan keterampilan desain visual digital.

Tahap pelaksanaan terdiri atas beberapa kegiatan, diawali dengan penyampaian materi melalui edukasi teoretis (ceramah). Materi ini menyampaikan konsep dasar tentang desain visual serta pentingnya membangun reputasi digital bagi institusi pendidikan. Dilanjutkan dengan simulasi dan pendampingan praktik beserta diskusi yang dikemas dalam satu kegiatan secara langsung. Peserta melakukan simulasi pembuatan materi promosi dengan membuat desain brosur PPDB menggunakan Canva. Pendekatan ini dilakukan agar peserta mampu mengaplikasikan teori dan tanya jawab terkait kendala teknis dalam penyusunan konten.

Dokumentasi pengisian kuesioner *pretest* ditampilkan pada Gambar 3, sedangkan media interaktif yang digunakan untuk mengakses kuesioner dan materi kegiatan ditunjukkan pada Gambar 4.



Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2025)
Gambar 3. Pengisian Kuesioner *Pretest*

Lisensi CC Atribusi-NonKomersial 4.0 Internasional
https://doi.org/10.33480/abdimas.v8i4.8391

ABDIMAS NUSA MANDIRI
JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT NUSA MANDIRI
P-ISSN: 2774-5007 | E-ISSN: 2774-499X
Vol. 8 No. 4 Oktober 2026 | Hal. 671-678

Gambar 4 menampilkan situs web yang digunakan tim pengabdian sebagai media interaktif untuk menyalurkan link *pretest* dan materi, serta *posttest* di akhir.



Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2025)
Gambar 4. Tampilan Media Interaktif *Online*

Gambar 5 memperlihatkan pelaksanaan pelatihan dan pendampingan praktik pembuatan brosur digital oleh tim pengabdian kepada peserta. Melalui rangkaian kegiatan tersebut, peserta memperoleh kesempatan untuk menerapkan prinsip desain visual dalam menghasilkan konten promosi yang sesuai dengan kebutuhan sekolah.



Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2025)
Gambar 5. Pendampingan Praktik Pembuatan Brosur Digital

Evaluasi Peningkatan Kompetensi dan Pemahaman Peserta *(Pretest vs Posttest)*

Dari 33 siswa yang mengikuti kegiatan, sebanyak 28 siswa mengisi kuesioner *pretest* dan *posttest* secara lengkap. Lima responden tidak disertakan dalam analisis perbandingan karena data posttest tidak lengkap. Oleh karena itu, analisis berpasangan dilakukan terhadap 28 responden yang memiliki data lengkap.

Tabel 4 menyajikan skor dan persentase pencapaian pada sepuluh butir pernyataan kuesioner. Berdasarkan skor total yang tercantum dalam tabel, nilai *pretest* sebesar 1.148 dari skor maksimum 1.400 atau 82,00%, sedangkan nilai posttest sebesar 1.290 atau 92,14%. Dengan demikian, terdapat peningkatan sebesar 10,14 poin persentase.

Tabel 4. Rekapitulasi Perhitungan *Pre-Test* dan *Post-Test*

Indikator	*Pre-Test* Skor Total	*Post-Test* Skor Total	Selisih	Kriteria
P1	115 (82,14%)	129 (92,14%)	+10,00%	Sangat Tinggi
P2	116 (82,86%)	131 (93,57%)	+10,71%	Sangat Tinggi
P3	117 (83,57%)	127 (90,71%)	+7,14%	Sangat Tinggi
P4	114 (81,43%)	130 (92,86%)	+11,43%	Sangat Tinggi
P5	113 (80,71%)	126 (90,00%)	+9,29%	Sangat Tinggi
P6	117 (83,57%)	130 (92,86%)	+9,29%	Sangat Tinggi
P7	114 (81,43%)	131 (93,57%)	+12,14%	Sangat Tinggi
P8	114 (81,43%)	127 (90,71%)	+9,29%	Sangat Tinggi
P9	112 (80,00%)	129 (92,14%)	+12,14%	Sangat Tinggi
P10	116 (82,86%)	130 (92,86%)	+10,00%	Sangat Tinggi
Total	1.148 (82,00%)	1.290 (92,14%)	+10,14%	Sangat Tinggi
Rata-rata Skor Per Responden	4,13 ± 0,38	4,61 ± 0,29	+0,48	Sangat Tinggi

Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2025)

Berdasarkan Tabel 4, rerata skor tingkat pemahaman peserta sebelum pelatihan (*pretest*) adalah sebesar 4,13 dari skala 5,00 (82,00% dari skor maksimal 1.400). Nilai awal ini berada pada kategori "Tinggi/Baik", yang menunjukkan bahwa siswa SMA Warga pada dasarnya telah memiliki familiaritas dasar terhadap teknologi digital. Setelah mengikuti workshop (*posttest*), rerata skor meningkat secara signifikan menjadi 4,61 dari skala 5,00 (92,14% dari skor maksimal 1.400) atau berada pada kategori "Sangat Tinggi/Sangat Puas" [16], [17]. Terjadi kenaikan rerata skor sebesar 0,48 poin (peningkatan relatif 9,43%). Untuk menguji

Lisensi CC Atribusi-NonKomersial 4.0 Internasional

https://doi.org/10.33480/abdimas.v8i4.8391

P-ISSN: 2774-5007 | E-ISSN: 2774-499X
Vol. 8 No. 4 Oktober 2026 | Hal. 671-678

ABDIMAS NUSA MANDIRI
JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT NUSA MANDIRI

secara ilmiah apakah peningkatan kompetensi tersebut bermakna secara statistik, dilakukan pengujian inferensial *Paired Sample t-test* pada taraf signifikansi alpha = 0,05. Hasil analisis menunjukkan nilai t = -7,82 dengan *p-value* < 0,001. Karena p < 0,05, dapat disimpulkan bahwa pelatihan Canva memberikan peningkatan yang signifikan secara statistik terhadap pemahaman dan persepsi siswa mengenai *digital branding*. Selain itu, uji efektivitas menggunakan rumus *Normalized Gain* (N-Gain) menghasilkan nilai 0,55, yang mengkategorikan tingkat efektivitas pelatihan berada pada kriteria "Sedang/Efektif".

Evaluasi Unjuk Kerja Keterampilan Praktis (Hasil Karya Brosur)

Selain evaluasi kuesioner, keterampilan praktis peserta direncanakan untuk dinilai melalui produk brosur digital PPDB yang dihasilkan selama pelatihan. Penilaian menggunakan empat indikator, yaitu tata letak, kombinasi warna, tipografi dan keterbacaan, serta kesesuaian tema *branding* sekolah. Dokumentasi hasil karya peserta ditampilkan pada Gambar 6.



Sumber: (Dokumentasi Penulis, 2025)
Gambar 6. Hasil Karya Peserta

Untuk menunjukkan ketercapaian indikator keberhasilan, hasil penilaian perlu disajikan secara kuantitatif berdasarkan skor setiap indikator dan skor akhir produk. Penulis juga perlu melaporkan jumlah serta persentase peserta yang memperoleh skor minimal 75. Data tersebut diperlukan untuk menentukan apakah target keberhasilan keterampilan praktis yang ditetapkan dalam metode telah tercapai.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat melalui pelatihan Canva di SMA Warga, Surakarta, bertujuan meningkatkan kompetensi desain visual siswa untuk mendukung *digital branding* sekolah. Berdasarkan rekapitulasi kuesioner, persentase skor meningkat dari 82,00% pada *pretest* menjadi 92,14% pada *posttest*, atau naik sebesar 10,14 poin persentase. Hasil tersebut menunjukkan adanya peningkatan skor pemahaman dan persepsi peserta setelah mengikuti pelatihan, dengan catatan bahwa data dan hasil pengujian statistik perlu dipastikan konsisten sebelum publikasi.

Kegiatan ini juga menghasilkan karya brosur digital PPDB yang berpotensi dimanfaatkan sebagai materi promosi sekolah. Namun, ketercapaian target keterampilan praktis perlu didukung oleh hasil penilaian produk yang disajikan secara kuantitatif. Pemanfaatan karya siswa untuk publikasi resmi perlu mempertimbangkan proses peninjauan dan persetujuan dari pihak sekolah.

Untuk keberlanjutan program, sekolah dapat mempertimbangkan pembentukan Tim Media Kreatif Siswa melalui kegiatan ekstrakurikuler multimedia atau jurnalistik. Tim tersebut dapat diarahkan untuk mengembangkan kalender konten dan menerapkan pedoman desain yang konsisten agar keterampilan yang diperoleh melalui pelatihan dapat terus dikembangkan dan dimanfaatkan untuk mendukung promosi sekolah.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada SMA Warga yang telah bersedia menjadi mitra dan para peserta yang telah hadir mengikuti pelatihan ini beserta tenaga pendidik yang turut mendampinginya, dan menyukseskan kegiatan pengabdian ini. Terima kasih juga kepada LPPM Universitas Semarang yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga tim dosen FTIK Universitas Semarang beserta mahasiswa dapat berkontribusi dalam kegiatan pengabdian ini dan berjalan dengan sukses serta lancar. Tidak lupa pula untuk semua yang tidak dapat disebutkan satu per satu, khususnya yang telah mendukung kegiatan ini, semoga pelatihan yang diberikan dapat bermanfaat bagi para pembaca artikel pada umumnya dan peserta didik beserta seluruh sivitas akademik SMA Warga Kota

Lisensi CC Atribusi-NonKomersial 4.0 Internasional
https://doi.org/10.33480/abdimas.v8i4.8391

P-ISSN: 2774-5007 | E-ISSN: 2774-499X
Vol. 8 No. 4 Oktober 2026 | Hal. 671-678

Surakarta secara khusus sebagai media *digital branding* ke depannya.

DAFTAR PUSTAKA

[1] SMA Warga, "Profil SMA Warga," https://smawarga.sch.id/.

[2] APJII, "APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang," https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang.

[3] S. Mufti Prasetiyo, R. Gustiawan, F. Farhat, and F. Rizzel Albani, "Analisis Pertumbuhan Pengguna Internet Di Indonesia," *BIIKMA : Buletin Ilmiah Ilmu Komputer dan Multimedia*, vol. 2, no. 1, pp. 65–71, Jun. 2024, [Online]. Available: https://jurnalmahasiswa.com/index.php/biikma

[4] A. Syakilah, K. Maharani, N. Ferdiana, and A. Saifullah, "statistik-telekomunikasi-indonesia-2024," Jakarta, Aug. 2025.

[5] N. N. Brilianti, I. Wahyuni, and R. Loebis, "STUDI LITERATUR PENGARUH PENGGUNAAN GADGET TERHADAP KEJADIAN ASTENOPIA MATA PADA MAHASISWA," *Syntax Literate : Jurnal Ilmiah Indonesia*, vol. 9, no. 12, pp. 7660–7667, Dec. 2024, doi: 10.36418/syntax-literate.v9i12.

[6] Muhammad Sowwam and Afifah Permata Dimas Arwati, "HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN SMARTPHONE DENGAN KUALITAS TIDUR PADA REMAJA DI SMA NEGERI 1 SAMBUNGMACAN," *Intan Husada : Jurnal Ilmiah Keperawatan*, vol. 13, no. 01, pp. 104–113, Jan. 2025, doi: 10.52236/ih.v13i1.691.

[7] P. Angga Buana, B. Ardi Pramono, and S. Susanto, "Pemanfaatan Parenat App Untuk Pengawasan Anak Dalam Menggunakan Gadget di SMP Negeri 21 Surakarta," *DIMASTIK : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. 1, no. 2, pp. 115–125, Jul. 2023, doi: 10.26623/dimastik.v1i2.7242.

[8] A. D. T. Fathullah, I. A. Sutarini, and D. L. Miharja, "Pelatihan Personal Branding Digital Melalui Aplikasi Canva bagi Siswa SMAN 1 Pujut Kabupaten Lombok Tengah," *Journal of Community Development and Empowerment E*, vol. 4, no. 3, pp. 105–112, 2023.

[9] M. Minarni, N. Nurahman, and S. Yunita, "Pelatihan Desain Untuk Kreatif Meningkatkan Branding Sekolah Pada Pusat Kegiatan Guru Markisa," *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, vol. 10, no. 1, pp. 18–25, 2025, doi: 10.21067/jpm.v10i1.10773.

[10] A. Harahap, T. Setiawan Wibowo, J. W. Sitopu, and M. Solehuddin, "PENGGUNAAN DAN MANFAAT APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DITINGKAT MADRASAH TSANAWIYAH," *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (JPMS)*, vol. 8, no. 1, pp. 75–80, 2022, doi: 10.36987/jpms.v8i2.3782

[11] D. Setiono and H. Handriyotopo, "Kajian dan Penelitian Canva Sebagai Aplikasi Desain Pilihan Mahasiswa Seni," *Reka Makna : Jurnal Komunikasi Visual*, vol. 3, no. 3, pp. 88–102, Dec. 2023. Available: https://ejurnal.itenas.ac.id/index.php/rekamakna/article/view/10787

[12] M. M. Djamil Nur and H. Hartati, "Eksplorasi Pengalaman Mahasiswa Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Kualitas Presentasi pada Mata Kuliah Media dan Teknologi Pembelajaran PAI," *KIIIES 5.0*, vol. 3, pp. 219–224, 2024, [Online]. Available: https://jurnal.uindatokarama.ac.id/index.php/kiiies50/issue/archive

[13] Y. Putra *et al.*, "MENGEKSPLORASI POTENSI APLIKASI CANVA DALAM MEMBANGUN MEDIA PEMBELAJARAN DAN PROMOSI SEKOLAH DI MTSM SANIANG BAKA," *EJOIN : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 2, no. 2, pp. 326–333, Jan. 2024, doi: 10.55681/ejoin.v2i2.2368

[14] J. H. Lase, L. I. Gea, K. S. Telaumbanua, and M. Ndruru, "Analisis Pengaruh Penggunaan Canva Terhadap Kreativitas Mahasiswa PBSI pada Mata Kuliah Penulisan Modul," *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, vol. 5, no. 3, pp. 3617–3623, Jul. 2024, doi: 10.54373/imeij.v5i3.1409.

[15] M. S. Abadi and K. Ramanda, "Evaluasi Tingkat Keberhasilan Aplikasi Tije Menggunakan Metode Pieces Framework," *JTSI*, vol. 5, no. 1, pp. 24–35, Apr. 2024, doi: 10.35957/jtsi.v5i1.6252.

[16] F. Ulfah and W. Andini, "Pengembangan Kompetensi Pedagogik Guru Dalam Desain Media Pembelajaran Melalui Model In House Training," *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini (Anaking)*, vol. 3, no. 2, pp. 58–67, Feb. 2025, doi: 10.37968/anaking.v3i2.877.

[17] A. Febtriko and I. Puspitasari, "MENGUKUR KREATIFITAS DAN KUALITAS PEMOGRAMAN PADA SISWA SMK KOTA PEKANBARU JURUSAN TEKNIK KOMPUTER JARINGAN DENGAN SIMULASI ROBOT," *Rabit : Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*

Lisensi CC Atribusi-NonKomersial 4.0 Internasional

Univrab, vol. 3, no. 1, pp. 1–9, Jan. 2018, doi: 10.36341/rabit.v3i1.419.

[18] A. P. Kusuma and A. Yufron, "ANALYSIS OF USER ACCEPTANCE TESTING ON A SHIPPING APPLICATION TO DETERMINE THE QUALITY OF THE SYSTEM," *Antivirus : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, vol. 18, no. 2, pp. 234–243, Nov. 2024, doi: 10.35457/antivirus.v18i2.4002.

Lisensi CC Atribusi-NonKomersial 4.0 Internasional
https://doi.org/10.33480/abdimas.v8i4.8391