

PELATIHAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN SOFT SKILL MELALUI DESAIN E-KOMIK EDUKATIF

Raja Gafira Wirdana Zain^{*1}, Muhlis Tahir², Setyaning Puji Kinanti³, Nia Maulidya⁴,
Muhammad Roiqan Alfisani⁵, Hengki Ulman Armanda Putra⁶, Widya Ayu Zulaicha⁷

^{1,2,3,4,5,6,7}Universitas Trunojoyo Madura, Bangkalan, Indonesia

*Corresponding Author: rajagafira47@gmail.com

| | |
|---|---|
| <p>Info Article</p> <p>Received : 02 November 2025</p> <p>Revised : 04 Desember 2025</p> <p>Accepted : 01 Januari 2026</p> <p>Publication : 31 Januari 2026</p> | <p>Abstract: <i>The Canva training conducted at SMAN 2 Bangkalan aimed to enhance students' soft skills through the creation of educational E-Comics. This program was based on the growing importance of soft skills—such as creativity, communication, and collaboration—in preparing students for the demands of the digital era. Despite high internet penetration among students, digital literacy, particularly in using creative applications, remains relatively low. The training was carried out luring with 34 participants and focused on understanding Canva's features as well as hands-on practice in designing E-Comics on the theme of bullying. The results show that students successfully produced visually appealing and educational digital comics. In addition to improving graphic design abilities, the activity also strengthened critical thinking, visual communication, and moral awareness. Overall, the training proved effective in developing students' creativity and digital competence.</i></p> |
| <p>Keywords: Canva; Soft skills; E-Comic; Digital literacy; Creativity; Graphic design</p> <p>Kata Kunci: Canva; Soft skill; E-Komik; Literasi digital; Kreativitas; Desain grafis.</p> | <p>Abstrak: Pelatihan Canva yang dilaksanakan di SMAN 2 Bangkalan bertujuan untuk meningkatkan soft skill siswa melalui pembuatan desain E-Komik edukatif. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh pentingnya penguasaan soft skill seperti kreativitas, komunikasi, dan kemampuan kolaboratif dalam menghadapi tuntutan dunia kerja di era digital. Meskipun akses internet di kalangan pelajar cukup tinggi, tingkat literasi digital, khususnya dalam pemanfaatan aplikasi kreatif, masih perlu ditingkatkan. Pelatihan dilaksanakan secara langsung dengan melibatkan 34 peserta dan berfokus pada pemahaman fitur Canva serta praktik membuat E-Komik bertema bullying. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa siswa mampu menghasilkan karya visual yang menarik sekaligus memiliki nilai edukatif. Selain meningkatkan keterampilan desain grafis, kegiatan ini juga melatih kemampuan berpikir kritis, penyampaian pesan melalui visual, serta penanaman nilai moral. Secara keseluruhan, pelatihan ini efektif dalam meningkatkan kreativitas dan kompetensi digital siswa.</p> |
| <p>Licensed Under a Creative Commons Attribution 4.0 International License</p>  | |

INTRODUCTION

Dasar pelaksanaan kegiatan ini muncul dari kebutuhan akan penguatan soft skill sebagai bekal menghadapi tantangan dunia kerja yang semakin berubah dan dinamis. Dalam konteks pendidikan seperti di SMA, selain kemampuan kognitif yang diajarkan melalui kurikulum formal, soft skill seperti kreativitas, komunikasi, dan kerjasama tim menjadi modal penting untuk mendukung kesiapan siswa dalam memasuki dunia kerja. Menurut penelitian dari (Ardiansyah, 2024), soft skill seperti berpikir kritis, kreativitas, dan keterampilan interpersonal menjadi kunci keberhasilan di masa depan dalam berbagai sektor pekerjaan.

Di era digital saat ini, penguasaan teknologi dan kemampuan desain grafis menjadi keterampilan penting yang mendukung pengembangan soft skill siswa, seperti kreativitas, komunikasi visual, dan kemampuan kolaboratif. Namun, Berdasarkan laporan Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) tahun 2024, meski lebih dari 85% pelajar telah memiliki akses internet, tingkat literasi digital mereka masih rendah, khususnya dalam pemanfaatan aplikasi produktif dan kreatif seperti Canva.

Menurut Hijrah et al, (2021) mengungkapkan bahwa dalam pemahaman yang sederhana dan umum, pendidikan diartikan sebagai “Usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada didalam masyarakat dan kebudayaan”. Pendidikan yang berkualitas memerlukan pembaruan dan inovasi dalam metode pembelajaran yang dapat mendorong proses belajar mengajar yang efektif dan menarik. Salah satu aspek penting dalam hal ini adalah pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi (Nasir et al., 2024).

Pelatihan adalah kegiatan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan pada diri sendiri atau orang lain. Bagi mahasiswa Pelatihan merupakan kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi agar dapat beradaptasi dengan kebutuhan industry. Pelatihan sering dianggap sebagai aktivitas yang paling umum karena melalui pelatihan, para mahasiswa akan menjadi lebih terampil dan karenanya akan lebih produktif (Haholongan et al., 2024).

Salah satu platform desain grafis yang sangat populer dan mudah diakses adalah Canva. Canva adalah aplikasi desain berbasis web yang memungkinkan penggunaanya untuk membuat berbagai jenis desain, mulai dari poster, brosur, infografis, hingga materi visual lainnya. Penggunaan tersebut tanpa memerlukan keterampilan desain yang mendalam. Hal itu membuat Canva mudah digunakan sehingga memungkinkan siswa

untuk berkreasi dan mengasah keterampilan visual dengan cara yang inovatif dan menyenangkan. Platform ini juga menyediakan berbagai template yang dapat disesuaikan. Siswa dapat belajar tentang estetika visual, sekaligus cara menyampaikan pesan dengan efektif melalui desain grafis (Cahaya et al., 2025).

Pelatihan ini bertujuan untuk memperkenalkan serta memberikan strategi dalam memanfaatkan Canva untuk membuat, merancang, dan mendesain E-Komik sesuai kebutuhan. Kegiatan ini dilaksanakan di SMAN 2 Bangkalan yang berlokasi di Jl. Soekarno Hatta No.18, Mlajah, Kec. Bangkalan, Kabupaten Bangkalan, Jawa Timur. Peserta pelatihan merupakan siswa Kelas X SMAN 2 Bangkalan dengan jumlah 34 orang. Kegiatan dilaksanakan di SMAN 2 Bangkalan, pada hari Jumat, 7 November 2025.

METHOD

Pelaksanaan kegiatan berlangsung di SMAN 2 Bangkalan dengan tujuan memberikan pelatihan penggunaan aplikasi Canva untuk meningkatkan keterampilan soft skill para siswa. Pelatihan dilaksanakan secara luring, dan tim pelaksana turut memberikan pendampingan selama proses berlangsung. Para siswa kerap menghadapi kendala dalam membuat berbagai jenis konten pembelajaran, terutama seperti template untuk PPT, poster, animasi, dan lain-lain, khususnya ketika menggunakan laptop dengan spesifikasi rendah (Nahuda et al., 2023).

Penentuan tema pada kegiatan pengabdian yang akan dilaksanakan di SMAN 2 Bangkalan bertujuan untuk mempermudah sekaligus memperjelas arah pelaksanaan kegiatan, yaitu: “Workshop Inovatif: Peningkatan Soft Skill Melalui Desain E-Comic Edukatif”. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari Jumat, 7 November 2025. Pelatihan dilakukan secara luring yang dimulai dari penjelasan materi kemudian praktik langsung yang di dampingi oleh tim asistensi mengajar selaku panitia pelaksana. Tahapan - tahapan yang dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Pada tahap persiapan, pemateri menyiapkan materi terkait pembuatan E-Komik menggunakan Canva, menyusun slide presentasi untuk pelatihan, serta mengurus perizinan pelaksanaan kegiatan.
2. Menyampaikan panduan terkait proses perencanaan, perancangan, serta pembuatan E-Komik dengan memanfaatkan Canva.

3. Pelatihan pembuatan E-Komik menggunakan Canva. Kegiatan ini dihadiri oleh peserta pelatihan berjumlah 34 orang dan dilaksanakan selama 1 hari pada tanggal 7 November 2025.

RESULTS AND DISCUSSION

Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan pembuatan E-Komik menggunakan Canva. Pelatihan tersebut dijalankan melalui kerja sama tim yang beranggotakan enam mahasiswa dari Program Studi Pendidikan Informatika. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini berlangsung selama satu hari dengan metode pelaksanaan luring. Kegiatan awal adalah penjelasan materi dan diteruskan dengan praktik pembuatan E-Komik secara langsung yang didampingi oleh mahasiswa asistensi mengajar.



Figure 1 Perencanaan Kegiatan Pelatihan

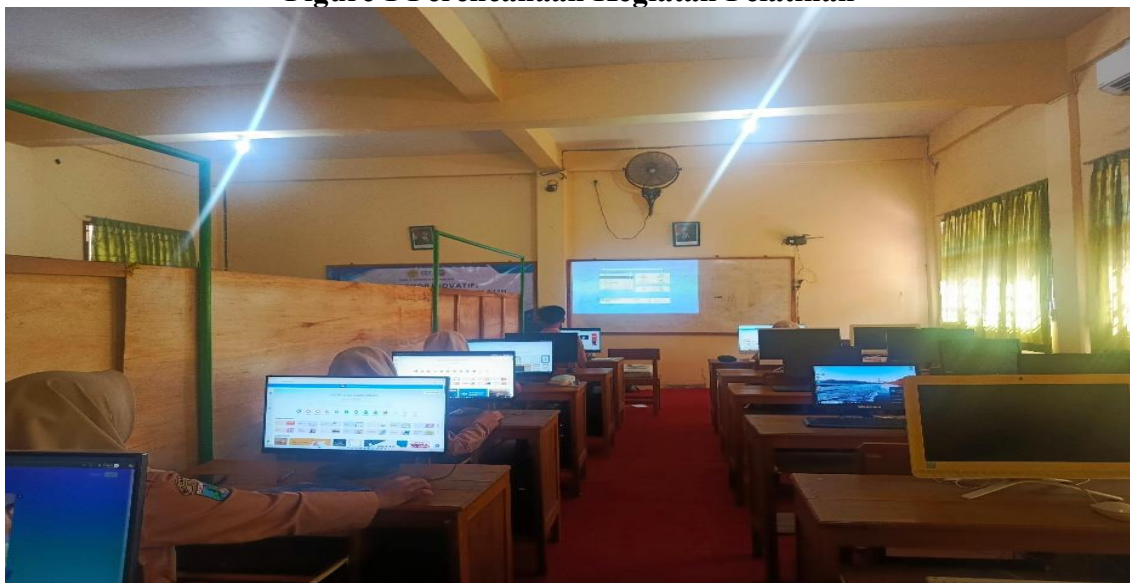


Figure 2 Pemberian Materi.

Pada tahap awal kegiatan, pemateri memberikan pengenalan mengenai aplikasi yang akan dipakai selama pelatihan, yaitu Canva, mulai dari cara masuk (login), fitur-fitur, sumber daya yang tersedia, hingga pengeditan teks, pewarnaan teks, pengubahan bentuk huruf, dan berbagai fungsi lainnya.



Figure 3 Praktik Langsung Pembuatan E-Komik

Setelah penyampaian materi awal oleh tim pelaksana, peserta kemudian diberi kesempatan untuk langsung mempraktikkan pembuatan E-Komik menggunakan aplikasi Canva sesuai tema yang telah ditetapkan yaitu bullying. Selama proses pengerjaan, tim terus melakukan pemantauan serta memberikan bantuan apabila terdapat peserta yang mengalami kesulitan dalam menggunakan Canva.

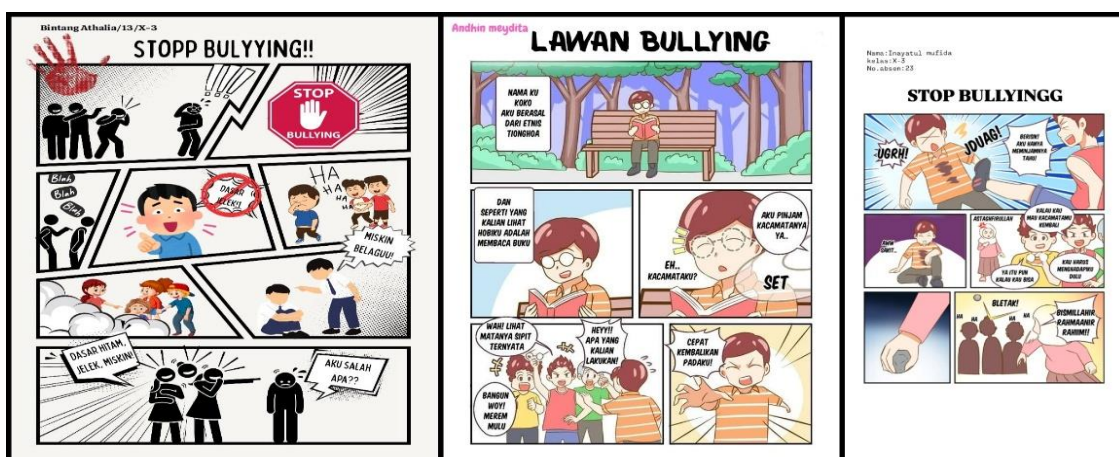


Figure 4 Hasil E-Komik

Hasil akhir dari pelatihan ini berupa E-Komik sederhana dengan tema bullying yang dibuat menggunakan Canva. E-Komik yang dihasilkan tidak hanya melatih

keterampilan desain, tetapi juga menanamkan nilai edukasi, lingkungan yang aman, membangun empati, dan mengajarkan cara melawan bullying baik sebagai korban, pelaku, maupun saksi.



Figure 5 Dokumentasi Bersama Peserta

Discussion

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media desain E-Komik mampu memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih inovatif dan imajinatif, interaktif, dan relevan bagi siswa. Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa media berbasis teknologi dapat meningkatkan minat belajar dan mempermudah penyampaian konsep visual kepada siswa. Peserta pelatihan terlihat antusias saat mengeksplorasi fitur Canva, terutama dalam memilih elemen grafis, menentukan alur cerita, serta memadukan teks dan gambar untuk menghasilkan komik digital yang menarik.

Dari sisi pengembangan soft skill, kegiatan ini berhasil meningkatkan kreativitas, kemampuan komunikasi visual, serta keterampilan pemecahan masalah peserta. Proses merancang E-Komik mengharuskan siswa membuat alur cerita, menentukan pesan moral, memilih gaya visual, dan menyesuaikannya dengan audiens. Keterampilan-keterampilan tersebut merupakan bagian dari kompetensi abad 21 yang sangat dibutuhkan di lingkungan akademik maupun dunia kerja. Selain itu, tema bullying yang diangkat dalam pembuatan E-Komik menjadi sarana efektif untuk menanamkan nilai empati dan kesadaran sosial. Melalui penyusunan cerita dan visualisasi, siswa tidak hanya belajar membuat komik, tetapi juga memahami dampak bullying dan cara mencegahnya. Hal tersebut membuktikan bahwa pelatihan ini tidak hanya memperkuat

literasi digital, tetapi juga berperan dalam membangun karakter serta menanamkan nilai-nilai edukatif pada diri siswa.

CONCLUSION

Pelatihan Canva dalam pembuatan E-Komik edukatif memberikan dampak positif terhadap peningkatan soft skill siswa SMAN 2 Bangkalan. Melalui rangkaian kegiatan yang meliputi pengenalan aplikasi, eksplorasi fitur, serta praktik langsung, siswa mampu mengembangkan kreativitas, kemampuan komunikasi visual, dan keterampilan kolaboratif. Hasil E-Komik yang dibuat siswa menunjukkan bahwa mereka dapat menuangkan ide, pesan, serta nilai-nilai edukatif melalui media digital secara efektif. Kegiatan ini turut memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik serta sesuai dengan perkembangan teknologi masa kini. Selain peningkatan keterampilan desain grafis, pelatihan ini turut menumbuhkan kesadaran siswa terhadap isu sosial seperti bullying. Penggunaan media E-Komik sebagai sarana edukasi terbukti mampu menggabungkan unsur kreativitas dengan penyampaian pesan moral yang kuat. Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil mencapai tujuan pengabdian, yaitu meningkatkan soft skill dan literasi digital siswa, serta memberikan manfaat praktis bagi proses pembelajaran di sekolah.

REFERENCES

- Ardiansyah, M. R. (2024). MENINGKATKAN SOFT SKILLS SISWA MELALUI PEMANFAATAN APLIKASI CANVA DI SMK AL MUHAJIRIN / IMPROVING STUDENTS' SOFT SKILLS THROUGH USING THE CANVA APPLICATION AT AL MUHAJIRIN VOCATIONAL SCHOOL. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 2024(2). <https://jurnal.unity-academy.sch.id/index.php/japamas128>
- Cahaya, N., Mu'in, F., Noortyani, R., Dewi, D. W. C., Murdianingsih, A., Novitasari, A., Wahyudin, M., Ikhsan, M. M., & Indriyani, A. I. (2025). PEMBERDAYAAN SOFT SKILLS SISWA SMPN 3 BANJARMASIN MELALUI PELATIHAN DESAIN POSTER BERBASIS CANVA. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 5(4), 1147–1154. <https://doi.org/10.54082/jamsi.1610>
- Haholongan, R., Indriani, A., Septiani, S., Fuad, Z. K., & Rumsia, R. (2024). PELATIHAN DESAIN APLIKASI CANVA DALAM MENINGKATKAN SOFT SKILL MAHASISWA STIE INDONESIA JAKARTA DENGAN

- MEDIA HANDPHONE. Indonesian Journal of Community Empowerment, 1(6), 447–452. <https://doi.org/10.62335>
- Hijrah, L., Arransyah, M. F., Putri, K., Arija, N., & Putri, R. K. (2021). PELATIHAN PENGGUNAAN CANVA BAGI SISWA DI SAMARINDA.
- Nahuda, Kunaenih, Yatin, R. M., Maulidya, Y., Haniefa, M., Aulia, A., & Putri, N. Z. H. (2023). PELATIHAN CANVA SEBAGAI STRATEGI MENINGKATKAN KREATIVITAS DI SMA NEGERI 1 PARE KEDIRI. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 523–529.
- Nasir, M., Sopiah, N., Toriko, L. (2024). PENINGKATAN SOFTSKILL SISWA MELALUI PELATIHAN DESAIN GRAFIS DAN MULTIMEDIA MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 7, 95–100. <https://ejournal.pppmitpa.or.id/>