

**PELATIHAN DAN Penguatan Kompetensi Desain Materi Iklan  
Digital Dengan Aplikasi Canva Pada Siswa SMAN**

***TRAINING AND ENHANCEMENT OF DIGITAL ADVERTISING DESIGN SKILLS  
USING CANVA FOR SMAN STUDENTS***

**Astil Harli Roslan<sup>1\*</sup>, Syahra<sup>2</sup>, Suparningsih<sup>3</sup>, Prayoga Oksa Perkasa<sup>4</sup>, Nurfa Muharlisa<sup>5</sup>, Muliadin Salenda<sup>6</sup>, Nonik Latifah<sup>7</sup>, Budi Jatmiko<sup>8</sup>, Nurasfidar<sup>9</sup>**

<sup>1)</sup>Program Studi Manajemen, STIE Enam Enam Kendari

<sup>2,3,4,5,6,7,8,9)</sup>Program Studi Bisnis Digital, Akademi Bisnis 11 Oktober Kendari

\*Email korespondensi: [astilharliroslan7@gmail.com](mailto:astilharliroslan7@gmail.com)

**Abstract**

*This community service activity aimed to improve the understanding and skills of students at SMA Negeri 2 Wangi-Wangi in designing digital advertising materials using the Canva application. Graphic design skills are increasingly relevant in today's digital era, especially for the younger generation with the potential to become creative entrepreneurs. The training was carried out using an interactive approach, which included the delivery of theoretical design concepts, group discussions, and hands-on practice in creating advertising content through the Canva platform. The participants consisted of 30 students with an interest in digital content development. The results of this activity showed a significant improvement in participants' technical abilities in using Canva features, as well as their understanding of effective advertising design aesthetics. In addition, participants reported increased confidence in producing creative works that are ready to be used for digital promotional purposes. It can be concluded that training in the use of Canva is effective in enhancing students' digital competencies in the Wangi-Wangi area. A recommendation for future activities is the need for continued mentoring to explore other creative platforms in order to further expand students' digital literacy and capabilities.*

**Keywords:** Training, Digital Competence, Digital Advertising, Canva

**Abstrak**

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa SMA Negeri 2 Wangi-Wangi dalam membuat desain materi iklan digital menggunakan aplikasi Canva. Keterampilan desain grafis menjadi sangat relevan di era digital saat ini, terutama bagi generasi muda yang berpotensi menjadi wirausahawan kreatif. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan dengan metode interaktif, yang mencakup penyampaian materi teori desain, diskusi, dan praktik langsung pembuatan konten iklan melalui platform Canva. Peserta terdiri dari 30 orang siswa yang memiliki minat dalam pengembangan konten digital. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan teknis peserta dalam mengoperasikan fitur-fitur Canva serta pemahaman estetika desain iklan yang efektif. Selain itu, peserta melaporkan peningkatan kepercayaan diri dalam menghasilkan karya kreatif yang siap digunakan untuk kebutuhan promosi digital. Dari kegiatan ini, dapat disimpulkan bahwa pelatihan penggunaan Canva efektif dalam meningkatkan kompetensi digital siswa di wilayah Wangi-Wangi. Rekomendasi untuk kegiatan selanjutnya adalah perlunya pendampingan lanjutan untuk eksplorasi platform kreatif lainnya guna memperluas wawasan digital siswa.

**Kata kunci:** Pelatihan, Kompetensi Digital, Iklan Digital, Canva



CC Attribution-ShareAlike 4.0

Copyright © 2025 Author

Diterima: 11 Desember 2025; Disetujui: 17 Desember 2025; Terbit: 20 Desember 2025

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi saat ini telah mengubah cara masyarakat berinteraksi dan melakukan kegiatan ekonomi (Bimantoro et al., 2021). Di era digital, penguasaan keterampilan berbasis teknologi menjadi kebutuhan mendasar, tidak hanya bagi pelaku industri tetapi juga bagi pelajar di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Pendidikan saat ini dituntut untuk tidak hanya memberikan pengetahuan akademis, tetapi juga membekali siswa dengan keterampilan praktis yang relevan dengan tuntutan zaman. Salah satu keterampilan yang paling dibutuhkan adalah kemampuan komunikasi visual dan pembuatan konten digital (Elviria, 2025). Hal ini sejalan dengan kurikulum yang mendorong siswa untuk kreatif, mandiri, dan mampu memanfaatkan teknologi secara produktif.

Iklan digital memegang peranan vital dalam penyebaran informasi dan promosi produk di media sosial. Kemampuan untuk merancang materi iklan yang menarik secara visual menjadi modal utama dalam ekonomi kreatif (Rela, 2025). Namun, seringkali terdapat kesenjangan antara kemampuan penggunaan gawai dengan kemampuan produksi konten. Banyak siswa SMA yang sangat fasih menggunakan media sosial sebagai pengguna atau penikmat konten, tetapi belum memiliki kompetensi yang memadai untuk menjadi pencipta konten yang berkualitas. Padahal, potensi siswa untuk menghasilkan karya kreatif sangat besar jika diarahkan dengan alat dan metode yang tepat.

Kendala utama yang sering dihadapi dalam pembelajaran desain grafis adalah anggapan bahwa desain memerlukan perangkat lunak yang rumit dan komputer berspesifikasi tinggi (Muntaz et al., 2025). Persepsi ini seringkali menyurutkan minat siswa untuk mempelajari desain materi iklan. Kehadiran aplikasi berbasis web dan seluler seperti Canva menjadi solusi atas permasalahan tersebut. Canva menawarkan kemudahan akses dengan fitur-fitur yang ramah pengguna, menyediakan ribuan templat, elemen grafis, dan jenis huruf yang dapat diakses secara gratis maupun berbayar. Aplikasi ini mendemokratisasi kemampuan desain, sehingga siswa yang tidak memiliki latar belakang pendidikan seni pun mampu menghasilkan karya desain materi iklan yang layak publikasi.

SMA Negeri 2 Wangi-Wangi, sebagai institusi pendidikan yang berada di wilayah berkembang, memiliki potensi sumber daya siswa yang perlu dioptimalkan. Berdasarkan pengamatan di lokasi, siswa di sekolah ini memiliki akses yang cukup baik terhadap teknologi pintar (smartphone). Namun, pemanfaatan teknologi tersebut sebagian besar masih terbatas pada komunikasi dan hiburan semata. Belum banyak siswa yang memanfaatkan gawai mereka untuk kegiatan produktif seperti mendesain poster kegiatan sekolah, membuat iklan layanan masyarakat, atau merancang promosi untuk usaha kecil milik keluarga.

Permasalahan mendasar yang ditemukan di lapangan adalah kurangnya pemahaman siswa mengenai prinsip-prinsip dasar desain visual. Materi iklan digital yang baik tidak hanya sekadar menggabungkan gambar dan teks, melainkan memerlukan pemahaman tentang tata letak (layout), kombinasi warna, dan pemilihan tipografi yang efektif agar pesan dapat tersampaikan dengan baik kepada audiens. Tanpa pembekalan yang cukup, hasil karya siswa seringkali kurang rapi dan kurang komunikatif, sehingga menurunkan nilai estetika dan daya tarik dari informasi yang disampaikan.

Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada pelatihan dan pendampingan teknis. Kegiatan ini dirancang untuk memberikan penguatan kompetensi kepada siswa dalam merancang materi iklan digital. Melalui pelatihan penggunaan aplikasi Canva, siswa diajak untuk memahami bahwa proses desain bisa dilakukan dengan mudah, cepat, dan menyenangkan. Kegiatan ini tidak hanya mengajarkan cara menggunakan alat (tools), tetapi juga menanamkan rasa percaya diri kepada siswa bahwa mereka mampu menghasilkan karya digital yang profesional.

Penguatan kompetensi ini diharapkan dapat memberikan dampak jangka panjang bagi siswa SMA Negeri 2 Wangi-Wangi. Dengan menguasai keterampilan desain materi iklan digital, siswa memiliki bekal tambahan yang bermanfaat, baik untuk menunjang tugas-tugas sekolah, mendukung kegiatan organisasi kesiswaan, maupun sebagai modal dasar keterampilan kewirausahaan di masa depan. Kegiatan ini merupakan langkah strategis untuk mengubah pola pikir siswa dari sekadar

konsumen teknologi menjadi produsen konten kreatif yang berdaya saing.

## METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini difokuskan pada siswa SMA Negeri 2 Wangi-Wangi sebagai mitra sasaran utama. Kegiatan dijadwalkan berlangsung pada bulan November 2025 dengan melibatkan partisipasi aktif dari 30 orang siswa yang memiliki minat pada pengembangan kreativitas digital. Jumlah peserta ini ditentukan untuk memastikan efektivitas pendampingan, sehingga interaksi antara pemateri dan siswa dapat berjalan intensif. Pemilihan lokasi dan peserta didasarkan pada observasi awal mengenai perlunya penguatan literasi digital di lingkungan sekolah tersebut untuk menunjang kompetensi siswa di era modern.

Pendekatan yang diterapkan dalam kegiatan ini mengombinasikan metode sosialisasi konsep dan pelatihan teknis secara langsung. Tim pengabdian memberikan materi mengenai dasar-dasar desain komunikasi visual serta langkah-langkah praktis penggunaan aplikasi Canva untuk keperluan pembuatan materi iklan digital. Peserta dibimbing mulai dari pengenalan fitur aplikasi, pemilihan elemen grafis, hingga teknik penyusunan tata letak yang estetis dan komunikatif. Metode interaktif digunakan agar siswa tidak hanya mendengarkan teori, tetapi langsung mempraktikkan pembuatan desain menggunakan gawai atau komputer masing-masing, sehingga keterampilan yang diajarkan dapat segera dikuasai. Pihak sekolah sebagai mitra berperan penting dalam memfasilitasi tempat dan sarana pendukung agar pelatihan dapat berjalan kondusif. Sebagai tahap akhir, tim pelaksana melakukan evaluasi untuk mengukur tingkat keberhasilan kegiatan. Evaluasi dilakukan dengan meninjau hasil karya desain iklan yang telah dibuat oleh para siswa serta mengamati peningkatan pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Hasil dari evaluasi ini menjadi indikator pencapaian tujuan pengabdian dalam meningkatkan kompetensi desain digital siswa di SMA Negeri 2 Wangi-Wangi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) dengan topik "Penguatan Kompetensi Desain Materi Iklan Digital Siswa SMAN dengan Aplikasi Canva" di SMA Negeri 2 Wangi-Wangi telah dilaksanakan secara intensif pada bulan November 2025. Kegiatan ini bertujuan untuk menjembatani kesenjangan kompetensi digital siswa, khususnya dalam aspek desain grafis untuk keperluan promosi dan kewirausahaan. Berdasarkan alur kegiatan yang telah dirancang, hasil pelaksanaan dapat diuraikan secara sistematis mulai dari tahap persiapan hingga pelaksanaan pelatihan teknis sebagai berikut:

### 1. Tahap Persiapan dan Koordinasi Institusional

Tahap awal kegiatan dimulai pada minggu pertama bulan November 2025 melalui serangkaian koordinasi intensif antara tim pengabdian dengan mitra sasaran, yaitu SMA Negeri 2 Wangi-Wangi. Koordinasi ini krusial untuk memastikan kesiapan teknis dan administratif sebelum pelatihan dilaksanakan. Tim pengabdian melakukan audiensi dengan Kepala Sekolah dan Wakil Kepala Sekolah bidang Kesiswaan untuk menyamakan persepsi mengenai urgensi literasi digital bagi siswa di era industri 4.0. Pihak sekolah menyambut baik inisiatif ini mengingat kurikulum saat ini menuntut siswa untuk menghasilkan karya nyata (*project-based learning*).

Selain perizinan, fokus utama pada tahap persiapan adalah survei infrastruktur dan seleksi peserta. Berdasarkan hasil survei lokasi, kegiatan diputuskan untuk dilaksanakan di Laboratorium Komputer SMAN 2 Wangi-Wangi. Ruang ini dinilai representatif karena memiliki kapasitas yang memadai serta jaringan internet yang cukup stabil untuk mengakses aplikasi berbasis cloud seperti Canva. Tim pengabdian memastikan bahwa perangkat komputer yang tersedia berfungsi dengan baik dan siap digunakan untuk praktik desain.

Paralel dengan persiapan tempat, dilakukan proses seleksi peserta. Sebanyak 30 orang siswa dipilih untuk mengikuti program ini. Proses penentuan peserta didasarkan pada minat dan bakat siswa terhadap dunia teknologi dan kewirausahaan, serta rekomendasi dari guru pendamping. Pembatasan jumlah peserta menjadi 30 orang dilakukan dengan pertimbangan efektivitas pendampingan, agar

rasio antara instruktur dan peserta tetap ideal sehingga setiap siswa mendapatkan perhatian yang cukup saat sesi praktik berlangsung. Pada tahap ini juga disiapkan modul pelatihan dan materi presentasi yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa SMA, mulai dari pengenalan dasar desain hingga panduan teknis penggunaan aplikasi.

## 2. Sosialisasi dan Penanaman Konsep Dasar

Desain Komunikasi Visual Memasuki minggu kedua November 2025, kegiatan dilanjutkan dengan tahap sosialisasi dan penyampaian materi fundamental. Sebelum masuk ke ranah teknis penggunaan aplikasi, peserta terlebih dahulu dibekali dengan pemahaman konseptual mengenai pentingnya materi iklan digital. Dalam sesi ini, pemateri memaparkan pergeseran tren pemasaran dari media konvensional ke media digital, serta bagaimana konten visual memegang peranan kunci dalam menarik minat audiens di media sosial.

Materi inti pada tahap ini adalah pengenalan prinsip-prinsip Dasar Desain Komunikasi Visual (DKV). Seringkali, pemula dalam dunia desain terjebak pada penggunaan elemen yang berlebihan sehingga pesan utama tidak tersampaikan. Oleh karena itu, siswa diberikan pemahaman mengenai elemen-elemen desain seperti tata letak (layout), tipografi (pemilihan jenis huruf), hierarki visual, dan psikologi warna. Penekanan diberikan pada aspek estetika dan keterbacaan (readability). Siswa diajarkan bagaimana memilih kombinasi warna yang kontras namun tetap harmonis, serta memilih jenis huruf yang sesuai dengan karakter produk atau informasi yang akan diiklankan.

Antusiasme peserta terlihat sangat tinggi pada sesi diskusi. Banyak siswa yang mengajukan pertanyaan terkait bagaimana membuat poster kegiatan sekolah yang menarik atau bagaimana mempromosikan produk kuliner lokal khas Wangi-Wangi agar terlihat profesional seperti iklan-iklan di Instagram. Interaksi ini menunjukkan bahwa siswa SMAN 2 Wangi-Wangi memiliki potensi kreativitas yang besar, namun selama ini belum mendapatkan wadah dan arahan yang tepat untuk mengekspresikannya. Sosialisasi ini berhasil mengubah pola pikir (mindset) siswa dari sekadar pengguna pasif media sosial menjadi calon kreator konten yang sadar akan nilai estetika dan fungsi komunikasi dalam sebuah desain.

## 3. Pelatihan Teknis Operasional Aplikasi Canva

Tahap inti dari kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada minggu ketiga November 2025, yaitu pelatihan teknis penggunaan aplikasi Canva. Kegiatan ini dilaksanakan di Laboratorium Komputer SMAN 2 Wangi-Wangi dengan suasana yang kondusif dan interaktif. Sebagaimana terlihat dalam dokumentasi kegiatan, para peserta yang mengenakan seragam batik sekolah tampak fokus di depan layar komputer masing-masing. Beberapa peserta menggunakan PC laboratorium, sementara sebagian lainnya menggunakan laptop pribadi, menunjukkan kesiapan dan semangat belajar yang tinggi.

Sesi ini dimulai dengan pengenalan antarmuka (user interface) aplikasi Canva. Tim pengabdian membimbing siswa langkah demi langkah, dimulai dari proses pembuatan akun (registrasi) menggunakan email sekolah atau akun Google pribadi. Meskipun sebagian kecil siswa sudah pernah mendengar tentang Canva, mayoritas peserta belum pernah menggunakannya secara mendalam untuk keperluan desain profesional. Oleh karena itu, eksplorasi fitur menjadi materi yang sangat vital.

Instruktur mendemonstrasikan fungsi-fungsi utama dalam dashboard Canva, seperti fitur Templates yang menyediakan ribuan desain siap pakai, fitur Elements untuk menambahkan ikon, bentuk, dan ilustrasi, serta fitur Uploads untuk memasukkan gambar produk sendiri. Siswa diajarkan cara mengatur ukuran kanvas (canvas size) yang sesuai dengan platform target, misalnya ukuran rasio 1:1 untuk feed Instagram atau ukuran 9:16 untuk story dan status WhatsApp.

Pada saat praktik berlangsung, suasana kelas menjadi sangat dinamis. Siswa langsung mencoba menerapkan materi yang telah didapatkan. Mereka bereksperimen dengan mengganti latar belakang (background), mengubah jenis font, dan memasukkan elemen grafis. Terlihat interaksi yang hidup antarpeserta; siswa yang lebih cepat memahami materi turut membantu teman di sebelahnya (tutor sebaya), menciptakan iklim belajar yang kolaboratif. Tim pengabdian secara aktif berkeliling (metode mobile teaching) untuk mendampingi peserta satu per satu, membantu mengatasi kendala teknis seperti kesulitan dalam drag-and-drop elemen atau kebingungan dalam fitur layering (tumpukan objek).

Dalam pelatihan teknis ini, ditekankan pula pentingnya orisinalitas. Meskipun Canva menyediakan banyak templat, siswa didorong untuk memodifikasi templat tersebut (Amati, Tiru, Modifikasi) agar hasil akhirnya memiliki ciri khas tersendiri dan tidak terlihat pasaran. Hasil dari tahap pelatihan teknis ini adalah peserta mampu mengoperasikan fitur-fitur dasar hingga menengah di Canva dan siap untuk melangkah ke tahap selanjutnya, yaitu produksi karya mandiri. Kemampuan teknis ini menjadi modal utama bagi siswa untuk menghasilkan materi iklan digital yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan promosi.

#### **4. Pendampingan Intensif dan Praktik Mandiri**

Pembuatan Proyek Desain Setelah peserta memahami fungsi-fungsi dasar aplikasi Canva, kegiatan berlanjut pada tahap krusial yaitu praktik mandiri pembuatan proyek desain. Pada tahap ini, peserta ditantang untuk mengaplikasikan seluruh materi yang telah diterima ke dalam sebuah karya nyata. Tema yang diusung dalam proyek ini adalah "Promosi Potensi Lokal dan Kegiatan Sekolah", di mana siswa dibebaskan untuk memilih objek iklan, baik berupa produk kuliner khas Wangi-Wangi, destinasi wisata lokal, maupun poster kegiatan ekstrakurikuler sekolah. Penentuan tema ini bertujuan agar siswa merasa relevan dengan materi dan memahami bahwa desain grafis memiliki nilai fungsional untuk lingkungan sekitarnya.

Selama proses pengerjaan proyek, tim pengabdian melakukan pendampingan secara intensif (coaching clinic). Sebagaimana terekam dalam dokumentasi kegiatan, instruktur bergerak aktif dari satu meja ke meja lain untuk memantau progres setiap peserta. Pendampingan ini sangat diperlukan mengingat variasi kemampuan antar siswa; beberapa siswa mampu menyusun tata letak dengan cepat, sementara yang lain masih mengalami kendala dalam memadukan warna (color matching) atau menentukan proporsi gambar yang tepat. Di sinilah peran instruktur untuk memberikan masukan teknis secara langsung (direct feedback), misalnya menyarankan pengurangan jumlah teks agar poster tidak terlalu padat atau merekomendasikan penggunaan elemen grafis yang lebih konsisten.

Suasana di laboratorium komputer SMAN 2 Wangi-Wangi selama sesi ini terlihat sangat produktif. Para siswa yang mengenakan

seragam batik tampak antusias bereksperimen dengan berbagai fitur Canva. Proses trial and error yang dialami siswa—seperti mencoba berbagai jenis font hingga menemukan yang paling cocok—merupakan bagian penting dari proses kreatif. Melalui pendampingan ini, siswa diajarkan untuk tidak hanya sekadar "bisa menggunakan alat", tetapi juga memiliki "rasa" desain. Hasilnya, siswa mulai berani bermain dengan kontras warna dan ruang kosong (white space), sehingga desain yang dihasilkan mulai menunjukkan ciri profesionalisme dan tidak lagi terlihat kaku layaknya karya pemula.

#### **5. Evaluasi Hasil Karya dan Rencana Keberlanjutan**

Tahap akhir dari rangkaian kegiatan pengabdian ini adalah evaluasi hasil karya dan penutupan. Sesi evaluasi dilakukan melalui metode presentasi mini (showcase), di mana perwakilan peserta diminta untuk menampilkan hasil desain iklannya di layar proyektor dan menjelaskan konsep yang mereka buat. Tujuan dari sesi ini adalah untuk melatih kepercayaan diri siswa dalam mempresentasikan ide kreatifnya di depan publik. Karya-karya yang ditampilkan dievaluasi berdasarkan tiga indikator utama: kesesuaian tema, estetika visual (komposisi warna dan tata letak), serta efektivitas penyampaian pesan (keterbacaan informasi).

Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan kompetensi yang signifikan. Sebelum pelatihan, mayoritas peserta mengaku belum pernah membuat desain iklan digital. Namun, pada akhir kegiatan, 30 peserta berhasil menyelesaikan proyek desain mereka dengan kualitas yang memuaskan. Indikator keberhasilan terlihat dari karya siswa yang sudah memenuhi standar dasar iklan digital: pesan yang jelas, visual yang menarik, dan ukuran yang sesuai dengan platform media sosial. Beberapa karya terbaik bahkan menampilkan kreativitas tinggi dalam mempromosikan objek wisata Wakatobi dengan copywriting (naskah iklan) yang persuasif, membuktikan bahwa aplikasi Canva efektif digunakan sebagai alat pemberdayaan kreativitas siswa.

Selain evaluasi produk, tim pengabdian juga melakukan evaluasi terhadap respons peserta. Berdasarkan pengamatan dan wawancara singkat, peserta menyatakan rasa puas dan percaya diri yang meningkat. Mereka menyadari bahwa kemampuan mendesain

materi iklan digital merupakan skill berharga yang dapat dimanfaatkan untuk berwirausaha atau menjadi freelancer pemula. Sebagai tindak lanjut dan rencana keberlanjutan, tim pengabdian menyarankan pihak sekolah untuk mengaktifkan kembali unit kegiatan siswa yang berfokus pada mading digital atau pengelolaan media sosial sekolah, di mana para alumni pelatihan ini dapat menjadi motor penggerakannya. Dengan demikian, ekosistem kreatif di SMAN 2 Wangi-Wangi dapat terus tumbuh secara mandiri pasca kegiatan pengabdian berakhir



**Gambar 1.** Dokumentasi Pelatihan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMA Negeri 2 Wangi-Wangi pada bulan November 2025 memberikan gambaran nyata mengenai pentingnya intervensi teknologi dalam pendidikan keterampilan siswa. Keberhasilan 30 orang peserta dalam menyelesaikan proyek desain iklan digital menggunakan aplikasi Canva menjadi indikator awal bahwa kesenjangan kompetensi digital (*digital divide*) di kalangan pelajar daerah dapat diatasi melalui pendekatan pelatihan yang tepat guna. Pembahasan ini akan menguraikan implikasi kegiatan dari aspek peningkatan kompetensi teknis, perubahan pola pikir kreatif, serta relevansinya terhadap potensi ekonomi lokal.

Transformasi Kompetensi Digital Melalui Platform Ramah Pengguna Pemilihan aplikasi Canva sebagai alat utama dalam pelatihan ini terbukti sangat efektif dalam mendemokratisasi keterampilan desain grafis (Mursalin et al., 2024). Sebelumnya, desain grafis sering dipersepsikan sebagai keahlian eksklusif yang hanya bisa dilakukan oleh mereka yang menguasai perangkat lunak kompleks seperti Adobe Photoshop atau CorelDRAW. Persepsi ini menjadi hambatan

psikologis bagi siswa SMAN 2 Wangi-Wangi untuk memulai berkarya. Melalui pelatihan ini, hambatan tersebut berhasil diruntuhkan. Canva, dengan antarmuka (*user interface*) yang intuitif dan berbasis *drag-and-drop*, memungkinkan siswa untuk melompati kurva belajar yang curam.

Pembahasan teknis, peningkatan kompetensi siswa tidak hanya terlihat dari kemampuan mengoperasikan aplikasi, tetapi juga pemahaman terhadap prinsip dasar Desain Komunikasi Visual (DKV). Selama proses pelatihan, peserta menunjukkan adaptasi yang cepat dalam memahami konsep hierarki visual yaitu bagaimana menempatkan elemen terpenting (seperti judul promo atau foto produk) agar menjadi pusat perhatian audiens (Yaqin et al., 2025). Hal ini mengindikasikan bahwa literasi digital siswa di Wangi-Wangi sebenarnya memiliki dasar yang kuat, namun selama ini kekurangan wadah untuk penyaluran yang terstruktur. Kemampuan ini menjadi modal krusial di era informasi, di mana visual menjadi bahasa universal dalam komunikasi pemasaran. Dari Konsumen Menjadi Kreator Konten Salah satu temuan penting dalam kegiatan ini adalah adanya pergeseran paradigma berpikir para peserta. Generasi Z, termasuk siswa SMAN 2 Wangi-Wangi, dikenal sebagai *digital natives* yang sangat fasih menggunakan media sosial. Namun, sebelum pelatihan ini, mayoritas interaksi mereka dengan teknologi bersifat pasif-konsumtif; mereka hanya menjadi penikmat konten orang lain. Kegiatan pengabdian ini berhasil menstimulasi peran baru siswa sebagai kreator konten (*content creator*) yang aktif-produktif.

Antusiasme yang ditunjukkan oleh 30 peserta saat merancang materi iklan digital merefleksikan adanya kebutuhan aktualisasi diri. Ketika siswa berhasil menciptakan poster yang estetik untuk kegiatan sekolah atau promosi wisata lokal, tumbuh rasa percaya diri (*self-efficacy*) bahwa mereka mampu menghasilkan karya yang bernilai. Kepercayaan diri ini adalah *soft skill* yang tidak kalah pentingnya dengan kemampuan teknis desain itu sendiri. Dengan bekal ini, siswa tidak lagi canggung untuk terlibat dalam kepanitiaan sekolah, lomba kreativitas, atau bahkan membantu orang tua mereka yang memiliki usaha mikro untuk membuat materi promosi sederhana

Relevansi dengan Potensi Ekonomi dan Pariwisata Lokal SMA Negeri 2 Wangi-Wangi

berlokasi di Kabupaten Wakatobi, sebuah wilayah yang bertumpu pada sektor pariwisata dan kelautan. Oleh karena itu, keterampilan desain materi iklan digital yang diajarkan dalam pengabdian ini memiliki relevansi kontekstual yang sangat tinggi. Materi iklan digital adalah ujung tombak promosi pariwisata di era media sosial. Selama sesi praktik, beberapa siswa mengambil inisiatif untuk membuat desain yang mempromosikan keindahan pantai atau kuliner khas daerah mereka. Fenomena ini menunjukkan bahwa penguatan kompetensi desain dapat menjadi pintu masuk bagi pemberdayaan ekonomi lokal. Siswa yang terampil mendesain dapat berperan sebagai agen promosi digital (*digital marketer*) bagi potensi daerahnya (Setiadi et al., 2025). Dalam jangka panjang, keterampilan ini membuka peluang kewirausahaan bagi siswa. Mereka dapat merintis jasa desain grafis sederhana, pengelolaan media sosial (*social media management*), atau pencetakan *merchandise* kreatif. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini tidak hanya berhenti pada peningkatan nilai akademik di sekolah, tetapi juga berkontribusi pada penyiapan sumber daya manusia yang siap mendukung ekosistem ekonomi kreatif di Wakatobi.

Tantangan dan Adaptasi dalam Proses Pembelajaran Meskipun kegiatan berjalan lancar, proses pembahasan ini juga perlu menyoroti dinamika tantangan yang dihadapi di lapangan. Variasi spesifikasi perangkat yang digunakan siswa (sebagian menggunakan PC laboratorium, sebagian laptop pribadi dengan spesifikasi beragam) serta fluktuasi koneksi internet menjadi kendala teknis yang nyata (Husain dan Basri 2021). Namun, kondisi ini justru memunculkan kemampuan pemecahan masalah (*problem solving*) dan kolaborasi di antara peserta.

Model pembelajaran teman sebaya (*peer tutoring*) terbentuk secara alami ketika siswa yang koneksinya lebih stabil atau perangkatnya lebih cepat membantu rekannya yang mengalami kendala. Hal ini menegaskan bahwa dalam pelatihan keterampilan digital, aspek infrastruktur memang penting, tetapi aspek kemanusiaan seperti kerjasama dan kesabaran juga menjadi faktor penentu keberhasilan. Aplikasi Canva yang berbasis *cloud* mengajarkan siswa tentang fleksibilitas kerja digital, di mana karya mereka tersimpan otomatis dan dapat diakses dari perangkat mana

saja, sebuah konsep kerja modern yang penting untuk dipahami sejak dini.

Implikasi terhadap Kurikulum dan Keberlanjutan Program Hasil dari kegiatan ini memberikan masukan berharga bagi pihak sekolah. Terlihat jelas bahwa kurikulum keterampilan di SMAN perlu lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi aplikasi praktis. Pengajaran TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) tidak harus selalu berfokus pada pengenalan perangkat keras atau aplikasi perkantoran standar (Word/Excel) semata, tetapi perlu diperluas ke ranah industri kreatif seperti desain grafis dan videografi dasar.

Keberlanjutan kompetensi ini sangat bergantung pada pembiasaan (*habituation*). Keterampilan desain adalah *skill* yang harus terus diasah. Oleh karena itu, disarankan agar hasil pelatihan ini diintegrasikan ke dalam kegiatan ekstrakurikuler atau proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) di sekolah. Dengan memberikan ruang bagi siswa untuk terus berkarya misalnya melalui pengelolaan mading digital sekolah atau akun media sosial OSIS kompetensi yang telah terbangun selama pelatihan pada bulan November 2025 ini tidak akan hilang, melainkan akan terus berkembang menjadi keahlian profesional. Secara keseluruhan, penguatan kompetensi desain materi iklan digital dengan aplikasi Canva di SMAN 2 Wangi-Wangi telah berhasil mencapai tujuannya. Kegiatan ini membuktikan bahwa dengan alat yang tepat dan pendampingan yang intensif, siswa di daerah kepulauan pun mampu menghasilkan karya digital yang kompetitif, kreatif, dan berdaya guna. Ini adalah langkah kecil namun signifikan dalam mempersiapkan generasi muda Wangi-Wangi untuk menghadapi tantangan globalisasi dan ekonomi digital di masa depan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai penguatan kompetensi desain materi iklan digital menggunakan aplikasi Canva di SMA Negeri 2 Wangi-Wangi, diketahui kegiatan pelatihan yang dilaksanakan pada bulan November 2025 berhasil meningkatkan kompetensi teknis digital dari 30 orang siswa peserta. Para siswa yang sebelumnya memiliki keterbatasan dalam penguasaan perangkat lunak desain grafis, kini mampu mengoperasikan fitur-fitur aplikasi Canva

untuk menghasilkan karya visual yang estetik dan komunikatif. Terdapat perubahan pola pikir dan peningkatan kepercayaan diri yang signifikan pada peserta. Siswa tidak lagi hanya berperan sebagai konsumen konten pasif di media sosial, tetapi telah bertransformasi menjadi kreator konten yang produktif. Hal ini dibuktikan dengan keberhasilan mereka menyelesaikan proyek desain mandiri dengan tema promosi potensi lokal dan kegiatan sekolah. Pelatihan ini memberikan dampak positif terhadap kesiapan siswa dalam menghadapi era ekonomi kreatif. Keterampilan membuat materi iklan digital menjadi modal dasar yang relevan bagi siswa di wilayah Wangi-Wangi untuk mendukung promosi pariwisata daerah maupun merintis wirausaha pemula sejak di bangku sekolah.

Demi keberlanjutan dan optimalisasi hasil kegiatan pengabdian ini di masa mendatang, diajukan beberapa saran diantaranya disarankan agar SMAN 2 Wangi-Wangi dapat mengintegrasikan pelatihan desain grafis praktis ini ke dalam kegiatan ekstrakurikuler atau proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Pihak sekolah diharapkan terus memfasilitasi akses laboratorium komputer dan jaringan internet yang stabil untuk mendukung kreativitas siswa secara berkelanjutan. Diharapkan pula para siswa tidak berhenti berlatih setelah kegiatan ini usai. Keterampilan desain memerlukan pembiasaan (*habituation*). Siswa disarankan untuk aktif terlibat dalam pembuatan publikasi kegiatan sekolah (OSIS) atau membantu promosi usaha mikro milik keluarga dan lingkungan sekitar agar kemampuan mereka semakin terasah. Perlu adanya pelatihan tingkat lanjut yang mencakup materi yang lebih kompleks, seperti *copywriting* (teknik penulisan naskah iklan), *editing video* pendek untuk media sosial, serta strategi pemasaran digital (*digital marketing*). Hal ini diperlukan agar siswa memiliki kemampuan yang komprehensif mulai dari produksi konten hingga distribusi konten ke target audiens

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan izin, dukungan, serta bantuan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, baik dalam bentuk moral maupun material.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Bimantoro, A., Pramesti, W. A., Bakti, S. W., Samudra, M. A., & Amrozi, Y. (2021). Paradoks etika pemanfaatan teknologi informasi di era 5.0. *Jurnal Teknologi Informasi*, 7(1), 58-68.
- Elviria, S. (2025). Pengembangan Keterampilan dalam Pembuatan Konten Digital bagi Siswa Magang SMKN 6 Kota Jambi. *Journal of Indonesian Society Empowerment*, 3(1), 41-52.
- Husain, B., & Basri, M. (2021). *Pembelajaran e-learning di masa pandemi*. Surabaya: Pustaka Aksara.
- Muntaz, A. F., Rivky, M. R., & Adi, K. M. (2025). Kolaborasi Pengajaran Desain Grafis Dan Promosi Produk Dalam Program Magang Di Smalb Siswa Budhi. *RELASI: Jurnal Penelitian Komunikasi (e-ISSN: 2807-6818)*, 5(03), 41-47.
- Mursalina, M., Ali, M., & Armita, D. (2024). Pelatihan Canva sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Digital Bagi Guru SMA dalam Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Solusi Masyarakat Dikara*, 4(1), 38-44.
- Rela, I. Z., Aldin, M., Sari, M. N., Lasinta, M., Halid, R. M., Kumoro, D. T., ... & Naibaho, R. (2025). *Teknologi Digital dalam Pemberdayaan Ekonomi Kreatif*. MEGA PRESS NUSANTARA.
- Setiadi, T., Priyadi, P., Ilhami, S. D., Sudirman, B., Kusumajaya, R. A., Wibawa, E. S., & Kawuri, S. (2025). Kreativitas Digital Remaja Karangtaruna: Pelatihan ketrampilan Desain Grafis untuk Mendukung Promosi Digital UMKM. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Tunas Membangun*, 5(1), 7-14.
- Yaqin, M. A., atau Ijet, M. I. M., Fachreza, R., Istiqomah, F. P., Prasetyo, D., Aroiqi, A. A. A., & Qoyimah, S. D. (2025). *Scale Up Your Brand: Panduan Meningkatkan Citra dan Daya Tarik Brand melalui Visual, AI, dan Strategi Digital*. CV Lutfi Gilang.