



# Darma Saskara

Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat

p-ISSN : 2808-6945 e-ISSN : 3026-6262

## Peningkatan Kompetensi Siswa MA NU Pakis Malang Melalui Pelatihan Desain Grafis

Nensy Enlanda Putri Pratama<sup>1</sup>, Rendi Saputra<sup>2</sup>, Dicki Dwi Karyanto<sup>3</sup>,  
Karmilasari<sup>4</sup>

<sup>1</sup>STMIK PPKIA Pradnya Paramita, email: [nensy@stimata.ac.id](mailto:nensy@stimata.ac.id)

<sup>2</sup>STMIK PPKIA Pradnya Paramita, email: [rendi25520007@stimata.ac.id](mailto:rendi25520007@stimata.ac.id)

<sup>3</sup>STMIK PPKIA Pradnya Paramita, email: [dicki@stimata.ac.id](mailto:dicki@stimata.ac.id)

<sup>4</sup>Universitas Gunadarma, email: [karmila@staff.gunadarma.ac.id](mailto:karmila@staff.gunadarma.ac.id)

Koresponden: [karmila@staff.gunadarma.ac.id](mailto:karmila@staff.gunadarma.ac.id)

---

Kilas Artikel

**Abstrak**

Volume 6 Nomor 1

Article History

*Received:* 05-06-2026

*Accepted:* 09-06-2026

*Published:* 29-06-2026

Kata Kunci

Canva, Desain Grafis,  
Literasi Digital,  
Pengabdian  
Masyarakat,  
Photoshop

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kompetensi digital siswa MA NU Pakis melalui pelatihan desain grafis berbasis praktik menggunakan Adobe Photoshop dan Canva. Latar belakang kegiatan ini adalah keterbatasan akses siswa terhadap keterampilan teknologi informasi praktis, sementara kebutuhan kompetensi digital pada era revolusi industri 4.0 semakin meningkat. Kegiatan dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Peserta kegiatan berjumlah 18 siswa kelas XI yang mengikuti pelatihan selama lima kali pertemuan. Metode pelaksanaan dilakukan melalui *pre-test*, pemberian materi teori dan praktik, *post-test*, penugasan proyek desain, serta evaluasi kegiatan menggunakan kuesioner. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa dalam penggunaan aplikasi desain grafis. Sebagian besar peserta yang sebelumnya belum pernah menggunakan perangkat lunak desain grafis mampu menghasilkan produk desain berupa *flyer*, *banner*, dan pamflet secara

---

mandiri setelah mengikuti pelatihan. Selain itu, hasil evaluasi menunjukkan bahwa peserta memberikan respons positif terhadap materi, instruktur, dan fasilitas pelatihan. Kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas, literasi digital, dan kesiapan siswa menghadapi dunia kerja berbasis teknologi.

---

#### *Keywords*

*Canva, community service, digital literacy, graphic design, Photoshop*

#### *Abstract*

*This community service activity aimed to improve the digital competencies of students at MA NU Pakis through practical graphic design training using Adobe Photoshop and Canva. The activity was motivated by students' limited access to practical information technology skills, while the need for digital competencies in the era of Industry 4.0 continues to increase. The program was conducted through three mainstages: planning, implementation, and evaluation. The participants consisted of 18 eleventh-grade students who attended five training sessions. The implementation methods included pre-tests, theoretical and practical training sessions, post-tests, design project assignments, and evaluation questionnaires. The results showed an improvement in students' understanding and skills in using graphic design applications. Most participants who previously had no experience with graphic design software were able to independently create digital products such as flyers, banners, and pamphlets after completing the training. In addition, the evaluation results indicated positive responses from participants regarding the materials, instructors, and training facilities. This activity is expected to enhance students' creativity, digital literacy, and readiness to face technology-based employment opportunities.*

---

## **PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Penguasaan keterampilan digital menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki oleh peserta didik untuk menghadapi tantangan abad ke-21 dan persaingan dunia kerja yang semakin kompetitif. Salah satu keterampilan yang memiliki prospek luas adalah kemampuan desain grafis, karena keterampilan ini dapat dimanfaatkan

dalam bidang pendidikan, promosi digital, industri kreatif, hingga kewirausahaan berbasis teknologi. Menurut Trilling dan Fadel (2009), keterampilan abad ke-21 menuntut peserta didik untuk memiliki kemampuan kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan literasi teknologi sebagai bekal menghadapi perubahan zaman di abad 21.

Madrasah Aliyah (MA) sebagai lembaga pendidikan berbasis Islam memiliki peran penting dalam mempersiapkan generasi muda yang tidak hanya unggul dalam aspek spiritual dan moral, tetapi juga mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi modern. Namun demikian, sebagian besar madrasah masih menghadapi keterbatasan dalam pengembangan keterampilan teknologi praktis, terutama pada bidang desain grafis dan multimedia. Kondisi tersebut juga ditemui pada siswa Madrasah Aliyan Nahdatul Ulama (MA NU) Pakis yang menjadi mitra dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Kurikulum pendidikan di madrasah yang lebih menitikberatkan pada pembelajaran keagamaan dibandingkan bidang sains dan teknologi menyebabkan siswa memiliki keterbatasan akses terhadap keterampilan digital praktis yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja saat ini.

Selain faktor kurikulum, kondisi sosial ekonomi keluarga siswa juga menjadi tantangan tersendiri. Mayoritas siswa MA NU Pakis berasal dari keluarga dengan tingkat ekonomi menengah ke bawah sehingga kesempatan mengikuti pelatihan keterampilan tambahan di luar sekolah relatif terbatas. Padahal, keterampilan desain grafis memiliki potensi besar sebagai bekal kerja maupun usaha mandiri berbasis digital yang dapat meningkatkan daya saing lulusan madrasah. Oleh karena itu, diperlukan suatu kegiatan pelatihan yang dapat memberikan pengalaman praktis kepada siswa dalam mengembangkan kemampuan desain grafis berbasis teknologi informasi.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan desain grafis bagi siswa MA NU Pakis dengan tujuan meningkatkan kompetensi digital siswa melalui pembelajaran berbasis praktik. Pelatihan difokuskan pada pengenalan konsep dasar desain grafis, penggunaan aplikasi desain, serta praktik pembuatan media visual yang dapat digunakan untuk kebutuhan publikasi

maupun kewirausahaan digital. Melalui kegiatan ini diharapkan siswa mampu meningkatkan kreativitas, keterampilan teknologi, serta kesiapan menghadapi dunia kerja dan masyarakat digital.

Beberapa penelitian dan kegiatan pengabdian sebelumnya menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis memberikan dampak positif terhadap peningkatan kreativitas dan keterampilan peserta didik. Penelitian yang dilakukan Simbolon dan kawan-kawan menjelaskan bahwa pelatihan desain grafis menggunakan Canva dan Adobe Photoshop mampu meningkatkan pemahaman peserta terhadap pembuatan media visual digital (Simbolon, Tarigan, Maruli, Banjarnahor, Napitupulu, Saragih, Novita, & Sijabat, 2005). Penelitian lain oleh Nasrullah dan kawan-kawan menyebutkan bahwa penggunaan Canva dalam pelatihan desain grafis efektif meningkatkan keterampilan digital siswa sekolah menengah (Nasrullah, Setiawan, Fithri, Adiyono, & Romadhon, 2025). Selain itu, Fahrizal, Wafi dan Fatah juga menyatakan bahwa pelatihan desain grafis berbasis praktik menggunakan CorelDraw dapat meningkatkan kreativitas dan minat siswa terhadap teknologi multimedia (Fahrizal et al., 2025). Irawan dan Ashari menyatakan bahwa pelatihan desain grafis meningkatkan kreativitas dan literasi digital siswa SMK (Irawan & Ashari, 2025).

Pemahaman konteks literasi digital, menurut Gilser dalam Ayhan menjelaskan bahwa kemampuan menggunakan teknologi digital secara efektif merupakan bagian penting dari kompetensi masyarakat modern (Ayhan, 2016). Oleh sebab itu, kegiatan pelatihan desain grafis di lingkungan madrasah tidak hanya berfungsi sebagai sarana peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga menjadi upaya penguatan literasi digital bagi siswa. Di sisi lain, media pembelajaran berbasis visual dinilai mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar peserta didik sebagaimana dijelaskan oleh Firmadani dalam konsep media pembelajaran berbasis teknologi di era industri 4.0 (Firmadani, 2020).

Berdasarkan permasalahan dan hasil kajian pustaka tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan sebagai bentuk kontribusi perguruan tinggi dalam membantu peningkatan kompetensi siswa madrasah melalui pelatihan desain grafis berbasis teknologi informasi. Kegiatan ini diharapkan mampu memberikan manfaat nyata berupa peningkatan keterampilan digital, kreativitas, dan

kesiapan siswa MAN NU Pakis dalam menghadapi tantangan dunia kerja maupun kehidupan bermasyarakat di era digital.

## **METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini merupakan bentuk Program Peningkatan Kapasitas Masyarakat STMIK PPKIA Pradnya Paramita Malang yang dilaksanakan melalui kegiatan edukasi, pelatihan, dan pendampingan kepada siswa madrasah dalam bidang teknologi informasi, khususnya desain grafis. Program ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas siswa dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana informasi, promosi, dan pengembangan potensi diri.

Sasaran kegiatan ini adalah siswa MAN NU Pakis yang memiliki keterbatasan akses terhadap pelatihan keterampilan teknologi praktis. Melalui program ini diharapkan siswa mampu menciptakan produk desain grafis sederhana yang dapat dimanfaatkan dalam berbagai kebutuhan, terutama media promosi, publikasi digital, dan pengembangan keterampilan kewirausahaan berbasis teknologi.

Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Model tahapan tersebut disusun secara sistematis agar kegiatan berjalan efektif dan sesuai kebutuhan mitra.

Tahap pertama adalah perencanaan. Pada tahap ini dilakukan peninjauan awal dan identifikasi kebutuhan mitra melalui koordinasi dengan pihak sekolah terkait kondisi siswa, kebutuhan pelatihan, materi yang akan diberikan, jadwal kegiatan, serta jumlah peserta yang terlibat. Selain itu, dilakukan pula persiapan sarana dan prasarana pelatihan seperti perangkat komputer, aplikasi desain grafis, modul pelatihan, media presentasi, dan pembagian tugas instruktur maupun asisten pelatihan.

Tahap kedua adalah pelaksanaan kegiatan pelatihan. Kegiatan diawali dengan *pre-test* untuk mengetahui tingkat pemahaman awal peserta terkait desain grafis dan penggunaan aplikasi digital. Selanjutnya dilakukan pemberian materi teori mengenai konsep dasar desain grafis, prinsip tata letak, kombinasi warna, tipografi, serta pengenalan aplikasi desain grafis. Setelah penyampaian teori, peserta mengikuti sesi praktik secara langsung (*Eksperiental Learning*) dengan

pendampingan instruktur dan asisten. Metode praktik dipilih karena memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan teknologi peserta. Pada akhir kegiatan dilakukan *post-test* untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta setelah mengikuti pelatihan. Selain itu, peserta juga diberikan proyek sederhana berupa pembuatan produk desain grafis sebagai implementasi materi yang telah dipelajari.

Secara umum, metode pelatihan berbasis praktik dan pendampingan yang diterapkan dalam kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan kompetensi digital siswa secara lebih optimal. Selain meningkatkan keterampilan desain grafis, kegiatan ini juga menjadi upaya pemberdayaan siswa madrasah agar mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi serta memiliki kesiapan menghadapi kebutuhan dunia kerja dan masyarakat digital secara mandiri.

Tahap terakhir adalah paska pelaksanaan atau evaluasi. Pada tahap ini dilakukan penilaian hasil *post-test* dan proyek desain grafis peserta untuk mengetahui tingkat keberhasilan pelatihan. Evaluasi kegiatan juga dilakukan melalui penyebaran kuesioner kepada peserta guna memperoleh umpan balik terkait kualitas materi, metode penyampaian, fasilitas pelatihan, dan manfaat kegiatan. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar perbaikan kegiatan pengabdian masyarakat selanjutnya. Menurut Gilster dalam Ayhan, keberhasilan pelatihan teknologi digital tidak hanya diukur dari pemahaman teori, tetapi juga kemampuan peserta dalam mengimplementasikan keterampilan digital secara praktis (Ayhan, 2016).

## **HASIL & PEMBAHASAN**

### **a. Analisis Situasi**

Madrasah Aliyah Nahdatul Ulama (MA NU) merupakan salah satu Lembaga Pendidikan berbasis Islam di bawah organisasi Nahdatul Ulama. MA NU Pakis, merupakan salah satu dari dua MA NU yang ada di Malang dan untuk MA NU Pakis dinaungi Lembaga Pendidikan Ma'arif yang berlokasi di jalan H. Alwi 284, Desa Tirtomoyo, Kecamatan Pakis, Kabupaten Malang. Jumlah siswa aktif pada tahun ajaran 2025/2026 adalah 136 siswa dengan persentase 20% putra dan 80% putri serta dibimbing oleh 18 orang guru. Secara umum latar belakang siswa/siswa

berasal dari golongan ekonomi menengah dan bawah dengan mayoritas pekerjaan orangtuanya adalah pedagang. Muatan kurikulum yang diberikan di sekolah ini meliputi: 25% Agama, 70% Sosial Humaniora dan 5% Saintek. Sekolah ini memiliki 6 ruang kelas dan fasilitas lainnya seperti lapangan olahraga, ruang UKS, ruang guru, laboratorium komputer dan kantin. Khusus laboratorium komputer, saat ini terdapat sekitar 20 unit PC dengan spesifikasi yang sudah tidak memadai (spesifikasi *processor* di bawah *core i3*) sehingga tidak dapat melakukan pekerjaan untuk pemrosesan komputer yang berat.

#### **b. Permasalahan Prioritas Mitra, Dampaknya dan Solusi yang Diharapkan**

Era revolusi 4.0, dimana *system* produksi dan kehidupan manusia terintegrasi dengan teknologi digital, otomatisasi dan internet, baik langsung maupun tidak langsung juga menyentuh lembaga pendidikan atau sekolah berbasis agama (Islam). Banyak sekolah berbasis agama yang sudah mampu menyediakan fasilitas penunjang yang baik dan memiliki sumber daya manusia yang mumpuni. Namun masih banyak pula sekolah yang terkendala pembiayaan untuk penyediaan prasarana penunjang TI yang memadai serta kurangnya sumber daya manusia atau pengajar yang memiliki kompetensi bidang TI. Dampaknya, lulusan dari sekolah ini kalah bersaing dan berkompetisi di dunia kerja, dengan sekolah lain yang telah memberikan muatan TI dalam kurikulumnya. Walaupun demikian sekolah-sekolah ini juga memiliki keinginan kuat untuk meningkatkan kompetensi siswanya di bidang TI, salah satunya adalah MA NU. Salah satu jalan keluar untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui kerjasama dengan pihak lain yang memiliki kompetensi di bidangnya. Oleh karena itu sejak tahun 2024, MA NU bekerjasama dengan STMIK PPKI Pradnya Paramtia Malang (STIMATA) dalam memberikan transfer *knowledge* khususnya di bidang TI bagi para siswanya. Bagi STIMATA kegiatan ini merupakan bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi, yaitu Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM), dimana STIMATA berperan sebagai fasilitator, dalam hal penyediaan sarana dan prasarana penunjang pelatihan berbasis TI termasuk pengajar atau instruktur.

#### **c. Langkah-langkah Pelaksanaan**

Langkah-langkah pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan dapat dilihat pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Tahap perencanaan, meliputi kegiatan : (i) penjajakan dengan mitra, (ii) koordinasi dengan mitra, (iii) persiapan penyelenggaraan pelatihan. Mitra dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah MA NU Pakis, Malang. Sekolah ini telah menjalin kerjasama dengan STMIK PPKIA Pradnya Paramita (STIMATA) Malang sejak tahun 2024 silam yang ditandai dengan ditandatanganinya MOU nomor 037/J.01/STIMATA/MOA/2024 tanggal 26 September 2024, antara Ketua STIMATA dan Kepala Sekolah MA NU Pakis Malang, sehingga kegiatan ini merupakan implementasi dari MOU. Mengacu dari MOU tersebut, dimana kedua pihak berkomitmen untuk menyelenggarakan berbagai kegiatan yang dapat meningkatkan kompetensi SDM, baik siswa maupun guru di MA NU Pakis melalui pelatihan berbagai pelatihan berbasis TI, sekaligus menjadi wadah bagi civitas akademika STIMATA mengimplementasi ilmu pengetahuan dan ketrampilan yang dimiliki dalam bentuk transfer *knowledge* kepada pihak MA NU Pakis. Hasil koordinasi diantara kedua belah pihak, disepakati bahwa untuk

gelombang ke 4, tahun 2026, ini materi pelatihan yang dipilih oleh siswa adalah Pelatihan Desain Grafis untuk siswa kelas XI sebanyak 18 orang. Alasan pemilihan materi tersebut dikarenakan para siswa tertarik dengan gabungan antara proses seni kreativitas dan TI, serta hasil dari desain grafis yang nantinya dapat dimanfaatkan di berbagai keperluan seperti promosi dan lain-lain. Selain itu Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan juga mendukung pembelajaran desain grafis (Direktorat Pembinaan Kursus dan Pelatihan, 2018) . Dikarenakan kegiatan belajar mengajar di sekolah berlangsung dari Senin hingga Jumat, disepakati bahwa pelaksanaan pelatihan diselenggarakan setiap Sabtu mulai pukul 08.00 hingga 12.00 (4 jam) selama 5 kali pertemuan, yaitu 25 April, 2 Mei, 9 Mei, 16 Mei dan 23 Mei 2026 atau total 20 jam pelajaran (JP). Setelah kesepakatan terjadi, pihak STIMATA memutuskan untuk memberikan materi desain grafis untuk pembuatan brosur, *flyer* dengan perangkat lunak Photoshop dan Canva. Modul dan tayangan disiapkan, demikian pula penunjukan instruktur dan asisten pelatihan yang berasal dari dosen dan mahasiswa. Adapun tempat pelatihan menggunakan laboratorium komputer yang dapat menampung sekitar 25 orang siswa.

Pada tahap pelaksanaan, di pertemuan pertama, semua siswa diberikan kuesioner atau *pre-test* dengan tujuan instruktur mendapatkan gambaran sejauh mana pemahaman dasar mereka terkait desain grafis. Hasil kuesioner tersebut menjadi dasar instruktur dan asisten memberikan materi dan pendampingan kepada setiap siswa dalam praktik. Terdapat 5 kali pertemuan yang sudah direncanakan, 3 pertemuan awal diisi dengan materi Photoshop dan 2 pertemuan berikutnya dengan materi Canva. Pelaksanaan kegiatan praktek adalah siswa diberikan konsep umum dan praktik dasar untuk berkreasi dengan ide masing-masing dan mengumpulkannya melalui GDrive yang telah ditentukan untuk diberikan penilaian oleh instruktur.

Setiap selesai satu materi, siswa diberikan kuesioner atau *post-test* untuk melihat sejauh mana mereka bisa memahami materi yang diberikan. Pada akhir kegiatan siswa kembali diberikan kuesioner untuk menilai pelaksanaan kegiatan pelatihan dari sisi materi, instruktur dan fasilitas.

Tahap terakhir kegiatan adalah penilaian hasil kerja dari siswa, pendistribusian sertifikat dan evaluasi kegiatan. Adapun penilaian terbagi menjadi penilaian unit kompetensi dan non kompetensi. Penilaian unit kompetensi meliputi: pemahaman prinsip dasar desain, penerapan konsep desain, implementasi hasil desain dan penciptaan karya desain. Sedangkan penilaian non kompetensi meliputi: kedisiplinan, motivasi peserta dan wawasan materi peserta. Semua aspek penilaian tersebut tercantum dalam sertifikat yang diterima siswa, sehingga dapat menjadi modal dasar dan nilai lebih pada saat siswa melamar pekerjaan atau kebutuhan lainnya. Evaluasi kegiatan dilakukan satu minggu setelah pelatihan untuk melihat aspek apa saja yang masih perlu diperbaiki atau ditingkatkan.

#### d. Hasil

Hasil dari kuesioner awal yang dibagikan kepada 18 orang siswa terkait pemahaman dasar dari desain grafis dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Pemetaan awal pengetahuan dan ketrampilan siswa terkait materi desain grafis (DG)

	Tahu istilah DG		Tahu produk DG		Produk DG yang dikenal	Pernah belajar Software DG		Software DG yang pernah digunakan
	Tidak	Ya	Tidak	Ya		Tidak	Ya	
Tahu istilah DG	Tidak	4						
	Ya	14	Tidak	7	Brosur/pamflet, banner, spanduk	Tidak	5	Canva
			Ya	7		Ya	2	

Pada Tabel 1 di atas tampak bahwa pemetaan sejumlah 18 orang siswa yang akan mengikuti pelatihan, terdapat 14 orang siswa pernah mendengar istilah desain grafis namun belum memahami sepenuhnya implementasi dari desain grafis tersebut. Lima puluh persen dari sejumlah 14 orang tersebut hanya 7 orang yang tahu hasil luaran atau produk dari desain grafis seperti brosur/*pamphlet*, *banner* dan spanduk dan hanya 2 dari 7 orang tersebut yang pernah menggunakan *software* desain grafis, yaitu Canva. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa tingkat pemahaman awal siswa terhadap desain grafis masih relatif rendah. Dari 18 peserta, hanya 2 siswa yang pernah menggunakan perangkat lunak desain grafis, yaitu Canva. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa akses dan pengalaman siswa terhadap

teknologi desain digital masih terbatas.

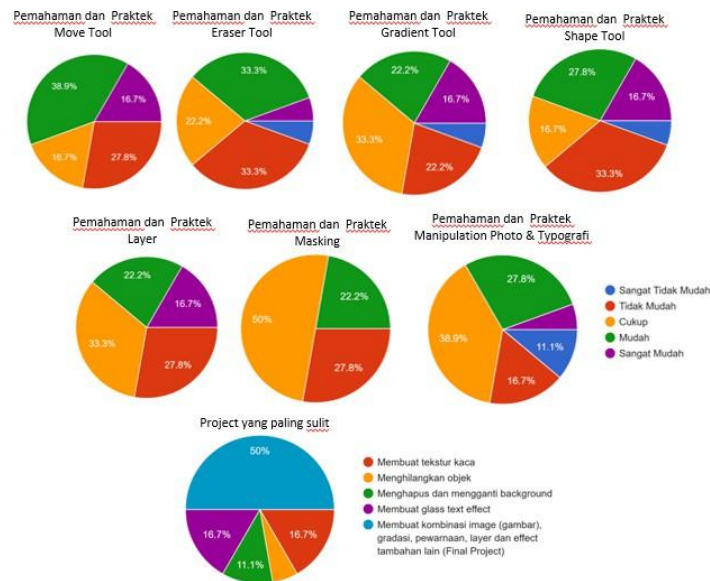
Temuan ini sejalan dengan pendapat Gilster dalam Ayhan yang menyatakan bahwa keterbatasan literasi digital menjadi salah satu tantangan utama dalam pengembangan kompetensi masyarakat modern, khususnya pada lingkungan pendidikan dengan akses teknologi yang terbatas (Ayhan, 2016).

Adapun materi dan praktek desain grafis dengan Photoshop meliputi : pengenalan konsep dasar Photoshop, pengenalan berbagai macam *tools* di Photoshop, pengenalan *layer*, *masking* dan manipulasi foto serta *typografi* (White & Bankes, 2016). Sedangkan materi dan praktek desain grafis dengan Canva meliputi: registrasi Canva, pengenalan beragam *template*, konsep *typografi* dan kontras warna, implementasi Canva untuk pembuatan *flyer* (Sabudu, 2024), (Kurniawan et al., 2022). Gambar 2 menampilkan suasana saat berlangsungnya kegiatan pelatihan.



Gambar 2. Suasana Pelatihan Desain Grafis

Setelah menyelesaikan keseluruhan materi, setiap siswa diberikan kuesioner *post-test* untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa terkait materi yang diberikan dan mengunggah hasil desainnya ke GDrive yang telah ditentukan. Gambar 3 menunjukkan grafik hasil kuesioner *post-test* dan gambar 4 contoh hasil desain siswa.



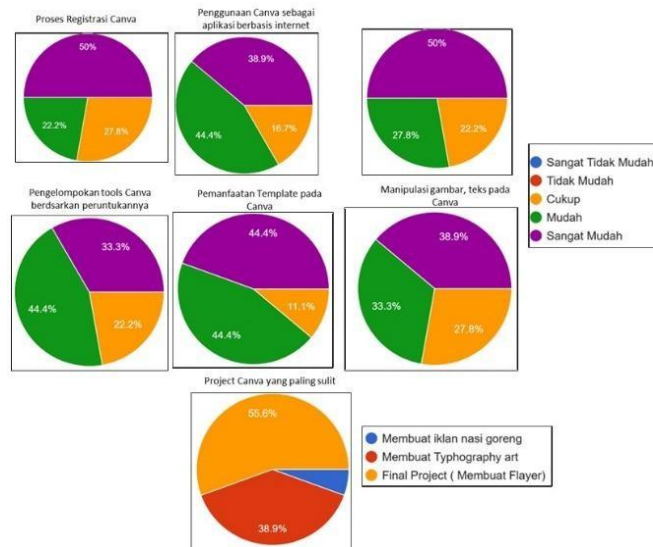
Gambar 3. Grafik Hasil *Post-Test* Materi Desain Grafis Dengan Photosop



Gambar 4. Contoh Hasil Desain Grafis Siswa Dengan Photoshop

Pada gambar 3 tampak bahwa secara umum siswa yang pada awalnya belum pernah mengenal dan praktik menggunakan aplikasi Photoshop, setelah mendapat pelatihan mulai mengenal dan mahir menggunakan aplikasi tersebut. Pengenalan dan penggunaan *tools* yang ada pada Photoshop rata-rata dinilai cukup mudah, walaupun pada saat pengerjaan proyek yang menggabungkan berbagai elemen dengan penggunaan beragam *tools*, mayoritas siswa masih merasakan sulit.

Gambar 5 menunjukkan grafik hasil kuesioner *post-test* untuk materi desain grafis dengan Canva dan gambar 6 adalah salah satu contoh hasil desain siswa.



Gambar 5. Grafik Post Test Materi Desain Grafis Dengan Photosop



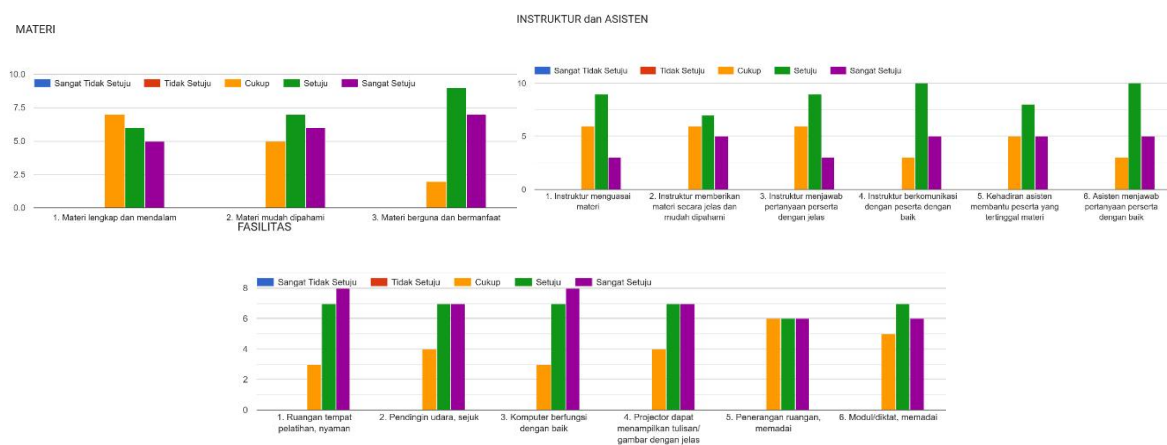
Gambar 6. Contoh Hasil Desain Grafis Siswa Dengan Photoshop

Pada gambar 5 tampak bahwa setelah sebelum para siswa mencoba melakukan desain dengan menggunakan Photoshop dan selanjutnya diperkenalkan aplikasi Canva, dengan memanfaatkan *template* yang tersedia, siswa menjadi lebih mudah melakukan desain sesuai kebutuhan dan hasilnya jauh lebih baik.

Hasil *post-test* menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta dalam memahami dan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop maupun Canva. Sebagian besar siswa mulai mampu mengenali fungsi *tools* dasar, mengatur tata letak desain, memadukan warna, serta membuat media visual sederhana secara mandiri. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa metode pelatihan berbasis praktik dan pendampingan efektif dalam membantu siswa memahami materi teknologi informasi. Temuan ini mendukung penelitian Simbolon dan kawan-kawan yang menyatakan bahwa pelatihan desain grafis berbasis praktik mampu meningkatkan keterampilan peserta dalam menghasilkan media visual digital (Simbolon et al., 2005).

Dominasi pilihan siswa terhadap Canva menunjukkan bahwa aplikasi berbasis *template* lebih mudah diterima oleh peserta pemula dibandingkan perangkat lunak profesional seperti Adobe Photoshop. Canva dinilai lebih sederhana, ringan, dan mudah digunakan untuk kebutuhan desain sehari-hari. Kondisi ini menunjukkan bahwa pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta sangat berpengaruh terhadap efektivitas pelatihan.

Sebelum mengakhiri pelatihan, siswa diminta untuk mengisi kuesioner evaluasi kegiatan. Hasil dari evaluasi tersebut tampak pada gambar 7.



Gambar 7. Grafik Evaluasi Kegiatan

Pada gambar 7 tampak bahwa secara umum penilaian siswa terkait materi yang diberikan, instruktur dan fasilitas yang disediakan STIMATA sudah sangat baik.

## SIMPULAN

Kegiatan pelatihan desain grafis yang dilaksanakan kepada siswa MAN NU Pakis berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam bidang desain grafis berbasis teknologi informasi. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki pengalaman menggunakan perangkat lunak desain grafis, sedangkan hasil *post-test* dan proyek praktik menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta dalam membuat produk desain visual seperti *flyer*, *banner*, dan pamflet menggunakan Adobe Photoshop dan Canva.

Metode pelatihan berbasis praktik dan pendampingan dinilai efektif dalam membantu siswa memahami materi serta mengembangkan kreativitas digital. Selain itu, penggunaan Canva mendapatkan respons yang lebih positif dibandingkan Photoshop karena dinilai lebih mudah digunakan oleh peserta pemula. Secara umum, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi digital siswa, tetapi juga memberikan bekal keterampilan tambahan yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan pendidikan, promosi, maupun persiapan memasuki dunia kerja.

Ke depan, kegiatan serupa diharapkan dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dengan cakupan materi yang lebih luas serta dukungan fasilitas teknologi yang lebih memadai agar kompetensi digital siswa dapat berkembang secara optimal.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Kepada Mitra Pengabdian kepada Masyarakat, UMK Ayam Bakar Solo dengan pemilik usaha Mas Ariyanto dan mbak Becti. Pemilik kios usaha Ayam Bakar Solo (UJ.Mart Utami Jaya) beserta pegawai toko yaitu H. Bambang Murtiono dan Hj. Sutami. Beserta Pelaksana Program Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Bidang Studi Akuntansi Universitas Gunadarma yang terlibat dalam Abdimas ini serta Bapak Dr. Sudaryanto Pembina Kegiatan, Bapak Dr. Aris Budi Setyawan, Ketua LPM Universitas Gunadarma, Bapak Wakil Rektor 1 Universitas Gunadarma Prof. Dr. Ravi A. Salim yang telah berkontribusi nyata dalam program ini.

## DAFTAR PUSTAKA

Chandra A.Y., Fadli A.I., Pratama, I., Prasetyaningrum P.T. (2022). Optimalisasi Aplikasi Point Of Sales (POS) Untuk Meningkatkan Proses Bisnis Pada Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) Warung Inyong (Nyong Group). Jurnal Abdi

- Masyarakat Indonesia (JAMSI). Vol.2 No.6. November 2022.
- Gunders, D., & Bloom, J. (2017). *Wasted: How America Is Losing Up To 40 Percent Of Its Food From Farm To Fork Landfill*. Natural Resources Defense Council, New York City.
- Janah, M. N., Saharuddin, Sunito, M. A., & Nawireja, I. K. (2024). Hubungan Modal Sosial dengan Tingkat Kinerja Usaha pada UMKM Tahu Tempe. *Jurnal Sains Komunikasi dan Pengembangan Masyarakat*, 8(1), 138-146.
- Laudon, K. C., & Laudon, J. P. (2021). *Management Information Systems: Managing the Digital Firm, Global Edition (17th ed.)*. Pearson.
- Najamudin, F., & Al Fajar, A. H. (2024). Pemberdayaan Masyarakat Berbasis Sumber Daya Lokal Melalui Pendekatan ABCD Untuk Mencapai SDG 1: Tanpa Kemiskinan. *Focus: Jurnal Pekerjaan Sosial*, 7(2), 142-158.
- Prasetyo, E., & Kistanti, N. R. (2020). Human Capital, Institutional Economics And Entrepreneurship As A Driver For Quality & Sustainable Economic Growth. *Journal of Entrepreneurship and sustainability Issues*, 7(4), 2575-2589. [https://doi.org/10.9770/jesi.2020.7.4\(1\)](https://doi.org/10.9770/jesi.2020.7.4(1))
- Replita, R., dkk. (2025). Pengaruh Modal Insani dan Modal Sosial terhadap Kinerja UKM Kota Padangsidempuan. *EKOMA. Jurnal Ekonomi, Manajemen, Akuntansi*, Vol.4 No.2.
- Salahuddin, N., Safriani, A., Ansori, M., Purwati, E., Hanafi, M., Naili, N., Zubaidi, A. N., Safriyani, R., Umam, M. H., Ilaihi, W., Taufiq, A., & Swasono, E. P. (2015). *Panduan KKN ABCD, UIN Sunan Ampel Surabaya: Asset Based Community-driven Development (ABCD)*. LP2M, UIN Sunan Ampel.
- Sari, P. B., Sari, M. M. (2025). Pengaruh Literasi Keuangan Digital Terhadap Adopsi Digital Payment Dan Dampaknya Pada Kinerja Keuangan UMKM. *Journal of Management Economic and Accounting*, 4(2).
- Setyawati, D. M., Usman, S., Fidyah, F., & Nawangsari, S. (2023). *Buku Referensi: Teknologi Finansial Dan Transformasi Akuntansi: Panduan Strategis Untuk Bisnis Modern*. Literasi Nusantara Abadi.
- Sondak, M. R., Dewi, I. C., Rahmah, L. (2025). *Manajemen Operasional. Food & Beverages*. Penerbit Lakeisha, Jawa Tengah