



Pelatihan Pembuatan Konten Kreatif Menggunakan Canva Pada Panti Asuhan Siti Khadijah Al Kubra

Sari Setyaning Tyas^{1*}, Sanjaya Pinem², Deni Kuswoyo³, Nofiandri Setyasmara⁴, Cholid Mawardi⁵, Muhamad Ridwan⁶, Eka Desy Asgawanti⁷, Nabilla Rida Tri Nisa⁸

¹⁻⁸Desain Grafis/Teknologi Rekayasa Multimedia, Politeknik Negeri Media Kreatif, Indonesia

sarist@polimedia.ac.id¹

ABSTRAK

Abstrak: Panti Asuhan Siti Khadijah Al Kubro didirikan tahun 1993, panti asuhan ini membina anak yatim, piatu dan dhuafa. Panti asuhan ini berada di jagakarsa dan mengasuh anak dari jenjang pendidikan SD, SMP, hingga SMA. Anak – anak panti asuhan memiliki akses yang terbatas pada teknologi serta keterampilan digital. Panti asuhan ini sudah memiliki web, namun belum memiliki akun media sosial, pengelolaan website masih sangat sederhana dan jarang ter update. Anak – anak panti asuhan belum memiliki keterampilan kreatif menggunakan canva. Melihat keterbutuhan akan keterampilan dalam membuat konten kreatif dan desain digital yang sangat dibutuhkan saat ini, maka pelatihan menggunakan canva untuk menghasilkan produk digital sangat dibutuhkan. Dengan menggunakan platform canva dinilai sangat relevan untuk memberikan bekal yang bermanfaat bagi masa depan mereka. Pelatihan telah terlaksana pada hari sabtu tanggal 23 Agustus 2025 dengan jumlah peserta 10 siswa selanjutnya kami melaksanakan evaluasi kepuasan peserta pelatihan dan mendapat hasil 4,72 sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta sangat puas dengan pelatihan ini .

Kata Kunci: *canva; media sosial; panti asuhan*

Abstract: *The Siti Khadijah Al Kubro Orphanage was established in 1993. This orphanage cares for orphans, abandoned children, and the poor. Located in Jagakarsa, the orphanage cares for children from elementary school to high school. The children at the orphanage have limited access to technology and digital skills. The orphanage already has a website, but it does not yet have social media accounts. The website management is still very simple and rarely updated. The children at the orphanage do not yet have the creative skills to use Canva. Seeing the need for skills in creating creative content and digital design, which are very much needed today, training in using Canva to produce digital products is very much needed. Using the Canva platform is considered very relevant to provide useful skills for their future. The training was conducted on Saturday, August 23, 2025, with 10 students participating. We then conducted a training satisfaction evaluation and received a score of 4.72, indicating that the participants were highly satisfied with the training.*

Keywords: *canva; orphanage; social media*

A. LATAR BELAKANG

Pengelolaan lembaga nirlaba seperti panti asuhan, yang menghadapi keterbatasan sumber daya, menuntut inovasi dalam pemenuhan kebutuhan dan pendidikan anak-anak asuh (Hariadi et al., 2021). Dalam konteks ini, pelatihan pembuatan konten kreatif menggunakan platform seperti Canva menjadi relevan sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan promosi, penggalangan dana, serta pendidikan yang inovatif (Handayani dkk., 2023). Kemampuan digital yang ditingkatkan ini tidak hanya membantu memenuhi kebutuhan operasional langsung panti asuhan tetapi juga memberikan keterampilan yang dapat ditransfer untuk pengembangan pribadi dan profesional di masa

depan (Kusumawati dkk., 2023). Kemudahan akses dan kemudahan penggunaan platform ini sesuai dengan kebutuhan lembaga seperti Panti Asuhan Siti Khadijah Al Kubra, memungkinkan mereka untuk menghasilkan visual berkualitas profesional untuk berbagai tujuan, mulai dari kampanye penggalangan dana hingga komunikasi internal. Kurangnya akses dan keterampilan digital yang dimiliki oleh anak – anak panti asuhan. Kurangnya pemanfaatan teknologi kreatif seperti platform canva yang dapat digunakan untuk membuat poster, konten kreatif, serta kebutuhan lain yang bermanfaat secara praktis. Panti asuhan belum memiliki media sosial serta pengelolaan website yang tidak optimal dikarenakan keterbatasan pengetahuan dalam membuat konten yang menarik. Beberapa anak panti memiliki akses terhadap komputer dan laptop, namun belum memiliki pendampingan yang terstruktur dalam penggunaan komputer ke arah edukatif dan produktif. Oleh karena itu kami menawarkan solusi, yaitu memberi pelatihan desain konten media sosial di instagram, target luaran untuk membuat feed dan story instagram yang informatif hal ini bertujuan untuk meningkatkan citra panti dan menarik donatur. Solusi selanjutnya yaitu memberi pelatihan desain kartu ucapan untuk donatur dan spanduk untuk kegiatan panti asuhan.

B. METODE PELAKSANAAN

Pelatihan pembuatan konten kreatif dengan Canva ini menggunakan metode Participatory Action Research, yang melibatkan peserta secara aktif dalam setiap tahapan pelatihan (Millaningtyas, 2023). Metodologi pelatihan melibatkan pendekatan terstruktur dan berurutan, dimulai dengan sesi pengenalan tentang prinsip dasar desain grafis dan gambaran umum antarmuka Canva. Sesi-sesi berikutnya fokus pada penerapan praktis, membimbing peserta dalam pembuatan berbagai jenis konten kreatif, seperti poster, spanduk dan grafis media sosial menggunakan template dan alat desain yang beragam dari Canva.

Mitra kami adalah Panti Asuhan Siti Khadijah Al Kubra didirikan tahun 1993, panti asuhan ini membina anak yatim, piatu dan dhuafa. Panti asuhan ini berada di Jagakarsa Jakarta Selatan dan mengasuh anak dari jenjang pendidikan SD, SMP, hingga SMA. Peserta yang akan mengikuti pelatihan berjumlah 10 (sepuluh) peserta dengan latar pendidikan SMP dan SMA.

Kami melakukan persiapan teknis meliputi penyediaan perangkat seperti komputer, dan menyiapkan koneksi internet, serta membuat presentasi template desain canva yang akan kami gunakan untuk latihan. Peran dan tugas masing-masing anggota tim diantaranya, ketua tim bertugas menyusun rencana kegiatan, jadwal pelaksanaan, koordinasi dengan seluruh anggota tim, mengawasi kelancaran kegiatan serta bertanggungjawab terhadap laporan akhir kegiatan. Wakil ketua tim bertugas menyiapkan materi pelatihan, membimbing peserta dalam membuat desain, membantu apabila siswa mengalami kesulitan. Dokumentasi bertugas mengambil foto dan video saat kegiatan, membuat laporan visual serta Menyusun dokumentasi.

Setelah itu kami melaksanakan evaluasi dengan memberikan umpan balik untuk mengukur kepuasan peserta. Berikut instrumen angket kepuasan peserta :

Kuisisioner Peserta Pengabdian Kepada Masyarakat

Petunjuk:

Beri tanda centang (✓) pada angka yang sesuai.

Skala:

1 = Sangat Tidak Puas | 2 = Tidak Puas | 3 = Cukup | 4 = Puas | 5 = Sangat Puas

Pertanyaan

1. Materi pelatihan mudah dipahami. ☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5
2. Saya memahami materi yang disampaikan. ☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5
3. Instruktur menyampaikan materi dengan jelas. ☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5
4. Instruktur ramah dan komunikatif. ☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5
5. Waktu pelatihan cukup untuk memahami materi. ☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5
6. Fasilitas yang digunakan (ruang, alat, internet) memadai. ☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5
7. Media pembelajaran (contoh desain, modul) membantu pemahaman. ☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5
8. Saya mampu membuat konten Instagram dengan Canva. ☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5
9. Saya mampu membuat spanduk dengan Canva. ☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5
10. Saya senang mengikuti pelatihan ini. ☐1 ☐2 ☐3 ☐4 ☐5

Gambar 1. Kuisisioner Peserta Pengabdian Kepada Masyarakat
sumber: (Setiawan, A. 2024, p22-33)

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan terlaksana pada hari Sabtu, 23 Agustus 2025 berjumlah 10 (sepuluh) peserta bertempat di lab komputer kampus PoliMedia. Dalam pelatihan ini, pemateri terlebih dahulu memperkenalkan aplikasi Canva beserta berbagai fitur yang tersedia.

1. Desain. Fitur ini merupakan salah satu yang paling berguna dan memudahkan pengguna, khususnya bagi pemula. Melalui fitur ini, peserta dapat dengan mudah mengubah tata letak teks atau menghapus elemen bentuk (shape) yang tidak diperlukan.
2. Elemen. Fitur ini menyediakan beragam pilihan gambar, pola, bentuk, grafik, bagan, tabel, audio, stiker, bingkai, kisi, dan elemen visual lainnya yang menarik serta mudah digunakan.
3. Teks. Canva juga memiliki fitur teks dengan berbagai gaya huruf yang menarik, sehingga desain menjadi lebih variatif. Selain itu, pengguna dapat menambahkan efek animasi pada teks agar tampak lebih dinamis.
4. Merek (Brand Hub). Fitur ini memungkinkan pengguna untuk mengelola berbagai elemen identitas merek seperti panduan merek, font, logo, template, grafik, dan proyek desain dalam satu tempat yang terorganisir.
5. Unggahan. Melalui fitur ini, pengguna dapat mengunggah gambar, video, dan audio sesuai kebutuhan. Karena Canva menggunakan sistem penyimpanan berbasis *cloud*, file yang telah diunggah akan tersimpan otomatis sehingga aman dari risiko terhapus.
6. Gambar. Fitur desain ini memungkinkan pengguna untuk membuat gambar bebas, seperti infografis, *mind map*, kolase foto, dan berbagai bentuk visual lainnya.
7. Proyek. Melalui fitur proyek, pengguna dapat melihat kembali hasil desain yang pernah dibuat sebelumnya.
8. Aplikasi. Fitur ini menyediakan akses ke berbagai aplikasi pendukung yang terintegrasi dengan Canva, sehingga memudahkan pengguna dalam memperluas sumber konten dan memanfaatkan berbagai layanan tambahan.



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan Canva (a)



Gambar 3. Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan Canva (b)

Berikut beberapa karya siswa panti asuhan dalam membuat spanduk dan *instagram story* menggunakan canva.



Gambar 4. Hasil Pelatihan Membuat Spanduk Maulid Nabi (a)



Gambar 5. Hasil Pelatihan Membuat Spanduk Maulid Nabi (b)



Gambar 6. Hasil Pelatihan *Instagram Story* (a)



Gambar 7. Hasil Pelatihan *Instagram Story* (b)

Tabel 1. Hasil Umpan Balik Peserta Pengabdian Kepada Masyarakat

Responden	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	4	5	5	5	5	4	5	4	5	5
2	5	5	5	4	5	4	3	3	5	5
3	5	5	5	4	4	4	5	4	5	5
4	5	4	5	5	4	5	5	5	5	5
5	4	5	5	5	5	4	5	3	5	5
6	5	5	5	5	5	5	3	5	5	5
7	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
8	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
9	5	5	5	4	5	4	4	4	5	5
10	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5

Hasil dari umpan balik peserta mendapatkan nilai 4,72 sehingga dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini menghasilkan pembelajaran yang responsif terhadap kebutuhan spesifik siswa panti asuhan, sekaligus memberdayakan mereka untuk menghasilkan poster, spanduk dan grafis media sosial secara mandiri.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Sifat interaktif Canva dapat memfasilitasi pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, memungkinkan peserta untuk memperoleh pengetahuan baru melalui aplikasi praktis dan nyata. Hal ini sejalan dengan riset yang menunjukkan bahwa Canva dapat secara efektif meningkatkan kompetensi, sehingga mengoptimalkan keterlibatan siswa dan motivasi belajar (Cahyani, et al., 2025). Oleh karena itu, membekali individu, terutama mereka yang berada di lingkungan panti asuhan, dengan keahlian Canva dapat mendorong kemandirian dalam pembuatan konten digital dan memberikan peluang untuk mengekspresikan kreativitas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Pusat Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (P3M) POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF yang telah mendanai kegiatan pengabdian ini sehingga terlaksana dengan baik. Kami juga mengucapkan terima kasih atas dukungan kampus POLITEKNIK NEGERI MEDIA KREATIF yang telah menyediakan tempat kegiatan pelaksanaan Pengabdian Masyarakat, tak lupa kepada pengurus serta peserta dari Panti Asuhan Siti Khadijah Al Kubra yang telah bersedia dan meluangkan waktu mengikuti pelatihan canva yang kami selenggarakan.

DAFTAR RUJUKAN

- Cahyani, Y. F. D., Fatayan, A., & Amaliyah, N. (2025). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTUAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN SEMANGAT PESERTA DIDIK PADA MATERI IPAS KELAS V. *SCIENCE Jurnal Inovasi Pendidikan Matematika Dan IPA*, 5(2), 441. <https://doi.org/10.51878/science.v5i2.4878>
- Handayani, I., Noviana, W., Widiastuti, H., & Handayani, R. (2023). Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva untuk meningkatkan kreativitas guru. *Community Empowerment*, 8(5), 682. <https://doi.org/10.31603/ce.7107>
- Hariadi, V., Lianto, J., Saikhu, A., Purwananto, Y., Amaliah, B., Wijaya, A. Y., & Suwadi, S. (2021). Pelatihan Pembuatan Konten Multimedia untuk Peningkatan Ketrampilan Teknis Bagi Anak Usia Remaja di Yayasan PA Arief Rahman Hakim Surabaya. *Sewagati*, 5(2), 100. <https://doi.org/10.12962/j26139960.v5i2.7920>

- Kusumawati, A., Riski, R., Hidayati, S., Hadyanto, F. D., Pradana, A. S., & Siahaan, F. R. (2023). Peningkatan Kemampuan Desain Media Pembelajaran bagi Guru di Sekolah Menengah Atas. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(2), 1217. <https://doi.org/10.31764/jmm.v7i2.13383>
- Millaningtyas, R. (2023). Pelatihan Aplikasi Canva sebagai Media Digitalisasi Pemasaran untuk UMKM di Desa Dinoyo. *Dinamisia Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(3), 878. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v7i3.14524>
- Setiawan, A., Susanto., Wardhani I. (2024). Pelatihan Pembuatan Poster Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Literasi Digital pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 22-33. Doi: <https://doi.org/10.53621/jippmas.v4il.274>