

## PELATIHAN DESAIN UNTUK PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN DAN PROMOSI DI VIHARA SUTRA MAITREYA

Kevin Andreas<sup>1)</sup>, Calvin Bertnas Valentino<sup>2)</sup>, Ery Hartati<sup>3)</sup>, Fernando<sup>4)</sup>, Frisky Wijaya<sup>5)</sup>

<sup>1, 2, 3, 4, 5</sup> Fakultas Ilmu Komputer dan Rekayasa, Universitas Multi Data Palembang

email: [kevinandreas@mhs.mdp.ac.id](mailto:kevinandreas@mhs.mdp.ac.id), [calvinbertnas@mhs.mdp.ac.id](mailto:calvinbertnas@mhs.mdp.ac.id), [ery\\_hartati@mhs.mdp.ac.id](mailto:ery_hartati@mhs.mdp.ac.id),  
[fernandoyap@mhs.mdp.ac.id](mailto:fernandoyap@mhs.mdp.ac.id), [friskywijaya@mhs.mdp.ac.id](mailto:friskywijaya@mhs.mdp.ac.id)

### Abstract

*The rapid advancement of technology has created new demands for engaging and interactive learning media and promotional materials. In the educational context, attractive and interactive learning media can help increase learners' interest and understanding of the subject matter. However, many community organizations, such as the youth at Vihara Sutra Maitreya Palembang, lack the skills to leverage digital tools for creating visually appealing content. This community service project aimed to address this issue by providing training on using the Canva application to 14 youth members of Vihara Sutra Maitreya Palembang for designing learning media and promotional materials. The training was conducted in-person and adopted a persuasive approach, combining theoretical sessions on graphic design concepts, demonstrations of Canva's features, hands-on practice, and discussions. Based on the evaluation of the training using the Likert scale, participants gave a very good rating with an overall average score of 86.23%. Quantitative targets were achieved, with 92.85% demonstrating a good understanding of the material, all participants producing at least one usable design, and 100% active participation. This initiative successfully enhanced the vihara youth's ability to create attractive visual content for educational and promotional purposes within their community while leveraging technological advancements.*

**Keywords:** Canva, graphic design, learning media, promotional media, community service

### Abstrak

*Kemajuan teknologi yang pesat telah menciptakan tuntutan baru akan media pembelajaran dan materi promosi yang menarik dan interaktif. Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat membantu meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Namun, ada banyak organisasi komunitas seperti remaja di Vihara Sutra Maitreya Palembang kurang memiliki keterampilan dalam memanfaatkan alat digital untuk membuat konten visual yang menarik. Proyek pengabdian masyarakat ini bertujuan mengatasi masalah tersebut dengan memberikan pelatihan penggunaan aplikasi Canva kepada 14 remaja Vihara Sutra Maitreya Palembang untuk mendesain media pembelajaran dan promosi. Pelatihan dilaksanakan secara tatap muka dan mengadopsi pendekatan persuasif, menggabungkan sesi teori tentang konsep desain grafis, demonstrasi fitur Canva, praktik langsung, dan diskusi. Berdasarkan hasil evaluasi pelatihan menggunakan skala Likert, peserta memberikan penilaian sangat baik dengan rerata total 86,23%. Target kuantitatif tercapai, dengan 92,85% memahami materi dengan baik, semua peserta menghasilkan minimal satu desain siap pakai, dan 100% partisipasi aktif. Inisiatif ini berhasil meningkatkan kemampuan remaja vihara dalam membuat konten visual menarik untuk tujuan pendidikan dan promosi di komunitas mereka dengan memanfaatkan kemajuan teknologi.*

**Kata kunci :** Canva, desain grafis, media pembelajaran, media promosi, pengabdian masyarakat

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan yang pesat dalam teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan dan promosi [1]. Kemajuan teknologi ini membuka pintu baru dalam menciptakan media pembelajaran dan promosi yang lebih menarik dan interaktif [2]. Salah satu aplikasi yang menjadi sorotan dalam pembuatan desain grafis adalah Canva, sebuah platform desain berbasis aplikasi dan web yang mudah digunakan dan menawarkan fitur-fitur lengkap [3].

Dalam konteks pendidikan, media pembelajaran yang menarik dan interaktif berperan penting dalam meningkatkan minat, keterlibatan, dan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan [4]. Penggunaan media visual yang dinamis dan menarik terbukti dapat membantu meningkatkan retensi informasi, memfasilitasi pembelajaran aktif, serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan bagi peserta didik [5]. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan menyesuaikan dengan tuntutan global [6]. Namun, masih terdapat kendala di mana beberapa tenaga pendidik belum cukup terampil dalam memanfaatkan kemajuan teknologi untuk merancang bahan ajar digital, seperti yang diungkapkan dalam penelitian [7].

Di sisi lain, promosi yang efektif memegang peranan penting dalam menyebarluaskan informasi dan menjangkau audiens yang lebih luas [8]. Dengan berkembangnya media sosial dan platform digital, strategi promosi tradisional semakin kurang efektif dalam menarik perhatian dan keterlibatan audiens, terutama generasi muda yang sangat terpapar dengan konten visual yang menarik secara estetika [9]. Dengan menggunakan aplikasi desain seperti Canva, organisasi atau lembaga dapat menciptakan konten promosi yang menarik secara visual, seperti brosur, poster, atau media sosial, sehingga dapat menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan audiens [10].

Vihara Sutra Maitreya adalah sebuah vihara Buddhis yang didirikan pada tahun 2018 di kota Palembang. Vihara ini memiliki visi untuk membina spiritualitas dan moralitas umat Buddha di wilayah Palembang. Salah satu kegiatan utamanya adalah menyelenggarakan kelas/sekolah minggu untuk anak-anak dan remaja Buddha guna memperdalam pemahaman ajaran agama. Komunitas remaja vihara ini sendiri beranggotakan sekitar 25 orang remaja usia 12-18 tahun.

Sebagai sebuah lembaga keagamaan dan pusat pembelajaran melalui program sekolah minggunya, Vihara Sutra Maitreya memiliki kebutuhan untuk mengembangkan media pembelajaran dan promosi yang menarik serta sesuai dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan remaja Vihara Sutra Maitreya dalam menciptakan media pembelajaran dan promosi yang lebih menarik menggunakan aplikasi Canva.

## 2. IDENTIFIKASI MASALAH

Remaja di Vihara Sutra Maitreya menghadapi tantangan dalam menciptakan media pembelajaran dan promosi yang menarik secara visual. Hal ini terjadi karena kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam memanfaatkan alat digital untuk desain grafis. Selama ini, mereka menggunakan metode konvensional yang kurang menarik minat audiens, terutama generasi muda [11].

Masalah lain yang diidentifikasi adalah kurangnya pemanfaatan teknologi dalam mendukung kegiatan pembelajaran dan promosi di lingkungan vihara. Padahal, penggunaan media visual yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik, serta menarik perhatian audiens yang lebih luas dalam kegiatan promosi [12], [13].

Oleh karena itu, penting untuk melakukan upaya guna meningkatkan kapasitas remaja Vihara Sutra Maitreya dalam memanfaatkan teknologi desain grafis agar dapat menciptakan konten visual yang lebih menarik dan sesuai dengan tren saat ini.

### 3. METODELOGI PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan tatap muka di Vihara Sutra Maitreya. Metode yang digunakan adalah pendekatan persuasif, yang dipilih karena dinilai efektif dalam memberikan pemahaman dan memotivasi peserta untuk mempraktikkan keterampilan yang diajarkan, dalam hal ini yaitu membuat desain grafis menggunakan aplikasi Canva.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam beberapa tahap:

1. Tahap Persiapan
  - Koordinasi dengan pihak Vihara Sutra Maitreya untuk menentukan waktu dan tempat pelaksanaan.
  - Penyusunan materi pelatihan, termasuk modul dan contoh-contoh desain.
  - Persiapan alat dan bahan, seperti laptop, proyektor, dan koneksi internet.
2. Tahap Pelaksanaan
  - Sambutan pembukaan dan perkenalan.
  - Sesi penyampaian materi, berupa pengenalan konsep dasar desain grafis.
  - Demonstrasi penggunaan aplikasi Canva.
  - Sesi praktik mandiri pembuatan desain.
  - Evaluasi hasil praktik dan diskusi tanya jawab.
  - Penutupan kegiatan.
3. Tahap Evaluasi
  - Pengisian kuesioner oleh peserta.
  - Analisis hasil kuesioner.
  - Penyusunan laporan kegiatan.

Pelatihan ini menggunakan kombinasi antara penyampaian materi teoretis, demonstrasi langkah-demi-langkah, praktik mandiri, dan diskusi tanya jawab untuk memastikan pemahaman yang mendalam dan penguasaan keterampilan yang diperlukan. Selain itu, metode pembelajaran kolaboratif juga diterapkan dengan membentuk kelompok-kelompok kecil peserta yang dapat saling membantu dan berbagi pengetahuan selama sesi praktik.

Alat utama yang digunakan dalam kegiatan ini adalah aplikasi desain Canva, baik versi web maupun aplikasi seluler. Selain itu, digunakan juga alat bantu seperti

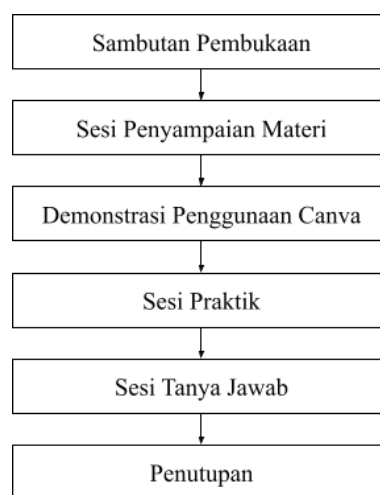
proyektor, laptop, dan contoh-contoh desain visual sebagai media pembelajaran.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan melakukan observasi selama kegiatan berlangsung, serta kuesioner dengan skala Likert yang dibagikan kepada peserta untuk mengevaluasi keberhasilan kegiatan. Observasi dilakukan oleh tim pelaksana untuk mengamati partisipasi, antusiasme, dan kemajuan peserta selama pelatihan berlangsung.

Analisis data dilakukan dengan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Data dari kuesioner diolah dengan menggunakan perhitungan skala Likert untuk mendapatkan persentase kepuasan dan pemahaman peserta. Sementara itu, data kualitatif diperoleh dari catatan observasi dan dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan ketercapaian target, kendala yang dihadapi, serta upaya penanggulangannya.

### 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan desain menggunakan aplikasi Canva di Vihara Sutra Maitreya yang diadakan pada Sabtu, 6 April 2024, pukul 19:00-20.30 telah berhasil dilaksanakan dengan baik. Kegiatan ini dihadiri oleh 14 peserta yang merupakan remaja dari komunitas Vihara Sutra Maitreya Palembang.



**Gambar 1.** Rangkaian Acara Kegiatan

Berikut adalah rincian hasil dan pembahasan dari setiap tahap pelaksanaan pada Gambar 1.

1. Sambutan Pembukaan  
Kegiatan dibuka dengan sambutan dari perwakilan Vihara Sutra Maitreya dan dilanjutkan dengan pengenalan tim pengabdian.
2. Sesi Penyampaian Materi  
Tim pengabdian menjelaskan konsep dasar desain grafis, termasuk elemen dan prinsip dalam desain. Peserta diberikan contoh-contoh desain yang baik dan kurang baik untuk meningkatkan pemahaman mereka.



**Gambar 2.** Sesi Penyampaian Materi

Gambar 2 memperlihatkan salah satu anggota tim pengabdian yang sedang menjelaskan elemen desain grafis kepada peserta menggunakan salindia presentasi.

3. Demonstrasi Penggunaan Canva  
Tim pengabdian mendemonstrasikan cara menggunakan Canva, mulai dari membuat akun, memilih *template*, mengedit elemen desain, hingga mengeksport hasil akhir.



**Gambar 3.** Demonstrasi Penggunaan Canva

Gambar 3 menunjukkan antusiasme peserta saat mengikuti demonstrasi penggunaan Canva.



**Gambar 4.** Demonstrasi Desain Canva

Gambar 4 menampilkan contoh desain media sosial dan poster yang dibuat oleh tim pengabdian saat demonstrasi sebagai referensi bagi peserta.

4. Sesi Praktik

Peserta diberi kesempatan untuk membuat desain sendiri dengan panduan dari tim pengabdian. Mereka diminta untuk membuat poster atau media sosial dengan tema bebas.



**Gambar 5.** Beberapa Hasil Desain yang Dihasilkan oleh Peserta selama Sesi Praktik

5. Sesi Tanya Jawab

Tim pengabdian mengevaluasi hasil desain peserta dan memberikan umpan balik. Sesi ini juga membuka kesempatan untuk diskusi dan tanya jawab.

6. Penutupan

Peserta diminta untuk mengisi lembar evaluasi singkat. Setelah evaluasi, diadakan sesi penutupan dengan ucapan terima kasih kepada peserta dan pihak yang terlibat. Kegiatan ditutup dengan sesi foto bersama untuk dokumentasi sebagai bentuk penghargaan dan kenang-kenangan atas partisipasi semua pihak.



**Gambar 6.** Dokumentasi Kegiatan

Evaluasi keberhasilan kegiatan dilakukan dengan menggunakan kuesioner skala Likert yang diisi oleh peserta setelah mengikuti

pelatihan. Berdasarkan hasil evaluasi seperti ditunjukkan pada Tabel 1, peserta memberikan penilaian sangat baik dengan rerata total 86,23% untuk seluruh aspek pelatihan, meliputi urutan dan struktur penyampaian, kedalaman materi, relevansi dengan kebutuhan peserta, kejelasan penyampaian, serta kualitas contoh dan media pendukung.

**Tabel 1.** Hasil Evaluasi Skala Likert

Aspek Penilaian	Rata-rata Persentase
Urutan dan Struktur Penyampaian	81,43%
Kedalaman Materi	89,52%
Relevansi Materi dengan kebutuhan Peserta	84,29%
Kejelasan Materi yang Disampaikan	87,14%
Kualitas Contoh dan Media Pendukung	90,00%
<b>Total Rerata</b>	<b>86,48%</b>

Selain itu, evaluasi terhadap target kuantitatif yang telah ditetapkan sebelumnya juga menunjukkan hasil yang menggembirakan. Sebanyak 92,85% peserta (13 dari 14 peserta) menyatakan memahami materi dengan baik, semua peserta berhasil menghasilkan minimal satu desain konten visual yang siap digunakan, dan terlibat aktif selama sesi pelatihan berlangsung.

Dalam pelaksanaan kegiatan ini, terdapat beberapa kendala yang ditemui, antara lain waktu pelaksanaan yang terbatas, sehingga tidak semua fitur dan kemampuan Canva dapat diulas secara mendalam. Selain itu, beberapa peserta masih kebingungan dalam menggunakan fitur-fitur tertentu, terutama dalam hal mengeksport atau mengunduh desain akhir dalam format gambar yang diinginkan.

Untuk mengatasi kendala waktu yang terbatas, tim pelaksana memaksimalkan waktu yang tersedia dengan memberikan penjelasan singkat namun padat dan membatasi praktik pada fitur-fitur utama Canva. Sementara itu, untuk peserta yang kebingungan, tim memberikan bimbingan

khusus dengan cara mendampingi secara langsung dan mendemonstrasikan kembali langkah-langkah mengeksplor desain dalam format gambar yang diinginkan

Melalui kegiatan ini, remaja Vihara Sutra Maitreya mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru dalam memanfaatkan aplikasi desain Canva untuk membuat konten visual yang menarik, seperti poster, brosur, atau media sosial. Hal ini diharapkan dapat membantu mereka dalam mempromosikan kegiatan vihara serta menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik minat audiens, terutama generasi muda.

## 5. KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan desain menggunakan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran dan promosi di Vihara Sutra Maitreya telah berhasil dilaksanakan dengan baik. Seluruh rangkaian acara mulai dari pengenalan konsep desain grafis, penyampaian materi Canva, hingga praktik membuat desain dapat terlaksana sesuai dengan rencana. Berdasarkan hasil evaluasi menggunakan skala Likert, peserta memberikan penilaian sangat baik dengan rerata total 86,23% untuk seluruh aspek pelatihan, serta evaluasi terhadap target kuantitatif yang telah ditetapkan sebelumnya tercapai semua.

Melalui kegiatan ini, remaja Vihara Sutra Maitreya mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru dalam memanfaatkan aplikasi desain Canva untuk membuat konten visual yang menarik, seperti poster, brosur, atau media sosial. Hal ini diharapkan dapat membantu mereka dalam mempromosikan kegiatan vihara serta menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik minat audiens.

## 6. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengungkapkan terima kasih kepada Vihara Sutra Maitreya Palembang karena telah menyediakan fasilitas dan memberikan izin untuk melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat ini di lingkungan vihara. Terima kasih juga kami

sampaikan kepada seluruh remaja Vihara Sutra Maitreya yang telah berpartisipasi dengan antusias dalam kegiatan pelatihan ini. Apresiasi juga kami sampaikan kepada semua pihak yang telah ikut serta dalam mendukung terlaksananya kegiatan ini, baik dari segi dana maupun dukungan lainnya.

## 7. REFERENSI

- [1] H. K. Adhiansyah *et al.*, “Peran Masyarakat Dalam Perkembangan Mental Anak Di Era Teknologi,” *FKIP e-PROCEEDING*, pp. 66–72, 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.unej.ac.id/index.php/fkip-epro/article/view/37144>.
- [2] J. S. Akbar *et al.*, *Penerapan Media Pembelajaran Era Digital*, no. June. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- [3] M. T. Kharissidqi and V. W. Firmansyah, “Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif,” *Indones. J. Educ. Humanit.*, vol. 2, no. 4, pp. 108–113, 2022, [Online]. Available: <http://iioehm.rcipublisher.org/index.php/iioehm/article/view/34>.
- [4] A. Wijoyo, “Pengaruh Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Multi Media Pembelajaran Interaktif untuk Sekolah Menengah Pertama dan Sekolah Menengah Atas,” *J. Inform. Univ. Pamulang*, vol. 3, no. 1, pp. 46–55, 2018, doi: 10.32493/informatika.v3i1.1519.
- [5] Anirah, Hisbul, and J. Sukmawati, “Perbandingan Efektivitas Hasil Belajar Menggunakan Media Pembelajaran Visual Pada Siswa Sekolah Dasar: Literature Review,” *J. Pendidik. dan Konseling*, vol. 4, no. 4, pp. 6626–6634, 2022, [Online]. Available: <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/27651>.
- [6] E. Nurillahwaty, “Peran Teknologi dalam Dunia Pendidikan,” *Pros. Semin. Nas. Pendidik.*, vol. 1, 2022, [Online]. Available: <https://semnas.univpgri-palembang.ac.id/index.php/prosidingpps/article/view/309>.
- [7] I. Akhmad, Suharjo, A. Tantri, R. Dewi, and A. Putra Lubis, “Pendampingan

- Pembuatan Perangkat Pembelajaran Sekolah Berbasis Aplikasi Pada Kkg Olahraga Kecamatan Binjai Selatan,” *J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 29, no. 1, pp. 1–5, 2023, doi: 10.24114/jpkm.v29i1.42117.
- [8] C. N. Girsang, “Pemanfaatan Micro-Influencer pada Media Sosial sebagai Strategi Public Relations di Era Digital,” *Ultim. J. Ilmu Komun.*, vol. 12, no. 2, pp. 206–225, 2020, doi: 10.31937/ultimacomm.v12i2.1299.
- [9] L. Fuxman, H. Elifoglu, C. Nan Chao, and T. Li, “Digital Advertising: A More Effective Way to Promote Businesses’ Products,” *J. Bus. Adm. Res.*, vol. 3, no. 2, pp. 59–67, 2014, doi: 10.5430/jbar.v3n2p59.
- [10] M. Fiqrianto, “Pelatihan Canva Bagi Karang Taruna Desa Balongabus untuk Meningkatkan Fungsionalitas Media Sosial,” *J. Pengabdi. Inov. Masy.*, vol. 1, no. 1, pp. 11–14, 2024, doi: 10.62759/jpim.v1i1.70.
- [11] N. Suhandi, D. Sartika, and I. Saluza, “Pemanfaatan Edutainment sebagai Media Pembelajaran Alternatif pada Rumah Belajar Ceria Desa Pedado,” *Aptekmas J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 4, no. 3, pp. 1–5, 2021, [Online]. Available: <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/aptekmas/article/view/4249>.
- [12] M. Nadjmuddin *et al.*, “Pendampingan Pembuatan Kemasan dan Iklan Kuliner Khas Daerah Produk Pedagang Kecil di Kecamatan Ilir Barat I Palembang,” *Aptekmas J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 5, no. 1, pp. 153–161, 2022, [Online]. Available: <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/aptekmas/article/view/4249>.
- [13] S. Anas, D. Maulida Al Hamid, and N. Rumui, “Pembuatan Video Profil Sekolah pada SMK Yapis Fakkak dalam Rangka Promosi Penerimaan Peserta Didik Baru,” *Aptekmas J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 6, no. 4, pp. 68–73, 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/aptekmas/article/view/8243>.