

Pelatihan Pembuatan Poster Digital Menggunakan Canva di SMA Negeri 5 Samarinda

Afdillah Fauziansyah¹⁾, Shafa Nur Alifia^{2,*}, Muhammad Nabil³⁾, Adham Khautsar Leswono⁴⁾, Agus Tri Setyowati⁵⁾, Vina Zahrotun Kamila⁶⁾, Islamiyah Islamiyah⁷⁾

^{1,2,3,4,5,6,7)} Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Mulawarman

Gunung Kelua Jalan Sambaliung No.9, Samarinda, 75119

E-Mail : afdillahfauziansyah@gmail.com¹⁾; Qshafaliv@gmail.com²⁾; mhnb10521@gmail.com³⁾,

adham.khautsar04@gmail.com⁴⁾; agustri32759@gmail.com⁵⁾; vinakamila@ft.unmul.ac.id⁶⁾;

islamiyah@ft.unmul.ac.id⁷⁾

ABSTRAK

Kemampuan membuat konten visual yang menarik menjadi penting di era digital. Siswa SMA, sebagai bagian dari generasi yang akrab dengan teknologi, memiliki potensi besar untuk mengembangkan kreativitas mereka melalui teknologi. Namun, kurangnya pengetahuan tentang perangkat lunak desain sering kali menjadi kendala. SMA Negeri 5 Samarinda, meskipun memiliki potensi besar dalam mengembangkan kreativitas siswa, masih menghadapi tantangan dalam hal pemahaman dan keterampilan desain grafis, terutama dalam pembuatan poster digital yang menarik dan profesional. Pelatihan pembuatan poster digital menggunakan Canva di SMA Negeri 5 Samarinda bertujuan untuk meningkatkan literasi digital siswa, khususnya dalam bidang desain grafis. Metode pelaksanaan kegiatan ini mencakup survei dan perizinan, pembuatan modul pelatihan, penyesuaian jadwal, pelaksanaan pelatihan, dan evaluasi. Canva dipilih karena kemudahan penggunaannya, yang memungkinkan siswa membuat poster digital dengan hasil yang kreatif dan efektif. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa pelatihan telah berjalan dengan baik yang melibatkan siswa/i kelas XII-3 dan XII-4. Pelatihan ini berhasil meningkatkan keterampilan desain grafis siswa dan mempersiapkan mereka untuk memanfaatkan teknologi dalam berbagai kegiatan akademik dan non-akademik.

Kata Kunci – Canva, Desain Grafis, Literasi Digital, Poster Digital, Sistem Informasi

ABSTRACT

The ability to create engaging visual content has become essential in the digital era. High school students, as part of the technology-savvy generation, have great potential to develop their creativity through technology. However, the lack of knowledge about design software often becomes a barrier. SMA Negeri 5 Samarinda, despite having great potential to foster students' creativity, still faces challenges in terms of understanding and graphic design skills, particularly in creating attractive and professional digital posters. The digital poster-making training using Canva at SMA Negeri 5 Samarinda aims to enhance students' digital literacy, especially in graphic design. The implementation method of this activity includes surveys and permissions, creating training modules, schedule adjustments, conducting training sessions, and evaluation. Canva was chosen for its ease of use, allowing students to create digital posters with creative and effective results. The training results show that the program was successfully carried out, involving students from classes XII-3 and XII-4. This training successfully improved students' graphic design skills and prepared them to utilize technology in various academic and non-academic activities.

Keywords – Canva, Graphic Design, Digital Literacy, Digital Poster, Information System

1. PENDAHULUAN

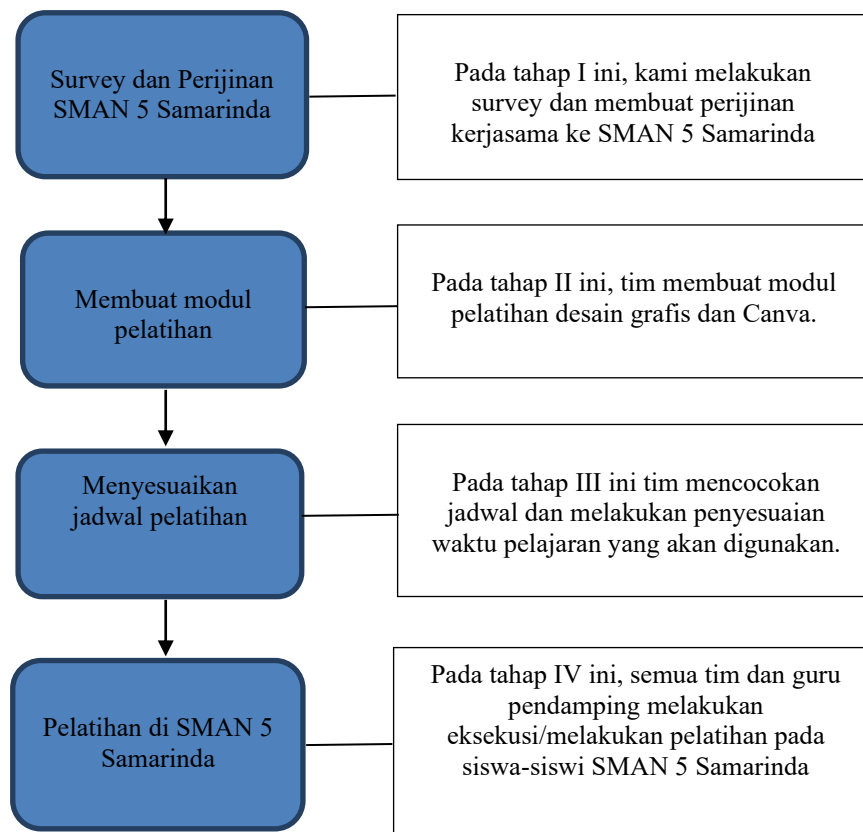
Kemampuan untuk membuat konten visual yang menarik menjadi salah satu keterampilan yang sangat dibutuhkan, terutama bagi generasi muda (Surani, 2019). Siswa/i SMA sebagai bagian dari generasi digital *native* memiliki potensi besar untuk mengembangkan kreativitas mereka melalui teknologi. Namun, seringkali keterbatasan pengetahuan tentang perangkat lunak desain menjadi penghalang dalam memanfaatkan peluang tersebut (Harto et al., 2023). Berdasarkan pengamatan awal, banyak siswa/i SMA Negeri 5 Samarinda yang belum memahami cara membuat poster digital secara profesional yang dapat digunakan untuk kegiatan akademik maupun *non-akademik* seperti lomba, promosi kegiatan sekolah, atau media kampanye sosial.

*) Correspondenting Author

Canva sebagai salah satu aplikasi desain grafis berbasis web, menawarkan kemudahan penggunaan bahkan bagi pemula (Larasati & Roidah, 2023). Dengan fitur-fitur yang intuitif dan beragam, Canva memungkinkan pengguna untuk membuat desain yang menarik tanpa memerlukan keahlian khusus dalam bidang desain grafis (Zettira et al., 2022). Melalui pelatihan pembuatan poster digital menggunakan Canva, siswa diharapkan mampu meningkatkan keterampilan desain grafis mereka sekaligus memanfaatkan teknologi secara positif dan produktif (Chairunnisa & Sundi, 2021). Kegiatan ini juga sejalan dengan upaya meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa sebagai bekal menghadapi tantangan dunia kerja maupun pendidikan yang semakin kompetitif. Pelatihan ini juga diharapkan dapat memberikan solusi terhadap kebutuhan siswa dalam menyampaikan ide dan informasi secara visual dengan cara yang efektif. Selain itu, kegiatan ini merupakan bentuk pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Samarinda, khususnya di SMA Negeri 5 Samarinda.

2. METODE

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), metode didefinisikan sebagai suatu pendekatan kerja yang terorganisasi untuk mempermudah pelaksanaan kegiatan sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai. Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan secara tatap muka (*offline*) dengan beberapa tahapan, seperti yang ditampilkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Pelatihan

A. Survei dan Perizinan

Pada tahap I, tim melakukan survei kegiatan pengabdian masyarakat secara langsung di SMA Negeri 5 Samarinda yang berlokasi di Jl. Ir. H. Juanda No.1, Air Putih, Kec. Samarinda Ulu, Kota Samarinda, Kalimantan Timur 75124, pada hari Senin, 14 Oktober 2024 pukul 07.30 WITA. Survei dilakukan untuk mengetahui kebutuhan dari SMA Negeri 5 sekaligus melakukan perizinan kerja sama kegiatan pengabdian.

B. Membuat Modul Pelatihan

Pada tahap II, tim menyusun modul pelatihan yang berfokus pada desain grafis menggunakan Canva. Modul ini dirancang untuk menjadi salah satu hasil utama pelatihan, dengan tujuan memberikan panduan praktis, pengetahuan mendasar, dan referensi lengkap kepada para peserta. Dengan adanya modul ini, peserta

diharapkan lebih mudah memahami materi, mengingat kembali hal-hal yang telah dipelajari, serta mendapatkan dukungan lanjutan setelah pelatihan berakhir.

C. Menyesuaikan Jadwal Pelatihan

Pada tahap III, tim melakukan pencocokan jadwal untuk memastikan kesesuaian dengan waktu yang tersedia di sekolah. Proses ini melibatkan komunikasi dengan pihak sekolah untuk menentukan waktu pelajaran yang tepat. Setelah itu, tim melakukan penyesuaian agar pelatihan dapat berjalan dengan lancar tanpa mengganggu jadwal kegiatan sekolah.

D. Pelaksanaan Pelatihan

Pada tahap IV, pelatihan ini ini dilakukan kepada siswa/i kelas XII-3 dan XII-4 SMA Negeri 5 Samarinda. Dilaksanakan pada hari Selasa, 22 Oktober 2024, bertempat di masing-masing kelas siswa/i (dalam 2 sesi). Bentuk kegiatan ini berupa pemaparan materi dilanjutkan dengan praktek membuat poster digital bertema “Podcast” atau “VLOG” sesuai materi yang telah diajarkan. Susunan acara pelatihan ini dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Susunan Kegiatan

<i>RUNDWON Kegiatan</i>			
No	Kegiatan	Durasi	Keterangan
1.	Persiapan Pelatihan (check proyektor, laptop, kesiapan kelas)	15 menit	Semua Anggota
2.	Pembukaan dan Presentasi Pengenalan	15 menit	MC (Shafa)
3.	Penyampaian Materi dan Pelatihan Pembuatan Poster digital bertema “Podcast” atau “VLOG”	45 Menit	Seluruh Anggota
4.	Sesi Games dan Penyerahan Hadiah	15 Menit	Afdillah dan Tri
5.	Dokumentasi dan Penutup	10 Menit	MC (Shafa) dan Dokumentasi (Nabil dan Adham)

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SMA Negeri 5 Samarinda bertujuan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis siswa melalui pelatihan penggunaan aplikasi *Canva* sebagai media kreatif. Kegiatan ini menyasar siswa kelas XII-3 dan XII-4, yang dianggap telah memiliki kesiapan untuk mengakses dan memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Pelatihan ini dirancang untuk memperkenalkan dasar-dasar desain grafis, memberikan pengenalan menyeluruh terhadap fitur-fitur utama dalam *Canva*, serta membimbing siswa dalam pembuatan poster digital sebagai bentuk implementasi dari materi yang diberikan. Pemaparan materi disampaikan menggunakan metode demonstrasi langsung oleh fasilitator pada Gambar 2, diikuti dengan sesi praktik individu yang memberikan ruang bagi siswa untuk bereksplorasi secara mandiri pada Gambar 3.

Antusiasme peserta terlihat tinggi selama pelaksanaan, ditunjukkan dengan partisipasi aktif dalam sesi diskusi, tanya jawab, serta keseriusan saat praktik pembuatan desain. Kegiatan ini tidak hanya memberikan pengetahuan teknis, tetapi juga mendorong siswa untuk berpikir kreatif dan adaptif dalam menghadapi tantangan di era digital. Dengan keterampilan desain grafis yang dimiliki, siswa diharapkan dapat mengaplikasikannya dalam berbagai keperluan, baik akademik seperti pembuatan presentasi dan media kampanye sekolah, maupun non-akademik seperti kegiatan kewirausahaan atau lomba desain.

Namun demikian, hasil evaluasi menunjukkan beberapa aspek yang masih perlu perbaikan untuk penyelenggaraan kegiatan di masa mendatang. Pertama, studi kasus yang disajikan dalam materi pelatihan dinilai masih terlalu umum, sehingga perlu disesuaikan dengan konteks keseharian siswa agar lebih mudah dipahami dan diimplementasikan. Kedua, durasi pelatihan yang tersedia masih terbatas dan dirasa kurang memadai untuk memungkinkan siswa benar-benar menguasai penggunaan *Canva* secara menyeluruh, terutama dalam hal eksplorasi fitur-fitur lanjutan. Ketiga, keterbatasan fasilitas seperti jumlah komputer dan konektivitas internet menjadi kendala teknis yang memengaruhi kenyamanan dan efektivitas pelatihan. Oleh karena itu, peningkatan infrastruktur pendukung menjadi hal penting yang harus diprioritaskan pada pelaksanaan berikutnya.

Selain aspek teknis, aspek manajerial juga menjadi perhatian. Komunikasi dan koordinasi antara tim pelaksana dan pihak sekolah perlu diperkuat untuk memastikan keselarasan jadwal, kebutuhan teknis, serta penanganan risiko selama kegiatan berlangsung. Secara umum, kegiatan pengabdian ini berjalan dengan lancar dan memberikan dampak positif bagi peserta, baik dari sisi peningkatan keterampilan digital maupun motivasi dalam mengembangkan potensi kreatif.



Gambar 2. Pemaparan Materi Pada Siswa



Gambar 3. Pendampingan Praktik dan Pemberian Hadiah Poster Terbaik

4. KESIMPULAN

Pelatihan pembuatan poster digital menggunakan Canva yang dilaksanakan di SMA Negeri 5 Samarinda berhasil mencapai tujuan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis siswa, khususnya dalam pembuatan poster digital. Kegiatan ini diikuti oleh siswa/i kelas XII-3 dan XII-4, yang menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti materi dan sesi praktik. Meskipun demikian, evaluasi pelatihan menunjukkan beberapa area yang perlu diperbaiki, seperti materi yang masih terlalu umum, waktu pelatihan yang terbatas, dan fasilitas yang kurang memadai. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kualitas pelatihan di masa depan, diperlukan penyesuaian dalam materi yang lebih spesifik, penambahan waktu untuk praktik, serta perbaikan fasilitas agar menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih kondusif. Secara keseluruhan, pelatihan ini memberikan dampak positif, meningkatkan kreativitas siswa, dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan digital di masa depan.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada SMA Negeri 5 Samarinda atas kesempatan yang diberikan untuk melaksanakan kegiatan pengabdian ini.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Chairunnisa, K., & Sundi, V. H. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva dalam pembuatan poster pada siswa kelas x sman 8 tangsel. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1(1).
- Harto, B., Rukmana, A. Y., Boari, Y., SR, T. L. R., Rusliyadi, M., Aldo, D., Juliawati, P., & Dewi, Y. A. (2023). *WIRUSAHA BIDANG TEKNOLOGI INFORMASI: Peluang usaha dalam meyongsong era society 5.0*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Larasati, G., & Roidah, I. S. (2023). Penggunaan aplikasi Canva untuk pembuatan konten gambar sebagai upaya promosi produk umkm di media sosial. *KARYA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 17–23.
- Surani, D. (2019). Studi literatur: Peran teknolog pendidikan dalam pendidikan 4.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 456–469.
- Zettira, S. B. Z., Febrianti, N. A., Anggraini, Z. A., Prasetyo, M. A. W., & Tripustikasari, E. (2022). Pelatihan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Desain Promosi Usaha Mikro Kecil dan Menengah. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 2(2), 99–105.