

Pelatihan dan Bimtek Media Digital untuk Siswa SMP Wahidiyah Tanah Merah Samarinda

**Amalia Kartika Sari¹⁾, Sandrina Aulia²⁾, Nazwa Tri Ananda³⁾, Dinnuhoni Trahutomo⁴⁾,
Uswatun Khasanah⁵⁾, Angelia Cristin⁶⁾, Aristy Avrianti⁷⁾, Najwa Caesa Putri
Ramadhania Suharizman Poerwo⁸⁾, Namira Risjayanti⁹⁾, Alya Rizqi Ramadhani¹⁰⁾,
Amin Padmo Azam Masa^{11,*)}, Akhmad Irsyad¹²⁾, Muhammad Zulfariansyah¹³⁾,
Muhammad Rivani Ibrahim¹⁴⁾**

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Mulawarman
Gunung Kelua Jalan Sambaliung No.9, Samarinda, 75119

E-Mail : amaliaks@ft.unmul.ac.id ¹⁾; sndrmaa24@gmail.com ²⁾; nzwatriananda@gmail.com ³⁾;
dinnuhoni.trahutomo@gmail.com ⁴⁾; uswatkh010@gmail.com ⁵⁾; angeliacristin374@gmail.com ⁶⁾;
aristyavrianti412@gmail.com ⁷⁾; njwcesa@gmail.com ⁸⁾; namiraaadam@gmail.com ⁹⁾; rizqi.arr@gmail.com ¹⁰⁾;
aminpadmo@unmul.ac.id ¹¹⁾; akhmadirsyad@unmul.ac.id ¹²⁾; zulfariansyah@unmul.ac.id ¹³⁾;
mrvani.ibrahim@gmail.com ¹⁴⁾;

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan oleh INFORSA di SMP Wahidiyah bertujuan untuk meningkatkan keterampilan digital siswa, khususnya anggota OSIS, dalam menciptakan konten visual yang menarik menggunakan aplikasi *Canva*. Permasalahan utama yang dihadapi adalah kurangnya kemampuan siswa dalam membuat desain grafis yang dapat mendukung promosi kegiatan sekolah dan membangun citra positif di media sosial. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini meliputi penjelasan teori, diskusi, dan praktik langsung selama dua hari. Pada hari pertama, peserta diperkenalkan pada dasar-dasar desain grafis dan fitur-fitur utama dalam *Canva*, diikuti dengan sesi praktik membuat *id card* dan *instastory*. Hari kedua difokuskan pada pembuatan desain yang lebih kompleks seperti *banner* dan poster. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta mengenai penggunaan *Canva*. Peserta mampu membuat desain yang menarik dan relevan, serta aktif terlibat dalam diskusi dan praktik. Pemberian *pre-test* dan *post-test* mengindikasikan perkembangan keterampilan yang jelas. Dampak dari pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kreativitas siswa, tetapi juga memperkuat citra sekolah di media sosial melalui konten promosi yang lebih menarik. Kesimpulannya, pelatihan ini berhasil mencapai tujuannya dengan pendekatan interaktif dan pendampingan mentor yang efektif. Rekomendasi untuk pengembangan lebih lanjut termasuk pengenalan fitur *Canva* lanjutan dan penyediaan fasilitas pendukung agar lebih banyak siswa dapat berpartisipasi. Program serupa diharapkan dapat diterapkan di sekolah lain dengan penyesuaian sesuai kebutuhan masing-masing.

Kata Kunci – Pengabdian Masyarakat, Aplikasi *Canva*, Desain Grafis, Media Sosial

ABSTRACT

The community service activity carried out by INFORSA at Wahidiyah Junior High School aims to improve the digital skills of students, especially student council members, in creating attractive visual content using the *Canva* application. The main problem faced is the lack of students' ability to create graphic designs that can support the promotion of school activities and build a positive image on social media. The methods used in this training included theoretical explanation, discussion, and hands-on practice for two days. On the first day, participants were introduced to the basics of graphic design and the main features in *Canva*, followed by a practical session on creating *id cards* and *instastory*. The second day focused on creating more complex designs such as *banners* and *posters*. The evaluation results showed a significant increase in participants' understanding of using *Canva*. Participants were able to create interesting and relevant designs, and were actively involved in discussions and practices. The *pre-test* and *post-test* indicated a clear progression of skills. The impact of this training not only enhances students' creativity, but also strengthens the school's image on social media through more attractive promotional content. In conclusion, this training successfully achieved its objectives with an interactive approach and effective mentor assistance. Recommendations for further development include the introduction of advanced *Canva* features and the provision of supporting facilities to make it more user-friendly.

Keywords – Community Service, *Canva* App, Graphic Design, Social Media

*) Corresponding Author

1. PENDAHULUAN

Pesatnya kemajuan dunia teknologi dan informasi menjadikan internet sebagai media komunikasi yang banyak diminati oleh masyarakat (Saputri, 2023). Ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang, mendorong upaya pembaharuan dan pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar (Laillni Roma & Thahir, 2023). Namun, masih banyak siswa terutama di tingkat SMP, belum memiliki keterampilan membuat konten visual yang menarik. Padahal, kemampuan ini penting, terutama bagi anggota OSIS yang memiliki tugas untuk mempromosikan kegiatan sekolah dan membentuk citra positif sekolah di mata masyarakat. Salah satu tantangan yang harus dihadapi sekolah adalah memberikan citra yang baik kepada masyarakat sehingga mampu membuat masyarakat merasa tertarik untuk mendaftarkan anak-anak mereka ke sekolah tersebut, dan hal tersebut bisa dilakukan dengan memaksimalkan peran media sosial (Falah & Setiawan, 2022).

Melihat kebutuhan ini, INFORSA mengadakan pelatihan di SMP Wahidiyah sebagai bentuk pengabdian masyarakat. Tujuannya adalah membantu siswa OSIS memahami cara menggunakan media digital, khususnya melalui aplikasi *Canva*, untuk membuat konten visual yang menarik. Aplikasi *canva* ini adalah platform desain dan komunikasi visual *online* dengan tujuan untuk mempermudah semua pengguna dalam membuat desain apapun dan dapat dipublikasikannya dimana pun (Nahuda et al., 2023). Keunggulan dari aplikasi *Canva* dapat dilihat sebagai berikut; 1) tersedia berbagai desain menarik. 2) Banyak fitur yang disediakan untuk meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran 3) Hemat waktu dengan media pembelajaran yang praktis, Tidak harus menggunakan laptop pada waktu mendesain, tetapi dapat melakukannya melalui *handphone* (Prasasti, 2022). Dalam konteks pendidikan, *Canva* dapat menjadi alat yang sangat bermanfaat bagi pendidik dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik bagi para siswa, seperti presentasi, poster dan infografis (Y. Putra et al., 2024). Pada pelatihan dua hari ini, siswa diajarkan cara membuat berbagai desain sederhana seperti *id card*, *instastory*, poster, dan *banner* untuk media sosial sekolah.

Pelatihan *Canva* untuk siswa telah terbukti memberikan dampak positif dalam meningkatkan kreativitas, literasi digital, dan minat belajar mereka. Salah satu contoh implementasi adalah pelatihan di SD Al-Fityan Tangerang yang dilakukan oleh (Syurmita, Anindya, & Palupi, 2024) memfokuskan pada pembuatan poster digital menggunakan *Canva*. Program ini meningkatkan kemampuan siswa dalam memanfaatkan elemen visual dan teks secara kreatif, yang relevan dengan kebutuhan era digital saat ini. Diharapkan, setelah mengikuti pelatihan, siswa dapat membuat konten yang lebih menarik untuk mempromosikan kegiatan sekolah dan menjaga citra sekolah di media sosial. Evaluasi dilakukan setelah pelatihan untuk menilai keberhasilannya dan memberikan masukan untuk perbaikan di masa depan. Penggunaan *Canva* sebagai media pembelajaran dan promosi di sekolah tidak hanya memudahkan penyampaian informasi tetapi juga memperlihatkan kepada publik bahwa sekolah siap beradaptasi dengan teknologi modern (Supradaka, 2022).

2. METODE

Berdasarkan pelatihan yang telah dilakukan (Arifin, Ismail, Daud, & Azis, 2021). dapat diambil beberapa metode yang bisa diterapkan seperti sesi praktik dan sesi diskusi, untuk sesi penjelasan teori dibutuhkan agar siswa dapat memahami terlebih dahulu teori dasar tentang *canva* dan desain. Selain itu, penelitian oleh (Badolo et al., 2024) menunjukkan bahwa metode kombinasi teori, diskusi, dan praktik sangat efektif dalam membantu siswa memahami desain digital secara mendalam. Pelatihan ini menggunakan tiga metode utama: penjelasan teori, diskusi, dan praktik langsung, yang dirancang untuk memaksimalkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam desain digital menggunakan aplikasi *Canva*.

A. Sesi Penjelasan Teori

Pada sesi awal, peserta diperkenalkan pada konsep dasar desain grafis dan pentingnya komunikasi visual dalam membangun citra sekolah. Pemateri menjelaskan berbagai fitur utama dalam *Canva*, termasuk *template* yang tersedia, alat pengeditan, pilihan *font*, warna, dan elemen grafis lainnya. Selain itu, peserta diberi gambaran tentang jenis-jenis desain yang relevan untuk media sosial sekolah, seperti *id card*, *instastory*, poster, dan *banner*, serta bagaimana masing-masing desain ini dapat digunakan untuk menarik perhatian *audiens* dan meningkatkan kesan positif terhadap sekolah.

B. Sesi Diskusi

Setelah penjelasan teori, sesi diskusi terbuka dilaksanakan untuk memberi kesempatan peserta mengajukan pertanyaan terkait materi yang baru disampaikan. Peserta dapat berdiskusi tentang berbagai konsep yang mungkin masih kurang dipahami atau berbagi ide tentang desain apa yang ingin mereka buat. Diskusi ini juga memungkinkan pemateri untuk memberikan saran dan tips yang lebih spesifik sesuai kebutuhan peserta, sehingga materi lebih mudah dipahami dan relevan.

C. Sesi Praktik

Pada sesi inti ini, peserta diberi waktu untuk langsung mencoba membuat desain menggunakan *Canva*. Mereka didampingi oleh tim pelatih yang siap membantu jika ada kesulitan teknis atau jika peserta membutuhkan arahan lebih lanjut dalam membuat desain yang diinginkan. Peserta diminta untuk membuat desain sederhana, seperti *id card* atau poster, sebagai langkah awal. Tim pelatih memberikan masukan langsung selama praktik untuk memperbaiki komposisi desain, pemilihan warna, atau elemen visual lainnya agar hasil akhir lebih menarik. Selain itu, praktik ini juga diselingi dengan sesi tanya-jawab singkat untuk membahas permasalahan teknis yang dihadapi oleh peserta selama membuat desain.

*) Correspondenting Author

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh INFORSA di SMP Wahidiyah menunjukkan hasil yang positif dan sesuai dengan tujuan awal, yaitu meningkatkan pemahaman siswa dalam menggunakan media digital untuk menciptakan citra positif sekolah. Program yang berfokus pada pelatihan aplikasi *Canva* ini berhasil meningkatkan keterampilan siswa, terutama anggota OSIS, dalam membuat konten visual yang menarik dan relevan dengan kebutuhan sekolah di media sosial. Selama dua hari pelatihan, siswa belajar tidak hanya tentang dasar-dasar desain digital tetapi juga pentingnya komunikasi visual untuk promosi kegiatan sekolah.

Pada hari pertama yang ditunjukkan pada Gambar 1, kegiatan berfokus pada pengenalan fitur dasar *Canva*, termasuk cara membuat *id card*, *instastory*, dan *highlight* Instagram. Peserta yang pada awalnya merasa awam terhadap aplikasi ini, secara bertahap mulai memahami fungsi dan kegunaan masing-masing elemen. Mereka juga dilibatkan dalam sesi diskusi dan praktik langsung yang didampingi oleh mentor di setiap kelompok. Hasil praktik hari pertama menunjukkan bahwa peserta mampu membuat desain sederhana dan menarik, yang dievaluasi melalui presentasi kelompok dan *quiz*. Keterlibatan aktif peserta dalam diskusi serta pendampingan mentor terbukti efektif membantu siswa mengatasi tantangan teknis dan meningkatkan pemahaman.



Gambar 1. Sesi Penyampaian Materi dan Praktik Hari Pertama

Pada hari kedua pada Gambar 2, materi pelatihan difokuskan pada pembuatan desain yang lebih kompleks, seperti *feeds*, *banner*, dan poster untuk media sosial sekolah. Sesi ini memberikan wawasan lebih dalam tentang bagaimana menyusun elemen desain agar terlihat profesional dan menarik perhatian *audiens*. Setelah menyelesaikan praktik kelompok, peserta mempresentasikan hasil desain mereka, yang menunjukkan peningkatan kreativitas dan pemahaman mereka dalam menggunakan *Canva*. Pemberian *post-test* dan *quiz* pada akhir sesi juga menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam pemahaman peserta dibandingkan dengan hasil *pre-test* hari pertama. Evaluasi keseluruhan menunjukkan bahwa metode pelatihan yang interaktif, dengan penjelasan teori, diskusi, dan praktik langsung, sangat membantu siswa dalam memahami dan mengaplikasikan materi yang diberikan. Pendampingan mentor di setiap kelompok menjadi salah satu kunci keberhasilan program ini, karena siswa dapat langsung mendapatkan bantuan saat mengalami kesulitan. Selain itu, pemilihan materi yang relevan dan aplikatif untuk kebutuhan promosi sekolah membuat pelatihan ini bermanfaat dan sesuai dengan kebutuhan mereka.



Gambar 2. Sesi Penyampaian Materi dan Praktik Hari Kedua

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Masyarakat bertajuk "*Optimalisasi Penggunaan Media Digital dengan Aplikasi Canva*" di SMP Wahidiyah telah berhasil dilaksanakan dengan baik dan mampu meningkatkan keterampilan digital pengurus OSIS dalam pembuatan konten visual. Pelatihan intensif selama dua hari dengan pendekatan interaktif dan pendampingan mentor secara langsung terbukti efektif membantu peserta mengatasi kendala teknis serta kreativitas. Berdasarkan evaluasi melalui *pre-test*, *post-test*, dan kuis, terjadi peningkatan pemahaman yang signifikan mengenai dasar-dasar desain, sehingga kini siswa OSIS memiliki kemampuan dasar untuk memproduksi konten promosi yang mendukung citra positif sekolah di media sosial.

Agar dampak pelatihan ini dapat berkelanjutan, para siswa diharapkan terus mempraktikkan keterampilan tersebut secara konsisten dalam mempublikasikan berbagai kegiatan sekolah. Selain itu, pihak sekolah disarankan untuk mengoptimalkan fasilitas pendukung seperti perangkat komputer di laboratorium guna kenyamanan proses belajar ke depan. Di masa mendatang, program ini dapat dikembangkan melalui materi tingkat lanjut seperti pembuatan animasi atau video singkat dengan alokasi waktu praktik yang lebih panjang, serta sangat potensial untuk direplikasi di sekolah-sekolah lain sesuai dengan kebutuhan masing-masing.

5. PENGAKUAN/ UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah mendukung dan berkontribusi dalam terlaksananya kegiatan pengabdian masyarakat "*Optimalisasi Penggunaan Media Digital dengan Aplikasi Canva*" di SMP Wahidiyah. Terima kasih kepada pihak sekolah, khususnya Kepala Sekolah dan staf, yang telah memberikan izin dan fasilitas yang mendukung jalannya kegiatan ini.

Kami juga mengapresiasi antusiasme para siswa OSIS SMP Wahidiyah yang mengikuti pelatihan dengan semangat belajar yang tinggi. Partisipasi aktif kalian menjadi salah satu kunci keberhasilan pelatihan ini. Terima kasih kepada seluruh anggota tim INFORSA dan dosen pembimbing yang telah bekerja keras mulai dari persiapan hingga pelaksanaan kegiatan, sehingga program ini dapat berjalan dengan lancar dan memberikan hasil yang memuaskan. Semoga kegiatan ini memberikan manfaat yang berkelanjutan dan menjadi langkah awal bagi siswa dalam mengembangkan keterampilan digital yang bermanfaat. Kami berharap kolaborasi dan dukungan ini dapat terus terjalin di masa depan.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, A. N., Ismail, Daud, F., & Azis, A. (2021). Pelatihan Aplikasi Canva Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan Technological Knowledge Guru Sekolah Menengah di Kabupaten Gowa. Seminar Nasional : Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar, 5. Retrieved from <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/viewFile/25748/12964>
- Badolo, M., Abd Malik, M., Nasiati, R., Utami, R., Juni Anisa, R., Sulistiani Rindi, S., Ramadhani, U. (2024). Pelatihan Desain Grafis Melalui Aplikasi Canva Sebagai Upaya Peningkatan Kreativitas Guru Dalam Mendukung Merdeka Belajar. J. A. I : Jurnal Abdimas Indonesia, 2797–2887. Retrieved from <https://dmi-journals.org/jai/>

- Falah, M. I. I., & Setiawan, A. C. (2022). Optimalisasi Media Sosial Dalam Meningkatkan Citra Lembaga Pendidikan di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 10, 73–81. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/inspirasi-manajemen-pendidikan/article/view/45352>
- Laillni Roma, N., & Thahir, I. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sebagai Media Pembelajaran IPA. *Compass: Journal of Education and Counselling*, 1, 181–186. Retrieved from <https://journal.unugiri.ac.id/index.php/jurmia/article/download/245/207/1270>
- Nahuda, Kunaenih, Yatin, R. M., Maulidya, Y., Hanief, M., Aulia, A., & Putri, N. Z. H. (2023). Pelatihan Canva Sebagai Strategi Meningkatkan Kreatifitas di SMA Negeri 1 Pare Kediri. *Jurnal PKM: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 06. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v6i5.20363>
- Prasasti, Y. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran IPAS di SD. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHEs): Conference Series*, 5. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/shes.v5i6.84792>
- Putra, Y., Anwar, E., Putri, E. M., Junaidi, I., Wahyuni, L., Nasrah, R., Handayani, R. (2024). Mengeksplorasi Potensi Aplikasi Canva Dalam Membangun Media Pembelajaran dan Promosi Sekolah di MTSM Saniang Baka. *EJOIN : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2, 326–333. <https://doi.org/https://doi.org/10.55681/ejoin.v2i2.2368>
- Saputri, S. A. S. (2023). Strategi Digital Marketing Dalam Meningkatkan School Branding di SMA Yadika 6 Pondok Aren (UIN Syarif Hidayatullah Jakarta). UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. https://doi.org/https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/71599/1/11190182000019_SONI_A%20AYU%20SUCI%20SAPUTRI%20WATERMARK.pdf
- Supradaka. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis. *Jurnal IKRAITH-TEKNOLOGI*, 6, 62–68. Retrieved from <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-teknologi/article/view/1665>
- Syurmita, S., Anindya, R. S., & Palupi, A. (2024). Pelatihan Pembuatan Poster Digital dengan Aplikasi Canva pada Siswa SD Al Fityan Tangerang. *Prosiding Seminar Nasional Pemberdayaan Masyarakat (SENDAMAS)*, 3(1), 50. <https://doi.org/10.36722/psn.v3i1.2481>