

Pelatihan Pembuatan Poster Digital Menggunakan Canva Sebagai Media Pengembangan Kreativitas Siswa di MTs Al-Jawahir Samarinda

**Irene Miraj Nur Sari¹⁾, Lisa Nafrathiloya²⁾, Azhaar Athahiroh³⁾, Alyssa Dwiana Mulia⁴⁾,
Muhammad Nabil Ma'aruf⁵⁾, Nyoman Arini Trirahayu⁶⁾, Ravina Eka Aditya⁷⁾,
Hendri Zaidan Safitra⁸⁾, Muhammad Alfian Aiden⁹⁾, Vina Zahrotun Kamila^{10,*)},
Islamiyah Islamiyah¹¹⁾, Muhammad Labib Jundillah¹²⁾,
Muhammad Ibadurrahman Arrasyid Supriyanto¹³⁾**

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

E-Mail : irenemirajnursari@gmail.com¹⁾; lisanavrathi99@gmail.com²⁾; azhaarhiroh14@gmail.com³⁾;
alysadwiana2005@gmail.com⁴⁾; muhammadnabilmaruf@gmail.com⁵⁾; narinitrirahayu25@gmail.com⁶⁾;
vinadiyaaa@gmail.com⁷⁾; hendrizaidanforsekolah@gmail.com⁸⁾; alfianadien19@gmail.com⁹⁾;
vinakamila@ft.unmul.ac.id¹⁰⁾; islamiyah@unmul.ac.id¹¹⁾; muhammadjundillah@ft.unmul.ac.id¹²⁾;
ibadurrahman@ft.unmul.ac.id¹³⁾

ABSTRAK

Perkembangan teknologi menuntut siswa memiliki kemampuan literasi digital serta kecakapan dalam memproduksi konten visual. Namun, MTs Al-Jawahir Samarinda belum memiliki guru Teknologi Informasi dan Komunikasi, sehingga siswa belum terbiasa memanfaatkan media digital, termasuk dalam merancang poster. Kondisi tersebut melatarbelakangi pelaksanaan pelatihan untuk mengenalkan penggunaan Canva sebagai sarana desain digital sekaligus mengembangkan kreativitas siswa. Pelatihan dilakukan melalui survei, penyusunan materi, demonstrasi, dan praktik pembuatan poster secara berkelompok. Peserta mendapatkan penjelasan dasar mengenai Canva, prinsip desain poster, hingga pendampingan dalam menghasilkan karya bertema "Sumpah Pemuda". Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam mengoperasikan Canva dan menerapkan unsur desain grafis. Peserta mampu membuat poster yang lebih rapi, kreatif, dan sesuai tema. Kegiatan ini juga memberikan pengalaman belajar berbasis teknologi yang sebelumnya belum banyak diperoleh, serta mendorong siswa memahami pentingnya literasi digital dalam proses pembelajaran saat ini.

Kata Kunci – Canva, Literasi Digital, Kreativitas, Desain Poster

ABSTRACT

Technological developments require students to have digital literacy skills and the ability to produce visual content. However, MTs Al-Jawahir Samarinda does not yet have an Information and Communication Technology teacher, so students are not yet accustomed to using digital media, including in designing posters. This condition led to the implementation of training to introduce the use of Canva as a digital design tool while developing students' creativity. The training was conducted through surveys, material preparation, demonstrations, and group poster-making practice. Participants received a basic explanation of Canva, poster design principles, and guidance in producing works with the theme "Youth Pledge." The results of the activity showed an increase in students' ability to operate Canva and apply graphic design elements. Participants were able to create posters that were neater, more creative, and aligned with the theme. This activity also provided a technology-based learning experience that was previously uncommon, and encouraged students to understand the importance of digital literacy in the current learning process.

Keywords – Canva, Digital Literacy, Creativity, Poster Design

1. PENDAHULUAN

Pada era Revolusi Industri 4.0 menuntut siswa memiliki keterampilan literasi digital dan kemampuan mengolah media visual sebagai bagian dari kompetensi abad 21. Media pembelajaran berbasis visual terbukti dapat meningkatkan kreativitas, motivasi, dan kemampuan berpikir kritis siswa (Sulistianingsih et al., 2024). Namun, pemanfaatan media digital belum merata pada semua satuan pendidikan, terutama sekolah yang memiliki

*) Correspondenting Author

keterbatasan fasilitas dan sumber daya pengajar. Kondisi ini juga ditemukan di MTs Al-Jawahir Samarinda, di mana proses pembelajaran berbasis teknologi belum berjalan optimal akibat tidak tersedianya guru TIK, sehingga siswa kurang familiar dalam menggunakan perangkat digital dan aplikasi desain. Padahal, kebutuhan penguasaan teknologi semakin penting seiring tuntutan pendidikan modern yang menekankan kreativitas visual sebagai salah satu indikator perkembangan kompetensi siswa (Tua Manullang et al., 2025). Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian besar siswa belum pernah membuat desain digital seperti poster karena minimnya akses pelatihan dan kurangnya pengetahuan mengenai media digital. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan literasi visual yang perlu ditangani melalui program pengabdian berbasis pemberdayaan teknologi tepat guna. MTs Al-Jawahir juga belum pernah memperoleh pelatihan yang secara khusus berfokus pada desain digital atau penggunaan aplikasi seperti Canva. Pembelajaran teknologi yang diberikan sebelumnya hanya mencakup penggunaan komputer dasar sehingga belum mendukung pengembangan keterampilan produksi konten visual. Canva sebagai platform desain grafis berbasis web menawarkan solusi praktis dan mudah digunakan bagi pemula (Tukiyat et al., 2024), serta telah terbukti meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa di berbagai sekolah (Eka Priyanga et al., 2023). Pelatihan berbasis Canva juga efektif dalam membantu peserta didik menghasilkan karya visual yang komunikatif untuk kepentingan akademik maupun kegiatan sekolah lainnya (Haki & Zulkarnaen, 2025). Dengan demikian, pelatihan pembuatan poster digital dipilih sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat untuk menjawab kebutuhan peningkatan kompetensi digital siswa, memperluas kreativitas visual, dan mendukung pembelajaran yang relevan dengan perkembangan teknologi. Kegiatan ini bertujuan memberikan keterampilan dasar desain grafis menggunakan Canva, meningkatkan literasi digital, serta mendorong siswa lebih siap menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

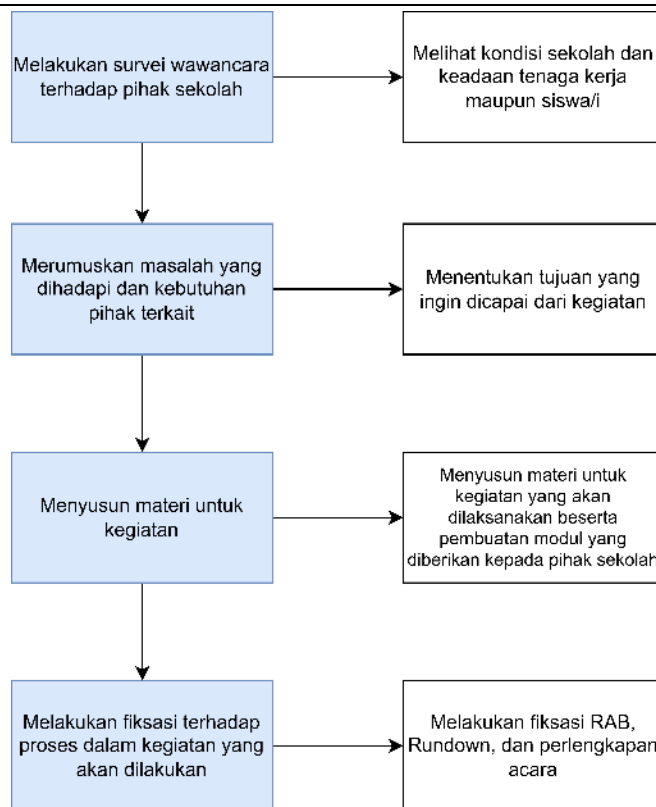
Berdasarkan hasil observasi di MTs Al-Jawahir Samarinda, sekolah ini belum pernah mendapatkan pelatihan yang secara khusus membahas desain digital maupun penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran. Pembelajaran berbasis teknologi yang diberikan masih terbatas pada pengenalan komputer dasar dan belum menyentuh keterampilan produksi media visual seperti pembuatan poster digital. Kondisi ini menyebabkan siswa belum memiliki pengalaman dalam mengolah konten visual secara kreatif, padahal keterampilan tersebut sangat dibutuhkan di era digital saat ini. Hal ini sejalan dengan temuan (Massita & Temon, 2024) yang menyatakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran berbasis desain grafis masih belum optimal di sebagian lembaga pendidikan karena keterbatasan fasilitas dan sumber daya pendukung. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini menjadi sangat relevan untuk dilaksanakan sebagai bentuk dukungan terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di MTs Al-Jawahir.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, tim pengabdian menawarkan pelatihan pembuatan poster digital menggunakan aplikasi Canva. Canva dipilih karena merupakan aplikasi desain yang mudah digunakan oleh pemula, memiliki banyak template, dan dapat diakses secara gratis melalui perangkat komputer maupun smartphone. Penggunaan Canva dalam pembelajaran terbukti mampu meningkatkan kreativitas siswa serta memudahkan mereka dalam mengekspresikan ide secara visual (Husain Al Hidayah et al., 2024). Selain itu, Canva juga efektif digunakan sebagai media pembelajaran digital yang mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa (Yuliana et al., 2023). Melalui pelatihan ini, siswa diharapkan tidak hanya memahami dasar-dasar desain grafis, tetapi juga mampu menghasilkan karya visual yang komunikatif dan menarik untuk keperluan akademik maupun kegiatan sekolah. Tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk memberikan keterampilan dasar kepada siswa dalam membuat poster digital menggunakan aplikasi Canva, meningkatkan literasi digital siswa, serta menumbuhkan kreativitas dan kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk membantu sekolah dalam mengintegrasikan teknologi digital ke dalam proses pembelajaran secara lebih optimal. Sejalan dengan penelitian (Tua Manullang et al., 2025), pelatihan Canva terbukti mampu meningkatkan kemampuan desain grafis, inovasi, serta keterampilan digital peserta didik secara signifikan. Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan siswa MTs Al-Jawahir dapat lebih siap menghadapi tantangan pembelajaran di era digital dan mampu memanfaatkan teknologi secara positif dan produktif.

2. METODE

1. Tahap Perencanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengoptimalkan potensi dan mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh kelompok mitra melalui penerapan program pelatihan pembuatan poster digital menggunakan canva sebagai media pengembangan kreativitas. Guna mencapai hasil yang efektif dan berkelanjutan, pelaksanaan program ini menerapkan metode Pelatihan dan Pendampingan (*Training and Mentoring*) secara intensif, yang dikombinasikan dengan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) di mana masyarakat sasaran dilibatkan aktif sejak tahap identifikasi masalah, eksekusi program, hingga evaluasi dampak. Melalui integrasi metode tersebut, kegiatan ini diharapkan tidak hanya mampu mentransfer ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEKS) secara aplikatif, tetapi juga menstimulasi kemandirian serta keberlanjutan program bagi siswa di MTS Al – Jawahir. Berikut Gambar 2 alur dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan.



Gambar 1. Perencanaan Kegiatan Pengabdian di MTS Al - Jawahir

A. Melakukan Survei

Tahap awal pengabdian dilakukan melalui survei lapangan untuk menganalisis kondisi fasilitas sekolah dan kapasitas Sumber Daya Manusia (SDM) di MTs Al-Jawahir. Hasil observasi menunjukkan adanya keterbatasan fasilitas penunjang serta ketiadaan mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) akibat kurangnya tenaga pengajar yang mumpuni. Kondisi ini berimplikasi pada rendahnya literasi digital siswa, yang mayoritas belum familiar dengan pemanfaatan teknologi modern sebagai persiapan menuju jenjang SMA. Berdasarkan rumusan masalah dan analisis kebutuhan (*need assessment*) bersama pihak sekolah, disepakati sebuah solusi berupa penerapan metode Pelatihan dan Pendampingan (*Training and Mentoring*) berbasis aplikasi desain Canva. Untuk menjaga keberlanjutan program (*sustainability*), tim pengabdian juga menyusun modul materi pembelajaran mandiri sesuai permintaan sekolah. Program ini bertujuan untuk mengedukasi siswa yang awam teknologi, dengan target capaian berupa peningkatan pemahaman literasi digital serta stimulasi minat siswa dalam mengeksplorasi media digital secara lebih mendalam.

B. Tahap Penyusunan Materi dan Perencanaan Teknis

Tahap persiapan diawali dengan menyusun modul pengenalan aplikasi Canva sebagai panduan komprehensif bagi siswa MTs Al-Jawahir. Modul tersebut memuat materi dasar multimedia yang didistribusikan dalam format digital (PDF) kepada pihak sekolah guna memastikan keberlanjutan proses pembelajaran mandiri. Selanjutnya, tim pengabdian menyelenggarakan rapat koordinasi internal untuk merumuskan silabus pengajaran, menyusun instrumen presentasi berbasis Canva dengan desain interaktif, serta menetapkan pembagian tugas fasilitator (pemateri) pada hari pelaksanaan. Pendekatan ini dirancang secara sistematis agar visualisasi materi dan pengenalan fitur-fitur Canva dapat disampaikan secara komunikatif serta mudah dipahami oleh peserta didik yang masih awam.

C. Finalisasi Program dan Pementapan Operasional

Tahap persiapan akhir dilakukan melalui rapat koordinasi final untuk melakukan uji kelayakan dan sinkronisasi terhadap Rencana Anggaran Biaya (RAB), susunan acara (*rundown*), serta ketersediaan logistik/perlengkapan kegiatan. Pada tahap ini, tim melakukan evaluasi komprehensif (*gap analysis*) terhadap seluruh instrumen persiapan guna memitigasi kendala teknis di lapangan. Selain itu, dilakukan pula penyepakatan manajemen waktu mobilisasi tim menuju lokasi mitra. Langkah preventif ini bertujuan untuk memastikan seluruh tahapan pengabdian dapat diimplementasikan secara efektif, tepat waktu, dan akuntabel sesuai dengan linimasa yang telah direncanakan. *Rundown* Kegiatan pengabdian dijelaskan rinci pada Tabel 1.

Tabel 1. *Rundown* Kegiatan MTS Al – Jawahir

No	Waktu	Durasi (Menit)	Acara	Pengisi Acara	Keterangan
1	06:30 - 07:00	30	Keberangkatan ke Lokasi Sekolah	Seluruh Panitia	Berkumpul di parkir Gedung D
2	07:00 - 08:00	60	Briefing dan Persiapan Panitia	Seluruh Panitia	Persiapan laptop, proyektor, soundsystem, banner, dll
3	08:00 - 08:05	5	Pembukaan	MC	Sekaligus pengisian pretest dan pembagian kelompok
4	08:05 - 08:15	10	Pengerjaan Pretest	Peserta	Peserta mengerjakan pretest
5	08:15 - 08:45	30	Materi	Pengenalan Canva	Pemateri mengenalkan Canva
6	08:45 - 09:00	15		Poster	Pemateri memberikan contoh desain grafis
7	09:00 - 09:20	20	Duplikasi Desain	Pemateri & Peserta	Peserta didampingi pendamping
8	09:20 - 09:50	30	Istirahat	Peserta & Panitia	Peserta makan snackbox
9	09:50 - 11:20	90	Implementasi: Pembuatan Poster	Peserta & Panitia	Peserta didampingi pendamping
10	11:20 - 11:30	10	Games	Peserta & Panitia	Diberikan snack
11	11:30 - 11:40	10	Pengumuman Top 3	Pemateri	Penilaian oleh 3 pemateri, pemenang mendapat bingkisan snack
12	11:40 - 11:50	10	Postest	Peserta	
13	11:50 - 12:00	10	Penutup	MC	Sekaligus pengisian postest

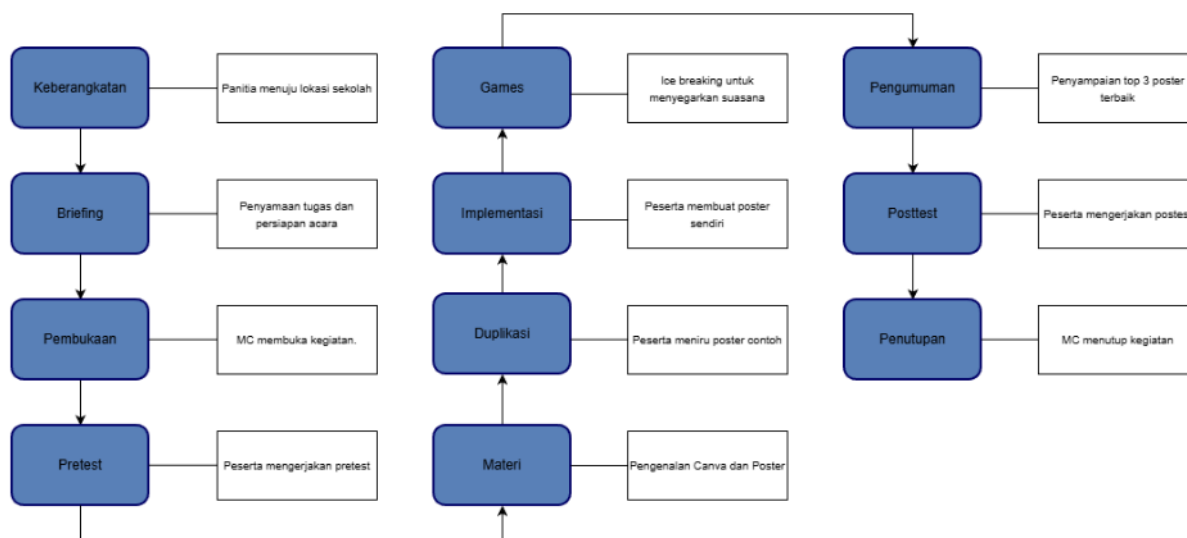
2. Pelaksanaan Pelatihan dan Implementasi Metode

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini diawali dengan tahapan koordinasi intensif bersama pihak tata usaha dan kepala sekolah MTs Al-Jawahir guna menyelaraskan jadwal agar tidak mengganggu proses belajar mengajar reguler. Berdasarkan hasil kesepakatan bersama, pelatihan diselenggarakan pada hari Rabu, 3 September 2025, mulai pukul 08.00 hingga 12.00 WITA. Penentuan waktu dan durasi ini didasarkan pada pertimbangan matang mengenai ketersediaan ruang kelas yang representatif, kesiapan teknis peserta didik, serta efisiensi waktu agar seluruh rangkaian materi dapat diimplementasikan secara tuntas dalam satu sesi pertemuan tunggal, sebagaimana yang terdokumentasi pada Gambar 2.

Rangkaian acara dibuka secara resmi melalui sambutan dari perwakilan pihak sekolah dan ketua tim pengabdian yang memaparkan esensi program, yaitu menstimulasi kreativitas dan meningkatkan eskalasi literasi digital siswa melalui pemanfaatan aplikasi desain Canva. Sebagai parameter awal untuk mengukur pemahaman awal peserta, tim menerapkan instrumen *pre-test* sebelum pemaparan materi dimulai. Memasuki sesi inti, penyampaian materi dibagi ke dalam tiga segmen utama, yang meliputi pengenalan antarmuka dasar Canva, penguatan konsep dan komposisi poster digital, serta teknik duplikasi desain untuk menghasilkan variasi karya. Setelah pembekalan teori, peserta diarahkan untuk melakukan praktik pembuatan poster digital bertema "Sumpah Pemuda" secara berkelompok dengan bimbingan fasilitator, diikuti dengan *games* interaktif, penilaian karya, apresiasi kelompok terbaik, serta diakhiri dengan *post-test* sebagai instrumen evaluasi akhir sebelum sesi dokumentasi bersama.

Secara metodologis, efektivitas pelatihan ini didukung oleh integrasi metode *learning by doing* dan teknik demonstrasi visual yang interaktif. Melalui metode *learning by doing*, siswa diberikan akses penuh untuk mengeksplorasi langsung berbagai fitur Canva sehingga proses internalisasi ilmu terjadi melalui pengalaman empiris yang nyata. Pendekatan ini terbukti berhasil menciptakan atmosfer pembelajaran yang aktif, rekreatif, sekaligus mereduksi kejenuhan peserta terhadap materi. Aktivitas tersebut disempurnakan oleh metode demonstrasi, di mana pemateri mengilustrasikan rekonstruksi pembuatan poster dari kanvas kosong hingga produk akhir secara runtut, sehingga peserta memiliki panduan visual yang jelas sebelum memasuki fase eksekusi mandiri.

Pada tahap implementasi desain, penerapan metode kolaboratif melalui praktik individu dan kelompok memberikan ruang bagi peserta untuk mengombinasikan kemandirian berpikir dengan dinamika kerja tim. Melalui format kelompok kecil ini, siswa dapat saling bertukar ide, melakukan repositori masukan, dan bergotong-royong menyelesaikan proyek desain poster secara simultan. Selama proses produksi berlangsung, tim pengabdian bertindak sebagai fasilitator yang memberikan pendampingan intensif dengan menerapkan konsep *scaffolding*. Intervensi dan asistensi teknis diberikan secara proporsional kepada peserta yang mengalami kendala, sehingga keterbatasan kemampuan awal TIK yang dimiliki oleh siswa dapat teratasi dan seluruh peserta mampu menghasilkan produk desain yang optimal di akhir sesi. Alur pelaksanaan kegiatan pengabdian dijelaskan pada Gambar 2.



Gambar 2. Tahapan Pelaksanaan Pelatihan

3. Tahap Evaluasi Kegiatan

a. Evaluasi Materi

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa materi pelatihan Canva dinilai relevan dan bermanfaat bagi peserta. Namun, berdasarkan hasil posttest, sebagian peserta masih mengalami kesulitan memahami beberapa langkah teknis dalam pembuatan desain. Selain itu, ditemukan beberapa catatan pelaksanaan, seperti ketidaksesuaian jadwal dengan rundown akibat keterlambatan sesi, kendala penugasan live report yang tidak sesuai rencana, serta keterlambatan pembagian konsumsi. Meskipun demikian, keseluruhan kegiatan tetap berjalan baik berkat koordinasi sejak jauh hari.

b. Evaluasi Kegiatan

Peserta mengalami beberapa kendala, khususnya keterbatasan ketersediaan laptop serta kemampuan siswa dalam mengoperasikan perangkat komputer yang masih rendah. Selain itu, evaluasi manajemen kegiatan menunjukkan beberapa hal berikut:

1) *Scope*

Terjadi miskomunikasi mengenai fasilitas dari sekolah dan panitia sehingga beberapa perlengkapan menjadi tidak terpakai.

2) *Schedule*

Beberapa sesi mengalami keterlambatan sehingga rundown tidak sepenuhnya sesuai rencana.

3) *Cost*

Pelaksanaan kegiatan berjalan sesuai RAB tanpa ada tambahan biaya.

4) *Quality*

Kualitas kegiatan cukup baik, meskipun komunikasi antar pihak masih perlu ditingkatkan.

5) *Risk*

Terdapat risiko kecil terkait perlengkapan, seperti banner yang tertinggal di mobil panitia.

6) *Communication*

Komunikasi antar panitia belum optimal dan beberapa informasi disampaikan terlambat.

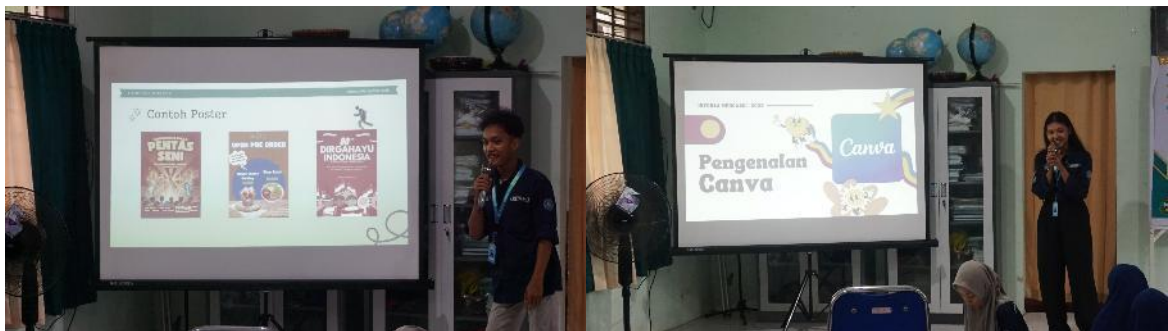
7) *Procurement*

Pengadaan perlengkapan berjalan lancar dan sesuai kebutuhan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Kegiatan

Pelaksanaan Pelatihan Desain Digital Menggunakan Canva berlangsung dengan lancar dan interaktif, dimulai dari penyampaian materi pengenalan Canva hingga sesi praktik pembuatan poster. Pada tahap pelatihan, siswa mengikuti tiga sesi utama yang meliputi pemahaman dasar penggunaan Canva, pengenalan konsep poster digital, serta praktik duplikasi desain untuk melatih kreativitas mereka. Setelah menerima seluruh materi, kegiatan berlanjut pada proses pembuatan poster secara berkelompok, di mana siswa dibagi menjadi delapan tim dan mulai merancang poster bertema “Sumpah Pemuda” dengan memanfaatkan fitur-fitur Canva yang telah dipelajari. Selama proses ini, siswa terlihat aktif berdiskusi, berbagi ide, dan bekerja sama dalam mengatur layout, memilih warna, serta menyesuaikan elemen visual pada desain mereka, sementara panitia memberikan pendampingan teknis secara langsung. Hasil post-test menunjukkan peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan, ditandai dengan kemampuan mereka dalam menghasilkan poster digital yang terstruktur dan kreatif. Kegiatan ini secara keseluruhan menunjukkan antusiasme tinggi dan keterlibatan aktif dari seluruh peserta sejak awal hingga akhir acara.



Gambar 2. Sesi Penyampaian Materi



Gambar 3. Sesi Pembuatan Poster

B. Pembahasan Teoretis

Pembahasan teoretis ini bertujuan menghubungkan hasil pelaksanaan pelatihan pembuatan poster digital menggunakan Canva dengan kerangka teori yang relevan dalam bidang pendidikan. Analisis dilakukan untuk menunjukkan bagaimana media pembelajaran digital, prinsip desain grafis, pengembangan kreativitas, serta teori pembelajaran konstruktivisme, multimedia, dan *Learning by Doing* mendukung dinamika dan hasil kegiatan. Dengan demikian, temuan kegiatan dapat dipahami secara ilmiah dan memiliki dasar konseptual yang kuat.

1. Kesesuaian Pelaksanaan Pelatihan dengan Teori Media Pembelajaran Digital

Pelaksanaan pelatihan Canva di MTs Al-Jawahir menunjukkan keselarasan dengan konsep media pembelajaran digital sebagaimana dijelaskan oleh (Putra et al., 2023), yang menekankan bahwa media digital memberikan pengalaman belajar visual yang interaktif dan fleksibel. Penggunaan Canva sebagai *platform* pembelajaran memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan elemen visual seperti templat, ilustrasi, dan tipografi, sehingga proses belajar menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Keaktifan siswa selama sesi penyampaian materi dan praktik membuktikan relevansi temuan (Sidek et al., 2020), yaitu bahwa media digital meningkatkan keterlibatan peserta didik karena menggabungkan elemen visual dan audio sesuai gaya belajar modern. Siswa terlihat fokus ketika menyimak penjelasan mengenai fitur Canva, kemudian mencoba mengoperasikannya secara mandiri. Hal ini selaras dengan hasil penelitian (Heljakka, 2023) yang menyatakan bahwa penggunaan media digital membuat pembelajaran lebih partisipatif, meningkatkan motivasi, dan memperkuat pemahaman konsep.

Selain itu, bentuk media yang digunakan yaitu poster digital, ilustrasi, komposisi warna dan teks sudah sesuai dengan pandangan Batubara yang menegaskan bahwa media pembelajaran digital dapat berupa foto digital, ilustrasi, komik edukatif, maupun konten visual lainnya yang dirancang untuk memperjelas konsep pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan pelatihan ini membuktikan bahwa penerapan media digital memiliki dampak positif terhadap efektivitas proses belajar-mengajar.

2. Peran Desain Grafis dalam Memfasilitasi Pemahaman dan Komunikasi Visual Siswa

Fokus kegiatan pada pembuatan poster digital menegaskan pentingnya desain grafis dalam proses pembelajaran. (Pratama et al., 2023) menjelaskan bahwa desain grafis merupakan bentuk komunikasi visual yang menggabungkan elemen seperti warna, tipografi, ikon, dan ilustrasi untuk menyampaikan informasi secara efektif. Dalam kegiatan ini, siswa diarahkan untuk menerapkan prinsip-prinsip tersebut, seperti menyeimbangkan *layout*, memilih kombinasi warna yang tepat, serta mengatur hirarki informasi pada poster bertema “Sumpah Pemuda”.

Kesadaran siswa terhadap penataan elemen visual tercermin dari meningkatnya kerapian dan struktur poster hasil karya mereka. Hal ini mendukung pandangan (Ridzal & Puspita W., 2024) bahwa desain grafis membantu mengurangi beban kognitif peserta didik melalui penataan informasi visual yang terorganisir, sehingga pesan lebih mudah dipahami (Anggun Cahyani & Hindun Hindun, 2023) bahwa desain grafis berperan dalam menciptakan pengalaman belajar yang inovatif juga terlihat dalam pelatihan ini, di mana siswa diberi ruang untuk bereksperimen dan memodifikasi desain sesuai kreativitas masing-masing.

Kesesuaian kegiatan dengan penelitian (Suryani, 2023) semakin memperkuat bahwa Canva merupakan aplikasi yang efektif dalam meningkatkan kreativitas sekaligus memudahkan penyusunan materi visual yang komunikatif. Dengan demikian, desain grafis dalam pelatihan ini berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan literasi visual, keterampilan berpikir kreatif, dan kemampuan komunikasi siswa.

3. Penggunaan Canva sebagai Media Pengembangan Kreativitas Siswa

Pelatihan ini dirancang untuk memberikan ruang bagi siswa mengembangkan kreativitas visual melalui eksplorasi berbagai fitur Canva. Kreativitas dalam konteks pendidikan berkembang ketika peserta didik diberi kesempatan untuk mengekspresikan ide, memecahkan masalah secara mandiri, dan menghasilkan karya visual yang mencerminkan pemahaman mereka. Kegiatan ini mendukung temuan (Kurnia et al., 2025) bahwa Canva mampu membantu siswa memahami konsep visual secara interaktif, karena aplikasi ini menyediakan struktur desain yang mudah dipahami namun tetap memungkinkan variasi kreativitas. Hal ini diperkuat oleh (Azhari & Mutawalli, 2025) yang menyatakan bahwa Canva mendorong siswa berpartisipasi aktif dalam proses desain dan kolaborasi, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan berorientasi pada pengalaman. Variasi hasil poster yang dihasilkan oleh siswa, meski mengusung tema yang sama menunjukkan tingkat kreativitas yang berbeda dan mencerminkan kemampuan mereka dalam menginterpretasikan pesan melalui visual. Hal ini sesuai dengan penjelasan (Herdiana & Munir, 2023) bahwa aktivitas mendesain melalui Canva mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif melalui proses eksplorasi, imajinasi, dan penerjemahan ide ke dalam bentuk poster digital.

4. Implementasi Teori Konstruktivisme, Multimedia, dan *Learning by Doing*

Pelaksanaan pelatihan ini mencerminkan penerapan berbagai teori pembelajaran modern, khususnya prinsip konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun oleh peserta didik melalui pengalaman langsung dan keterlibatan aktif. Permatasari (2023) menjelaskan bahwa pembelajaran konstruktivistik terjadi ketika siswa berinteraksi dengan materi, mencoba secara mandiri, serta melakukan refleksi terhadap hasil kerja mereka. Hal ini tampak jelas dalam aktivitas peserta yang mengeksplorasi fitur Canva, berdiskusi dalam kelompok, dan melakukan perbaikan terhadap desain poster secara berulang. Selanjutnya, penggunaan Canva sebagai media visual relevan dengan teori multimedia yang dikemukakan Sari & Hermawansa (2023), yang menegaskan bahwa kombinasi teks, gambar, warna, dan elemen grafis dapat meningkatkan pemahaman konsep serta memperkuat daya ingat. Platform Canva memberikan ruang bagi siswa untuk mengintegrasikan berbagai elemen tersebut, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih bermakna dan aplikatif. Temuan Massitta (2024) mengenai efektivitas media digital dalam mengembangkan kreativitas visual juga tercermin dari peningkatan kualitas desain siswa selama pelatihan berlangsung. Selain itu, seluruh rangkaian kegiatan menunjukkan implementasi teori *Learning by Doing*. Siswa belajar melalui pengalaman konkret ketika membuat poster digital, kemudian melakukan refleksi melalui diskusi kelompok serta menerima umpan balik dari pendamping, dan akhirnya menerapkan perbaikan pada desain mereka. Proses siklik ini sejalan dengan temuan Suharyadi & Yuliana (2022) bahwa pendekatan *Learning by Doing* mampu meningkatkan kreativitas, rasa percaya diri, serta keterampilan berpikir kritis siswa.

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pembuatan pembuatan poster digital menggunakan Canva di MTs Al-Jawahir Samarinda memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan literasi digital dan kreativitas siswa. Seluruh rangkaian kegiatan mulai dari pengenalan dasar Canva, pemahaman konsep desain poster, hingga praktik pembuatan poster bertema “Sumpah Pemuda” berjalan lancar serta mendapat antusiasme yang tinggi. Hasil post-test dan produk desain yang dihasilkan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam mengoperasikan media digital dan menerapkan prinsip desain grafis secara tepat. Kegiatan ini juga berkontribusi dalam memperluas wawasan siswa mengenai teknologi desain yang sebelumnya belum pernah mereka akses secara optimal karena keterbatasan fasilitas dan ketiadaan guru TIK. Melalui pendekatan *learning by doing*, kolaborasi kelompok, demonstrasi, serta pendampingan intensif, pelatihan berhasil menjawab kebutuhan mitra untuk meningkatkan kesiapan siswa menghadapi tantangan pembelajaran berbasis teknologi di jenjang pendidikan selanjutnya. Sebagai rekomendasi, pelatihan serupa dapat dikembangkan dengan materi lanjutan, durasi pelaksanaan yang lebih panjang, serta dukungan fasilitas tambahan agar siswa dapat terus mengasah kemampuan literasi digital mereka secara berkelanjutan.

5. PENGAKUAN/ UCAPAN TERIMA KASIH

Kami menyampaikan apresiasi yang sebesar-besarnya kepada MTs Al-Jawahir Samarinda atas kesempatan dan dukungan yang diberikan dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Terima kasih kepada kepala sekolah, para guru, serta seluruh siswa yang telah berpartisipasi aktif dan bekerja sama dengan sangat baik.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Anggun Cahyani, & Hindun Hindun. (2023). Pemanfaatan Media Digital Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas X SMK. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 4(1), 117–125. <https://doi.org/10.55606/jupensi.v4i1.3257>
- Azhari, M. M., & Mutawalli, L. (2025). Pelatihan Desain Grafis Berbasis Canva untuk Siswa Desain Komunikasi Visual (DKV) SMK Islam Ad-Duha. *JPEMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 41–45. <https://doi.org/10.71456/adc.v3i3.1324>
- Eka Priyangga, B., Setya Amanda, F., Rohmah, N., Fatha Nazhifa, Z., Najib Shofy, M., & Sayful Zuhri, M. (2023). “Akselerasi Kemajuan Indonesia Melalui Pembangunan Desa” Pemberdayaan Literasi Digital di Sekolah Kepulauan melalui Program Pelatihan Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kompetensi.
- Haki, Z., & Zulkarnaen, M. F. (2025). Pelatihan Keterampilan Desain Grafis Dasar Menggunakan Canva bagi Siswa Kelas X SMK Darul Kamilin. *JPEMAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 93–98. <https://doi.org/10.71456/adc.v4i1.1474>
- Heljakka, K. (2023). Building playful resilience in higher education: Learning by doing and doing by playing. *Frontiers in Education*, 8. <https://doi.org/10.3389/educ.2023.1071552>
- Herdiana, & Munir, S. (2023). The Effect of Teacher Scaffolding and Peer-Scaffolding on Reading Comprehension and Vocabulary Ability. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 12(3), 451–460. <https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v12i3.61213>
- Husain Al Hidayah, Hasan Muh. Hidayatullah, Anin Asnidar, & Nasir Nasir. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Desain Grafis Melalui Aplikasi Canva. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, 2(2), 97–102. <https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.335>
- Kurnia, Y., Sihombing, R. E., Wiyono, W., & Pataropura, A. (2025). Peningkatan Kreativitas Digital melalui Pelatihan Pembuatan Poster dengan Menggunakan Canva pada SMK Penerus Bangsa. *NEAR: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 200–211. <https://doi.org/10.32877/nr.v4i2.2234>
- Massita, & Temon, R. (2024). *Transformasi Pembelajaran Dengan Teknologi Digital Peran Canva Dalam Meningkatkan Kreativitas, Kolaborasi, dan Hasil Belajar Siswa di Kelas*.
- Pratama, R., Alamsyah, M., Siburian, M. F., Marhento, G., & Jupriadi, J. (2023). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA di Madrasah Aliyah. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 3(1), 40. <https://doi.org/10.30998/edubiologia.v3i1.16070>
- Putra, L. D., Salihah, A. F., Pratiwi, N. F., & Safario, A. M. (2023). Pemanfaatan Canva Untuk Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2530–2535. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5957>
- Ridzal, A. C., & Puspita W., D. M. A. (2024). Penggunaan Metode Demonstrasi pada Pembelajaran Fiqh dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di MA Nurussolih Yosowilangun. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 4(4), 1652–1662. <https://doi.org/10.53299/jppi.v4i4.726>

-
- Sidek, R., Halim, L., Buang, N. A., & Mohamad Arsad, N. (2020). Fostering Scientific Creativity in Teaching and Learning Science in Schools: A Systematic Review. *Jurnal Penelitian Dan Pembelajaran IPA*, 6(1), 13. <https://doi.org/10.30870/jppi.v6i1.7149>
- Sulistianingsih, N., Hasbullah, H., & Martono, G. H. (2024). Pengabdian kepada Masyarakat untuk Peningkatan Kemampuan Komunikasi Visual melalui Pelatihan Canva. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 8(3), 447. <https://doi.org/10.30595/jppm.v8i3.21795>
- Suryani, N. (2023). *Implementasi Model Pembelajaran Kolaboratif Untuk Meningkatkan Keterampilan Sosial Siswa*.
- Tua Manullang, D., Gea, E., Fransiskus Sihotang, L., & Panggabean, T. (2025). Pengembangan Kreativitas Dan Inovasi Melalui Pelatihan Canva Pada Pengabdian Kepada Masyarakat Di Kelas X SMA Negeri 4 Binjai. *Tiamar Panggabean Journal of Human And Education*, 5(2), 223–228.
- Tukiyat, Sajarwo, A., Arya Adhyaksa, W., & Rafi Mahmud, Z. (2024). *Pelatihan Desain Grafis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Dan Literasi Digital Bagi Siswa-Siswi Smk Islam Permatasari 2 Rumpin Bogor*.
- Yuliana, D., Baijuri, A., Ayani Suparto, A., Seituni, S., Sheilla Syukria, dan, PGRI Situbondo, S., & Timur, J. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif. In *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* (Issue 6).