

Pemanfaatan Canva dan Aplikasi Pendukung dalam Pembuatan Poster Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Desain Siswa SMPN 41 Samarinda

**Muhammad Luqman ¹⁾, Muhammad Arifin Dava ²⁾, Nova Nur Fauziah ³⁾,
Muhammad Arsy Al Fahd ⁴⁾, Reyfaldho Alfarazel ⁵⁾, Asnan Fadri Wahyudi ⁶⁾,
Nurul Asmita ⁷⁾, Muhammad Faisal Ramdhani ⁸⁾, Nindya Pramudita ⁹⁾,
Muhammad Shofwan Fikriyannur ¹⁰⁾, Putut Pamilih Widagdo ¹¹⁾,
Hario Jati Setyadi ^{12,*}, Muhammad Fawaz Saputra ¹³⁾, Riftika Rizawanti ¹⁴⁾**

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

E-Mail : muh.luqman925@gmail.com ¹⁾; adava05@gmail.com ²⁾; novanurfauziah823@gmail.com ³⁾;
muhammadarsyalfahd@gmail.com ⁴⁾; reyfaldho7@gmail.com ⁵⁾; asnanfadriw@gmail.com ⁶⁾;
Nurulasmita995@gmail.com ⁷⁾; ramdhanixx77@gmail.com ⁸⁾; nindyapramudita555@gmail.com ⁹⁾;
shofwanfkr18@gmail.com ¹⁰⁾; putut@unmul.com ¹¹⁾; hariojati.setyadi@ft.unmul.ac.id ¹²⁾;
muhammadfawaz@unmul.ac.id ¹³⁾; Riftikariza@ft.unmul.ac.id ¹⁴⁾

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat media komunikasi visual berupa poster dengan memanfaatkan platform desain digital. Perkembangan teknologi saat ini memberikan kemudahan dalam proses pembuatan desain grafis, salah satunya melalui penggunaan Canva. Namun, tidak semua siswa mampu memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia secara optimal. Oleh karena itu, pelatihan lanjutan ini dilaksanakan dengan fokus pada pemanfaatan berbagai tools desain yang tersedia di Canva, seperti *texture*, *choppy crop*, *transform image*, dan *trace to frame*. Selain itu, pelatihan ini juga mengulas penggunaan berbagai tools pendukung di luar Canva yang dapat membantu proses desain, seperti sumber inspirasi visual, penyedia aset desain, serta tools pengolahan gambar. Metode yang digunakan meliputi penyampaian materi, demonstrasi, serta praktik langsung. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa terjadi peningkatan pemahaman siswa, ditandai dengan bertambahnya jumlah peserta pada kategori “Sangat Paham” dari 40% menjadi 60% atau meningkat sebesar 20%. Selain itu, terjadi penurunan pada kategori “Cukup Paham” dari 60% menjadi 40%, yang menunjukkan adanya pergeseran pemahaman ke tingkat yang lebih tinggi. Secara keseluruhan, peserta mampu memahami penggunaan tools desain secara lebih efektif serta memanfaatkan berbagai sumber pendukung dalam menghasilkan karya poster yang lebih kreatif dan menarik. Kegiatan ini memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterampilan desain serta literasi digital siswa.

Kata Kunci – Canva, Desain Grafis, Poster, Komunikasi Visual, Literasi Digital

ABSTRACT

This community service activity aims to improve students' ability to create visual communication media in the form of posters by utilizing digital design platforms. The rapid development of technology has made the process of graphic design easier, one of which is through the use of Canva. However, not all students are able to optimally utilize the available features. Therefore, this advanced training focuses on the use of various design tools available in Canva, such as *texture*, *choppy crop*, *transform image*, and *trace to frame*. In addition, the training also explores the use of supporting tools outside Canva that can assist the design process, including sources of visual inspiration, design asset providers, and image editing tools. The methods used in this activity include material presentation, demonstrations, and hands-on practice. The results indicate an improvement in students' understanding, as shown by the increase in the “Highly Understand” category from 40% to 60% (+20%), along with a decrease in the “Moderately Understand” category from 60% to 40%, indicating a shift toward higher levels of understanding. Overall, participants were able to better understand the use of design tools and utilize various supporting resources to produce more creative and visually appealing posters. This activity has a positive impact on improving students' design skills and digital literacy.

Keywords – Canva, Graphic Design, Poster, Visual Communication, Digital Literacy

*) Corresponding Author

1. PENDAHULUAN

Kemajuan dalam bidang desain grafis dan komunikasi visual memungkinkan proses pembuatan desain menjadi lebih mudah dan praktis melalui platform berbasis web. Salah satu platform yang banyak digunakan adalah Canva, yang menyediakan berbagai fitur desain yang mudah diakses oleh berbagai kalangan, termasuk pelajar (Siregar et al., 2025). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran juga menunjukkan bahwa siswa yang sebelumnya belum terbiasa menggunakan aplikasi desain grafis dapat mulai mengembangkan kreativitas dalam menghasilkan karya visual, seperti poster, melalui kegiatan pelatihan yang terstruktur (Wibowo et al., 2024).

Dalam dunia pendidikan, kemampuan dalam mengolah informasi secara visual menjadi keterampilan yang semakin penting. Media visual seperti poster dapat digunakan sebagai sarana komunikasi yang efektif karena mampu menyampaikan pesan secara singkat, jelas, dan menarik. Penggunaan media visual dalam pembelajaran juga terbukti dapat meningkatkan pemahaman serta keterlibatan siswa dalam proses belajar (Wahidin, 2025). Pengembangan media pembelajaran berbasis visual tidak hanya meningkatkan daya tarik materi, tetapi juga membantu menyederhanakan konsep yang kompleks menjadi lebih mudah dipahami. Melalui pengolahan elemen visual seperti warna, gambar, dan tata letak, informasi dapat disajikan secara lebih terstruktur sehingga mendukung proses pemahaman siswa secara lebih efektif (Sabrina et al., 2023).

Namun demikian, masih banyak siswa yang belum mampu memanfaatkan fitur-fitur desain secara optimal. Sebagian besar pengguna cenderung hanya menggunakan template yang tersedia tanpa mengeksplorasi berbagai tools pendukung yang dapat meningkatkan kualitas desain. Kondisi ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam memanfaatkan aplikasi desain grafis masih terbatas sehingga kreativitas dalam menghasilkan karya digital belum berkembang secara maksimal (Wibowo et al., 2024).

Selain keterbatasan dalam pemanfaatan fitur Canva, pemahaman siswa terhadap penggunaan tools pendukung di luar platform juga masih terbatas. Padahal, keberadaan sumber inspirasi visual, penyedia aset desain, serta tools pengolahan gambar dapat membantu menghasilkan desain yang lebih kreatif dan profesional. Sebagai contoh, penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa platform berbasis visual seperti Pinterest dapat dimanfaatkan sebagai sumber inspirasi yang membantu siswa dalam menemukan ide, mengembangkan konsep desain, serta meningkatkan kreativitas dalam menghasilkan karya visual (Saputra, 2024). Pemanfaatan teknologi digital secara optimal juga berperan dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa di era digital saat ini (Angraini et al., 2024).

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada 31 Maret 2026 di SMP Negeri 41 Samarinda dengan melibatkan 15 siswa kelas VII dan VIII sebagai peserta kegiatan. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat media komunikasi visual berupa poster melalui pemanfaatan platform desain digital.

Kegiatan pelatihan dilaksanakan dalam bentuk penyampaian materi mengenai desain poster menggunakan Canva yang dikombinasikan dengan demonstrasi penggunaan tools serta praktik langsung oleh peserta. Selain itu, peserta juga diperkenalkan dengan berbagai tools pendukung di luar Canva, seperti sumber inspirasi visual dan penyedia aset desain, guna menunjang proses pembuatan desain yang lebih kreatif. Kegiatan dilaksanakan di dalam kelas dengan metode interaktif, di mana peserta tidak hanya menerima materi, tetapi juga terlibat aktif dalam proses diskusi dan praktik. Untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta, dilakukan evaluasi melalui hasil karya poster yang dibuat serta pengamatan terhadap kemampuan peserta dalam mengaplikasikan tools desain yang telah dipelajari.

A. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan poster menggunakan Canva dilakukan melalui beberapa tahapan yang dirancang secara sistematis agar materi dapat dipahami dengan baik oleh peserta. Tahapan kegiatan yang dilakukan meliputi tahap persiapan, pelaksanaan kegiatan, dan evaluasi.

a. Persiapan dan Koordinasi

Pada tahap persiapan dan koordinasi, tim pelaksana melakukan komunikasi dengan pihak sekolah terkait pelaksanaan kegiatan pelatihan. Koordinasi ini meliputi penentuan waktu dan tempat pelaksanaan kegiatan, serta jumlah peserta yang akan mengikuti pelatihan. Selain itu, tim juga menyusun materi pelatihan yang akan disampaikan kepada siswa, termasuk menyiapkan contoh desain poster dan bahan praktik.

b. Pre-Test

Sebelum penyampaian materi dimulai, peserta diberikan pre-test untuk mengetahui tingkat pemahaman awal terkait penggunaan fitur canva dalam desain grafis serta pemanfaatan tools pendukung di luar Canva. Pre-test terdiri dari beberapa pertanyaan yang mencakup pemahaman mengenai penggunaan fitur-fitur Canva, seperti pengolahan gambar dan komposisi visual, serta pengetahuan tentang sumber inspirasi desain, penyedia aset visual, dan tools pendukung lainnya yang dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas desain poster.

c. Penyampaian Materi Pelatihan Desain Poster

Setelah pelaksanaan pre-test, kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi mengenai pembuatan poster menggunakan Canva. Materi yang disampaikan mencakup pengenalan fitur Canva, penggunaan tools desain seperti pengolahan gambar, penambahan elemen visual, serta teknik pengaturan layout. Selain itu, peserta juga diberikan pemahaman mengenai prinsip dasar desain visual seperti pemilihan warna, komposisi, dan tata letak agar dapat menghasilkan desain yang menarik dan komunikatif (Wahidin, 2025).

*) Correspondenting Author

Selain itu, peserta juga diperkenalkan dengan berbagai tools pendukung di luar Canva, seperti platform sumber inspirasi visual dan penyedia aset desain. Pemanfaatan platform tersebut dapat membantu siswa dalam mengembangkan ide, meningkatkan kreativitas, serta menghasilkan desain yang lebih menarik dan profesional (Saputra, 2024; Siregar et al., 2025).

d. Diskusi dan Tanya Jawab

Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan sesi diskusi dan tanya jawab antara pemateri dan peserta. Pada sesi ini, peserta diberikan kesempatan untuk mengajukan pertanyaan terkait materi yang telah disampaikan. Diskusi ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman peserta serta membantu mereka dalam mengatasi kesulitan saat menggunakan tools desain.

e. Praktik dan Post-Test

Tahap selanjutnya adalah praktik pembuatan poster oleh peserta dengan memanfaatkan tools yang telah dipelajari. Peserta diminta untuk membuat desain poster sesuai dengan tema yang telah ditentukan. Setelah praktik, peserta diberikan post-test untuk mengetahui peningkatan pemahaman setelah mengikuti pelatihan. Hasil dari post-test serta karya poster yang dihasilkan kemudian digunakan sebagai bahan evaluasi untuk melihat efektivitas kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan.

f. Penutup

Pada tahap penutup, kegiatan diakhiri dengan penyampaian kesimpulan dari materi yang telah diberikan serta penegasan kembali pentingnya pemanfaatan teknologi digital dalam desain grafis. Selain itu, peserta juga diberikan motivasi untuk terus mengembangkan kreativitas dalam membuat media komunikasi visual yang menarik dan informatif.

B. Metode Penyampaian

Metode penyampaian materi dalam kegiatan pelatihan ini dirancang untuk menciptakan proses pembelajaran yang interaktif sehingga peserta tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam setiap tahapan kegiatan. Metode ini dipilih untuk membantu peserta memahami penggunaan tools desain secara lebih efektif serta mampu mengaplikasikannya secara langsung dalam pembuatan poster. Adapun metode yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi:

a. Penyampaian Interaktif

Materi disampaikan secara langsung menggunakan media presentasi visual yang dirancang agar mudah dipahami oleh peserta. Penyampaian materi dilakukan secara dua arah, di mana peserta dapat merespons pertanyaan serta memberikan tanggapan terhadap materi yang dibahas, khususnya terkait penggunaan fitur-fitur pada Canva dan konsep dasar desain visual.

b. Demonstrasi Praktis

Selain penyampaian materi secara teoritis, kegiatan juga dilengkapi dengan demonstrasi penggunaan tools desain secara langsung. Demonstrasi ini meliputi penggunaan fitur lanjutan dalam Canva, seperti texture, choppy crop, transform image, dan trace to frame, serta pemanfaatan tools pendukung di luar Canva, seperti sumber inspirasi visual dan penyedia aset desain.

c. Diskusi Interaktif

Peserta diberikan kesempatan untuk bertanya dan berdiskusi mengenai materi yang telah disampaikan. Diskusi ini bertujuan untuk memperdalam pemahaman peserta terhadap penggunaan tools desain serta memberikan solusi atas kendala yang dihadapi selama proses praktik.

C. Instrumen Evaluasi

Instrumen evaluasi yang digunakan dalam kegiatan pelatihan ini berupa kuesioner yang diberikan kepada peserta dalam bentuk pre-test dan post-test. Pre-test dilakukan sebelum pelaksanaan pelatihan untuk mengetahui tingkat pemahaman awal peserta terkait desain grafis, penggunaan Canva, serta pemanfaatan tools pendukung dalam pembuatan poster. Selanjutnya, post-test diberikan setelah kegiatan pelatihan untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta setelah memperoleh materi dan praktik secara langsung.

Instrumen yang digunakan pada pre-test dan post-test memiliki bentuk pernyataan yang sama dan disusun dalam bentuk kuesioner dengan skala penilaian. Pernyataan-pernyataan tersebut mencakup beberapa aspek penting, seperti pemahaman dasar desain visual, penggunaan fitur Canva, serta pengetahuan mengenai tools pendukung seperti sumber inspirasi desain, pengolahan gambar, dan pemanfaatan aset visual. Rincian instrumen evaluasi yang digunakan dalam kegiatan ini dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Detail Pernyataan Pre-Test dan Post-Test

No	Pernyataan	Jenis Soal
1.	Saya mengetahui fungsi canva untuk membuat desain	Kuesioner
2.	Saya pernah menggunakan canva sebelumnya	Kuesioner
3.	Saya mengetahui apa itu desain poster	Kuesioner
4.	Saya mengetahui pentingnya warna dalam desain	Kuesioner
5.	Saya mengetahui apa itu <i>color palette</i>	Kuesioner
6.	Saya bisa menambahkan teks di canva	Kuesioner

No	Pernyataan	Jenis Soal
7.	Saya bisa menambahkan gambar atau elemen di canva	Kuesioner
8.	Saya bisa memilih template di canva	Kuesioner
9.	Saya mengetahui sumber inspirasi desain (misalnya Pinterest)	Kuesioner
10.	Saya mengetahui ap aitu <i>remove background</i>	Kuesioner
11.	Saya mengetahui fungsi <i>color picker</i>	Kuesioner
12.	Saya mengetahui ap aitu asset (gambar, icon,dll)	Kuesioner

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan pembuatan poster menggunakan Canva dilaksanakan dengan lancar sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Kegiatan ini diikuti oleh 15 siswa yang berpartisipasi secara aktif selama kegiatan berlangsung. Antusiasme peserta terlihat dari keterlibatan mereka dalam setiap tahapan kegiatan, mulai dari pengisian pre-test, penyampaian materi, sesi diskusi dan tanya jawab, hingga praktik pembuatan poster serta pelaksanaan post-test sebagai evaluasi akhir kegiatan.

Guru pendamping turut memberikan dukungan selama kegiatan berlangsung sehingga proses pelatihan dapat berjalan dengan tertib dan kondusif. Selain itu, peserta menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap materi yang disampaikan karena berkaitan langsung dengan pengembangan kreativitas dan keterampilan desain yang dapat mereka manfaatkan dalam kegiatan pembelajaran maupun aktivitas sehari-hari.

Selama pelatihan, peserta tidak hanya memahami penggunaan fitur dasar Canva, tetapi juga mulai mengenal dan memanfaatkan berbagai tools lanjutan serta tools pendukung di luar platform. Hal ini terlihat dari hasil karya poster yang dihasilkan, di mana peserta mampu mengombinasikan elemen teks, gambar, warna, serta tata letak secara lebih terstruktur dan menarik. Dokumentasi pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan poster dapat dilihat pada Gambar 1 dan Gambar 2.



Gambar 1. Pelaksanaan Pre-Test oleh Peserta



Gambar 2. Penyampaian Materi Canva

Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan sesi diskusi dan tanya jawab yang memberikan kesempatan kepada peserta untuk bertanya mengenai berbagai kendala yang mereka temui selama proses pembuatan desain poster. Beberapa peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi, khususnya terkait penggunaan fitur lanjutan pada Canva serta pemanfaatan tools pendukung di luar Canva, seperti pencarian aset desain dan pengolahan gambar. Interaksi yang terjadi selama sesi diskusi membantu meningkatkan pemahaman peserta dalam mengoptimalkan penggunaan tools desain untuk menghasilkan karya yang lebih kreatif dan menarik.

Kegiatan pelatihan kemudian diakhiri dengan pelaksanaan post-test untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan. Hasil dari post-test menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta terkait penggunaan fitur desain serta pemanfaatan tools pendukung dalam pembuatan poster. Selain itu, hasil karya yang dihasilkan peserta juga menunjukkan peningkatan dari segi kreativitas, komposisi visual, dan pemilihan elemen desain. Dokumentasi kegiatan bersama seluruh peserta dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Foto Bersama Siswa SMP 41 Samarinda

A. Hasil Evaluasi Pre-Test dan Post-Test

Evaluasi terhadap tingkat pemahaman peserta mengenai desain grafis dan pembuatan poster dilakukan melalui pemberian pre-test dan post-test kepada seluruh peserta kegiatan. Pre-test diberikan sebelum penyampaian materi untuk mengetahui pemahaman awal peserta, sedangkan post-test diberikan setelah pelatihan untuk melihat perubahan pemahaman setelah peserta menerima materi dan melakukan praktik secara langsung. Instrumen evaluasi berupa kuesioner yang mencakup pemahaman penggunaan Canva, elemen desain (warna, teks, dan gambar), serta pemanfaatan fitur dalam pembuatan poster.

Hasil pengolahan data menunjukkan adanya perubahan tingkat pemahaman peserta setelah mengikuti pelatihan. Berdasarkan Tabel 2, peningkatan secara teori tidak terlihat terlalu signifikan, namun tetap menunjukkan adanya perbaikan. Jumlah siswa pada kategori “Sangat Paham” meningkat dari 6 orang (40%) pada pre-test menjadi 9 orang (60%) pada post-test, atau mengalami kenaikan sebesar 20%. Sebaliknya, kategori “Cukup Paham” mengalami penurunan dari 9 orang (60%) menjadi 6 orang (40%), yang mengindikasikan adanya pergeseran pemahaman siswa ke kategori yang lebih tinggi. Sementara itu, kategori “Belum Paham” tetap berada pada angka 0%, baik sebelum maupun sesudah pelatihan. Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman siswa, yang ditandai dengan bertambahnya jumlah peserta pada kategori pemahaman tertinggi setelah kegiatan berlangsung.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Pre-Test dan Post-Test

Kategori	Pre-Test (jumlah siswa)	Pre-Test (%)	Post-Test (jumlah siswa)	Post-Test (%)	Perubahan (%)
Sangat Paham (4-5)	6	40%	9	60%	+20%
Cukup Paham (3-3,9)	9	60%	6	40%	-20%
Belum Paham (1-2,9)	0	0%	0	0%	0%
Total	15	100%	15	100%	-

B. Pembahasan Materi dan Respons Peserta

Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan pelatihan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap materi yang disampaikan. Hal ini terlihat dari keterlibatan peserta selama proses penyampaian materi, diskusi, serta sesi tanya jawab. Materi yang diberikan berkaitan langsung dengan pengembangan kreativitas dan keterampilan desain yang relevan dengan aktivitas pembelajaran, sehingga memudahkan peserta dalam

memahami dan mengaplikasikan materi yang diberikan. Adapun beberapa materi yang mendapatkan perhatian dan respons aktif dari peserta dijelaskan sebagai berikut.

a. Penggunaan Fitur-Fitur Canva

Materi mengenai fitur-fitur pada Canva disampaikan dengan memberikan demonstrasi langsung terkait penggunaan tools seperti *texture*, *choppy crop*, *transform image*, dan *trace to frame*. Peserta terlihat tertarik ketika diperlihatkan cara mengolah elemen visual menjadi lebih kreatif dan tidak hanya bergantung pada template yang tersedia. Beberapa peserta juga mengajukan pertanyaan terkait cara mengkombinasikan fitur tersebut agar menghasilkan desain yang lebih menarik.

b. Pemanfaatan Tools Pendukung di Luar Canva

Pada materi ini dijelaskan pentingnya penggunaan tools pendukung di luar Canva, seperti sumber inspirasi visual, penyedia aset desain, serta tools pengolahan gambar. Peserta menunjukkan ketertarikan ketika diperkenalkan dengan berbagai platform yang dapat membantu meningkatkan kualitas desain. Hal ini menunjukkan bahwa peserta mulai memahami bahwa proses desain tidak hanya bergantung pada satu platform, tetapi juga memerlukan eksplorasi berbagai sumber pendukung untuk menghasilkan karya yang lebih profesional.

c. Prinsip Dasar Desain Visual

Peserta diberikan pemahaman mengenai prinsip dasar desain visual, seperti pemilihan warna, penggunaan tipografi, serta pengaturan komposisi dan tata letak. Materi ini membantu peserta dalam memahami bagaimana elemen desain dapat disusun secara harmonis sehingga pesan yang disampaikan melalui poster dapat lebih mudah dipahami.

d. Praktik Pembuatan Poster

Pada tahap praktik, peserta diminta untuk membuat desain poster dengan memanfaatkan fitur dan tools yang telah dipelajari. Peserta terlihat antusias dalam mengembangkan ide serta mengkombinasikan berbagai elemen visual. Hasil karya yang dihasilkan menunjukkan adanya peningkatan dalam hal kreativitas, pemilihan warna, serta penataan elemen desain yang lebih terstruktur dan komunikatif.

Secara umum, kegiatan pelatihan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan peserta dalam memanfaatkan tools desain serta mengembangkan ide visual dalam pembuatan poster. Peserta juga menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengolah elemen desain dan menyusun tampilan visual yang lebih menarik serta komunikatif.

C. Dampak Kegiatan

Kegiatan pelatihan pembuatan poster yang telah dilaksanakan memberikan berbagai dampak positif bagi peserta. Melalui penyampaian materi, demonstrasi, serta praktik langsung, peserta memperoleh pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk menghasilkan karya visual. Selain itu, kegiatan ini juga mendorong peserta untuk lebih eksploratif dalam menggunakan berbagai tools desain guna meningkatkan kualitas hasil yang dibuat. Dampak yang dapat diidentifikasi dari kegiatan ini antara lain sebagai berikut.

a. Peningkatan Kemampuan dalam Penggunaan Tools Desain

Peserta menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menggunakan fitur-fitur desain, baik yang tersedia pada Canva maupun tools pendukung di luar platform. Peserta tidak lagi hanya bergantung pada template, tetapi mulai mencoba mengolah elemen desain secara mandiri.

b. Berkembangnya Kemampuan Mengolah Elemen Visual

Peserta mulai mampu mengkombinasikan berbagai elemen desain seperti warna, teks, gambar, dan tata letak dengan lebih baik. Hal ini terlihat dari hasil poster yang menunjukkan pengolahan visual yang lebih terarah dibandingkan sebelum mengikuti pelatihan.

c. Meningkatnya Kepercayaan Diri dalam Berkarya

Melalui kegiatan praktik, peserta menjadi lebih percaya diri dalam menuangkan ide ke dalam bentuk visual. Peserta juga lebih berani mencoba variasi desain serta mengeksplorasi berbagai fitur yang sebelumnya belum pernah digunakan.

d. Pemanfaatan Tools Pendukung Secara Lebih Luas

Peserta mulai memahami bahwa proses desain tidak hanya bergantung pada satu platform, tetapi dapat didukung oleh berbagai sumber lain seperti referensi visual, aset desain, serta tools pengolahan gambar. Hal ini membuka wawasan peserta dalam menghasilkan karya yang lebih beragam.

e. Dukungan Positif dari Pihak Sekolah

Pihak sekolah memberikan respons yang baik terhadap kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan. Guru pendamping menyampaikan bahwa kegiatan ini memberikan manfaat dalam mengembangkan keterampilan siswa, khususnya dalam bidang desain grafis dan pemanfaatan teknologi digital, serta diharapkan dapat dilaksanakan secara berkelanjutan.

D. Kendala dan Solusi

Selama pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan poster, terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh tim pelaksana. Kendala tersebut terutama berkaitan dengan keterbatasan jaringan internet dan durasi pelaksanaan

kegiatan. Meskipun demikian, kendala tersebut dapat diatasi sehingga kegiatan pelatihan tetap dapat berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

a. Keterbatasan Jaringan Internet

Koneksi internet yang kurang stabil menjadi salah satu kendala utama dalam pelaksanaan kegiatan, mengingat penggunaan Canva sangat bergantung pada akses internet. Kondisi ini menyebabkan beberapa peserta mengalami keterlambatan dalam mengakses fitur desain maupun tools pendukung yang digunakan selama pelatihan. Untuk mengatasi hal tersebut, tim pelaksana menyediakan akses jaringan WiFi tambahan guna mendukung kelancaran kegiatan.

b. Keterbatasan Waktu Pelaksanaan

Durasi kegiatan yang relatif terbatas menyebabkan tidak seluruh materi dan tools desain dapat dibahas secara mendalam. Oleh karena itu, penyampaian materi difokuskan pada fitur-fitur utama yang paling relevan dengan pembuatan poster serta tools pendukung yang mudah dipahami oleh peserta. Selain itu, peserta juga diberikan arahan untuk melanjutkan eksplorasi secara mandiri setelah kegiatan pelatihan selesai agar pemahaman yang diperoleh dapat terus berkembang.

E. Relevansi dengan Penelitian Terdahulu

Hasil kegiatan pelatihan pembuatan poster menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta dalam memanfaatkan tools desain serta mengembangkan ide visual dalam menghasilkan karya. Temuan ini memperlihatkan bahwa pelatihan berbasis praktik dengan memanfaatkan platform desain digital dapat memberikan dampak positif terhadap keterampilan siswa dalam bidang desain grafis. Hasil tersebut sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis Canva dapat membantu meningkatkan kreativitas serta kemampuan siswa dalam menghasilkan karya visual yang lebih baik melalui proses pelatihan yang terstruktur (Wibowo et al., 2024). Selain itu, penelitian lain juga menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva dalam pembelajaran mampu meningkatkan literasi digital serta keterampilan dalam mengolah media visual (Sukmawati et al., 2022). Dengan demikian, kegiatan pelatihan yang dilakukan tidak hanya memberikan pengalaman praktis kepada peserta, tetapi juga memperkuat temuan dari penelitian sebelumnya mengenai efektivitas penggunaan platform desain digital dalam meningkatkan keterampilan dan pemahaman siswa di bidang komunikasi visual.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan pembuatan poster menggunakan Canva yang dilaksanakan di SMP Negeri 41 Samarinda berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam memanfaatkan tools desain digital. Materi yang disampaikan meliputi penggunaan fitur dasar dan lanjutan Canva, pemanfaatan tools pendukung di luar platform, serta penerapan prinsip dasar desain visual dalam pembuatan poster. Hasil evaluasi melalui pre-test dan post-test menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya jumlah peserta pada kategori “Sangat Paham” dari 40% menjadi 60% atau mengalami kenaikan sebesar 20%, serta penurunan pada kategori “Cukup Paham” dari 60% menjadi 40% yang mengindikasikan adanya pergeseran pemahaman ke tingkat yang lebih tinggi. Selain itu, peserta juga mampu mengaplikasikan materi yang telah diperoleh ke dalam praktik pembuatan poster dengan hasil yang lebih baik dibandingkan sebelum mengikuti pelatihan. Bahkan, secara praktik siswa menunjukkan kreativitas yang tinggi dalam mengembangkan ide visual dan mengolah elemen desain, meskipun peningkatan secara teori tidak terlalu signifikan. Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan peserta dalam bidang desain grafis. Oleh karena itu, kegiatan serupa disarankan untuk dilaksanakan secara berkelanjutan guna mendukung peningkatan keterampilan digital siswa di era teknologi saat ini.

5. PENGAKUAN/ UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada SMP Negeri 41 Samarinda yang telah memberikan kesempatan dan dukungan penuh dalam pelaksanaan kegiatan “Pembuatan Poster Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Desain Siswa SMPN 41 Samarinda”. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak sekolah dan guru pendamping atas penerimaan serta fasilitasi yang diberikan sehingga kegiatan dapat berjalan dengan baik dan lancar. Kami juga menyampaikan terima kasih kepada dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama pelaksanaan kegiatan, serta kepada Koordinator Program Studi Sistem Informasi Fakultas Teknik Universitas Mulawarman yang telah memberikan dukungan terhadap kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Wibowo, A., Rahmadhani, R., Oktiningrum, W., Muslihasari, A., Ayu, D., Wardhani, P., & Zuhroh, L. (2025). *Pelatihan Desain Poster Melalui Aplikasi Canva sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Siswa Kelas VI SDN 2 Sumberoto*. 8(2), 87–95.
- Siregar B.; Nurjanah, S., A. H. . Z. (2025). Design Grafis di Era Digital: Pengenalan dan Pemanfaatan Canva bagi Komunitas. *Journal of Community Innovation*, 1(1), 10–20. <https://journal.jci.co.id/jspm/article/view/155>
- Wahidin. (2025). Jurnal Ilmiah Edukatif Pengembangan Media Pembelajaran Visual Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(01), 285–295.

- Sabrina, N. A., Maharaja, L. R., Naingglan, M. M., & Gaol, M. L. (2023). Pengaruh Pengembangan Media Ajar Visual Terhadap Siswa Sekolah Dasar dalam Memahami Konsep Matematika Secara Visual. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 11. <https://doi.org/10.47134/ppm.v1i1.113>
- Saputra, R. A. V. W. (2024). The role of the social media platform pinterest as a creative media reference for generation Z students. *English Learning Innovation*, 5(2), 207–222. <https://doi.org/10.22219/englie.v5i2.35115>
- Angraini, N., Sembiring, M. M., Handayani, D., Pendidikan, F. I., & Medan, U. N. (2024). *Jurnal inovasi sekolah dasar*. 1(3).
- Sukmawati, R. A., Pramita, M., Wiranda, N., Apriliyanti, A., Maulida, C. K., Winanto, A., & Hidayat, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru MGMP Matematika SMP. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1393. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i4.6133>