Vol. 4 No. 2 November 2026 e-ISSN 3026-1147 DOI : 10.30872/petisi.v4i2.4575

Pelatihan Pembuatan Poster dengan Canva sebagai Media Komunikasi Visual di SMP 41 Samarinda

Muhammad Arsy Al-Fahd [1,*)], Muhammad Arifin Dava[2)], Nova Nur Fauziah[3)] , Asnan Fadjri Wahyudi[4)], Muhammad Faisal Ramdhani[5)], Putut Pamilih Widagdo[6)], Amin Padmo Azam Masa[7)] Muhammad Fawaz Saputra[8)]

Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Mulawarman
Gunung Kelua Jalan Sambaliung No.9, Samarinda, 75119
E-Mail : muhammadarsyalfahd@gmail.com [1)]; adava05@gmail.com [2)]; novanurfauziah823@gmail.com [3)]; asnanfadjriw@gmail.com [4)]; ramdhanixx77@gmail.com [5)]; putut@unmul.ac.id [6)]; aminpadmo@unmul.ac.id [7)]

ABSTRAK

Samarinda sebagai ibu kota Kalimantan Timur memiliki berbagai institusi pendidikan dari tingkat SD hingga SMP yang tersebar di berbagai wilayah. Seiring berkembangnya teknologi digital, literasi desain grafis menjadi keterampilan penting bagi generasi muda. Namun, di SMP 41 Samarinda, siswa masih menghadapi keterbatasan dalam membuat desain poster akibat kurangnya pemahaman prinsip desain dan minimnya pengalaman aplikasi desain digital. Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan pemahaman komunikasi visual dan keterampilan Canva pada siswa. Dilaksanakan 11 Maret 2026 di SMP 41 Samarinda dengan 16 peserta kelas VIII-IX melalui demonstrasi dan pendampingan langsung. Evaluasi menggunakan pre-test dan post-test skala Likert lima poin. Hasil menunjukkan peningkatan skor rata-rata dari 3,97 menjadi 4,07, peningkatan "Sangat Setuju" dari 32,21% menjadi 36,92%, dan penurunan "Netral" dari 28,37% menjadi 25,13%. Pelatihan berbasis Canva terbukti efektif meningkatkan literasi digital dan keterampilan desain siswa sekolah menengah pertama.

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

ABSTRACT

Samarinda, the capital of East Kalimantan Province, has various educational institutions from elementary to junior high school levels scattered across different areas. As digital technology continues to advance, graphic design literacy has become an important skill for young generations. However, at SMP 41 Samarinda, students still face limitations in creating poster designs due to a lack of understanding of design principles and minimal experience with digital design applications. This community service activity aims to improve students' understanding of visual communication and their Canva skills. It was conducted on March 11, 2026 at SMP 41 Samarinda with 16 participants from grades VIII-IX through direct demonstration and mentoring. Evaluation was carried out using pre-test and post-test with a five-point Likert scale. Results showed an increase in average score from 3.97 to 4.07, an increase in "Strongly Agree" responses from 32.21% to 36.92%, and a decrease in "Neutral" responses from 28.37% to 25.13%. Canva-based training proved effective in improving digital literacy and design skills of junior high school students.

Keywords – Canva, Poster, Visual Communication, Digital Literacy

1. PENDAHULUAN

Samarinda sebagai ibu kota Provinsi Kalimantan Timur saat ini tengah gencar melakukan transformasi digital di berbagai sektor, termasuk pemerintahan, ekonomi, dan pendidikan. Upaya ini tercermin dari penguatan sistem pemerintahan berbasis elektronik, pengembangan layanan publik digital, serta berbagai program peningkatan literasi digital yang dilakukan secara bertahap. Pemerintah daerah secara aktif mendorong integrasi layanan digital agar lebih mudah diakses oleh masyarakat dan mampu meningkatkan efisiensi serta kualitas pelayanan publik (Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Samarinda, 2026).

Selain itu, berbagai program literasi digital juga terus dilakukan untuk meningkatkan kemampuan masyarakat, khususnya pelajar, dalam memanfaatkan teknologi secara bijak dan produktif. Kegiatan pelatihan, sosialisasi, dan edukasi digital yang dilaksanakan oleh pemerintah maupun institusi pendidikan menunjukkan adanya upaya serius dalam membentuk masyarakat yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi (Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Samarinda, 2025).

Dalam konteks penerapan teknologi yang semakin luas di Samarinda, sektor pendidikan turut mengalami perubahan dalam cara siswa memperoleh dan mengelola informasi. Pemanfaatan berbagai media pembelajaran berbasis teknologi menuntut siswa tidak hanya mampu mengakses informasi, tetapi juga memiliki keterampilan

*) Corresponding Author
2026 PETISI : Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Teknologi Informasi dan Sistem Informasi
with CC BY NC SA license.

Vol. 4 No. 2 November 2026 e-ISSN 3026-1147 DOI : 10.30872/petisi.v4i2.4575

dalam mengolah serta menyajikan informasi secara efektif. Oleh karena itu, peserta didik perlu dibekali berbagai keterampilan yang relevan, salah satunya adalah literasi digital, yaitu kemampuan dalam memahami, menggunakan, serta menciptakan informasi melalui media digital (Kurniawan et al., 2024).

Di sektor pendidikan, pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran mulai diterapkan melalui penggunaan berbagai media berbasis digital, seperti e-book, QR Code, serta akses terhadap sumber belajar yang lebih fleksibel. Meskipun demikian, pelaksanaannya masih menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan keterampilan digital siswa dan kesiapan dalam memanfaatkan teknologi secara optimal dalam kegiatan pembelajaran (Ayu Dewanti et al., 2025).

Seiring dengan meningkatnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran tersebut, kemampuan literasi digital menjadi aspek penting yang perlu dimiliki oleh siswa. Literasi digital berkaitan dengan kemampuan dalam menggunakan perangkat teknologi sekaligus menyampaikan informasi secara visual. Dalam konteks ini, desain grafis menjadi keterampilan yang relevan untuk dikenalkan kepada siswa. Melalui desain grafis, siswa dapat menuangkan ide dan gagasan dalam bentuk visual yang menarik. Salah satu media yang sering digunakan dalam komunikasi visual adalah poster. Poster memiliki keunggulan dalam menyampaikan pesan secara singkat melalui kombinasi teks dan elemen visual, sehingga efektif digunakan sebagai sarana komunikasi (Harefa et al., 2025).

Namun demikian, berdasarkan kondisi di lapangan, siswa SMP 41 Samarinda masih memiliki keterbatasan dalam membuat desain poster yang baik. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman terhadap prinsip dasar desain seperti hierarki visual, pemilihan font, penggunaan warna, serta pengaturan tata letak. Padahal, sebagaimana dijelaskan dalam materi pelatihan, desain yang baik adalah desain yang mampu menyampaikan pesan secara efektif, jelas, dan menarik kepada audiens (Nurhosen et al., 2024).

Selain itu, keterbatasan dalam penggunaan aplikasi desain grafis juga menjadi salah satu kendala yang dihadapi siswa. Sebagian besar siswa belum terbiasa menggunakan platform desain digital. Salah satu solusi yang dapat digunakan adalah Canva, yaitu platform desain grafis berbasis daring yang menyediakan berbagai template, elemen, dan fitur sederhana yang memudahkan pengguna dalam membuat desain. Canva memberikan kemudahan bagi siswa untuk merancang berbagai media visual, termasuk poster, presentasi, dan infografis, meskipun tidak memiliki keahlian khusus di bidang desain grafis (Putri & Cahaya, 2024).

Berbagai kegiatan pelatihan sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas, keterampilan desain, serta kemampuan komunikasi visual siswa. Pelatihan pembuatan poster menggunakan Canva juga terbukti mampu meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan ide secara visual serta menghasilkan karya yang lebih menarik dan komunikatif (Kurniawan et al., 2024; Harahap et al., 2025). Pemanfaatan media digital seperti Canva dalam pembelajaran terbukti dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan literasi digital peserta didik, karena mampu memfasilitasi penyampaian materi secara visual, interaktif, dan mudah dipahami (Nasrullah et al., 2025; Salem et al., 2025; Sulolipu et al., 2025; Wulandari et al., 2025).

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu kegiatan pengabdian kepada masyarakat bagi siswa SMP 41 Samarinda. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran dinilai mampu mendorong kreativitas dan kompetensi siswa secara signifikan (Effendi et al., 2024; Fajrina et al., 2025). Kegiatan ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami prinsip dasar desain serta meningkatkan keterampilan mereka dalam memanfaatkan teknologi digital secara kreatif. Adapun tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa mengenai konsep komunikasi visual, melatih keterampilan penggunaan Canva sebagai alat desain grafis, serta meningkatkan kemampuan siswa dalam menghasilkan poster yang efektif, menarik, dan komunikatif.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan menggunakan metode demonstrasi dan pendampingan langsung yang terdiri atas tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Metode demonstrasi dipilih karena efektif dalam memberikan pemahaman praktis kepada peserta, terutama dalam pelatihan berbasis teknologi (Setiawan et al., 2024). Selain itu, pendampingan langsung dilakukan untuk memastikan setiap peserta dapat mengikuti proses pembelajaran secara optimal.

A. Subjek dan Lokasi Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 11 Maret 2026 pukul 08.00–12.00 WITA di SMP Negeri 41 Samarinda dengan melibatkan 16 siswa kelas VIII dan IX. Adapun pelatihan utama berupa penggunaan aplikasi Canva berlangsung selama ±83 menit dalam rangkaian kegiatan tersebut.

B. Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu :

1. Tahap pertama adalah persiapan, yang meliputi koordinasi dengan pihak sekolah, penyusunan materi pelatihan mengenai prinsip dasar komunikasi visual dan desain poster, serta persiapan perangkat yang dibutuhkan seperti laptop dan akses internet untuk mengoperasikan Canva (Effendi et al., 2024; Fajrina et al., 2025).
2. Tahap kedua adalah pelaksanaan, di mana tim pelaksana mendemonstrasikan penggunaan Canva secara langsung kepada peserta selama ±83 menit. Selama proses berlangsung, tim mendampingi setiap peserta secara individual untuk memastikan pemahaman dan kelancaran praktik (Indra et al., 2025).
3. Tahap ketiga adalah evaluasi, yang dilakukan untuk mengukur efektivitas kegiatan melalui pre-test dan post-test. Pre-test diberikan sebelum pelatihan untuk mengetahui pemahaman awal peserta, sedangkan post-test diberikan setelah pelatihan untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta setelah

2026 PETISI : Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Teknologi Informasi dan Sistem Informasi
with CC BY NC SA license.

Vol. 4 No. 2 November 2026 e-ISSN 3026-1147 DOI : 10.30872/petisi.v4i2.4575

mengikuti kegiatan (Herwinsyah et al., 2024). Tahap evaluasi ini berlangsung selama ±8 menit untuk pre-test dan ±10 menit untuk post-test.

C. Metode Pelaksanaan

Instrumen evaluasi yang digunakan dalam kegiatan ini berupa kuesioner pre-test dan post-test yang disusun menggunakan skala Likert lima poin. Skala tersebut terdiri dari pilihan Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Netral (N), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS), yang digunakan untuk mengukur tingkat persetujuan peserta terhadap setiap pernyataan yang diberikan. Penggunaan skala Likert dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran kuantitatif mengenai tingkat pemahaman dan persepsi peserta secara sistematis.

Pre-test digunakan untuk mengukur pemahaman awal peserta terkait konsep komunikasi visual, prinsip dasar desain grafis, serta penggunaan aplikasi Canva sebelum mengikuti pelatihan. Sementara itu, post-test digunakan untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan, sehingga dapat diketahui sejauh mana materi yang diberikan dapat dipahami dan diterapkan oleh peserta.

Instrumen yang digunakan mencakup beberapa indikator, yaitu pemahaman terhadap prinsip desain grafis, kemampuan penggunaan fitur Canva, serta kemampuan dalam menyusun desain poster yang komunikatif. Rincian pernyataan pre-test dan post-test disajikan pada Tabel 1 dan Tabel 2.

Tabel 1. Daftar Pernyataan Pre-Test

No	Pernyataan
1	Saya pernah menggunakan Canva sebelumnya.
2	Saya mengetahui apa itu Canva.
3	Saya tahu bahwa Canva bisa digunakan untuk membuat berbagai desain seperti poster, presentasi, atau postingan media sosial.
4	Saya tahu bahwa Canva memiliki berbagai fitur atau alat untuk membuat desain.
5	Saya tahu cara menggunakan beberapa fitur di Canva seperti menambahkan teks, gambar, atau warna.
6	Saya pernah membuat poster sebelumnya.
7	Saya mengetahui apa yang dimaksud dengan poster.
8	Saya mengetahui fungsi dan tujuan dari poster.
9	Saya mengetahui ciri-ciri poster yang baik.
10	Saya mengetahui unsur-unsur yang ada dalam poster.
11	Saya mengetahui jenis-jenis poster.
12	Saya mengetahui cara membuat poster yang baik dan menarik.
13	Saya tahu bahwa poster digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada banyak orang.

Berdasarkan Tabel 1, instrumen pre-test terdiri dari 13 pernyataan yang digunakan untuk mengukur pemahaman awal peserta terkait penggunaan Canva dan konsep dasar desain poster. Pernyataan yang disusun mencakup aspek pengalaman penggunaan Canva, pengetahuan tentang fitur-fitur Canva, serta pemahaman mengenai konsep dan karakteristik poster.

Tabel 2. Daftar Pernyataan Post-Test

No	Pernyataan
1	Saya memahami fungsi utama Canva sebagai platform desain.
2	Saya memahami berbagai jenis desain yang dapat dibuat di Canva.
3	Saya mampu menggunakan tools dasar Canva seperti teks, gambar, dan elemen desain.
4	Saya mampu memanfaatkan fitur lanjutan Canva seperti efek, animasi, posisi, dan warna.
5	Saya mampu menggunakan fitur kolaborasi di Canva untuk bekerja dalam tim.
6	Saya memahami konsep dasar poster digital.
7	Saya mampu membuat poster digital dengan tampilan yang baik dan menarik.
8	Saya memahami unsur-unsur penting yang harus ada dalam poster.
9	Saya memahami jenis-jenis poster dan perbedaannya.
10	Saya dapat membuat poster di Canva sesuai dengan langkah-langkah yang telah dipelajari.
11	Saya memahami bagaimana membuat desain yang sesuai dengan tujuan poster.
12	Saya mampu membuat desain digital lain selain poster dengan menggunakan Canva.
13	Saya tertarik menggunakan Canva untuk membuat desain di masa depan.
14	Saya merasa pelatihan Canva ini membantu saya belajar membuat desain.

Berdasarkan Tabel 2, instrumen post-test terdiri dari 14 pernyataan yang digunakan untuk mengukur pemahaman dan keterampilan peserta setelah mengikuti pelatihan. Pernyataan yang disusun mencakup kemampuan dalam memahami fungsi dan fitur Canva, keterampilan dalam menggunakan berbagai tools desain, serta pemahaman terhadap konsep dan penerapan desain poster

2026 PETISI : Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Teknologi Informasi dan Sistem Informasi
with CC BY NC SA license.

Vol. 4 No. 2 November 2026 e-ISSN 3026-1147 DOI : 10.30872/petisi.v4i2.4575

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan sebagai upaya peningkatan keterampilan digital siswa melalui pelatihan desain poster berbasis Canva. Hasil kegiatan dianalisis berdasarkan perbandingan nilai pre-test dan post-test guna mengukur peningkatan pemahaman peserta.

A. Pelaksanaan Kegiatan

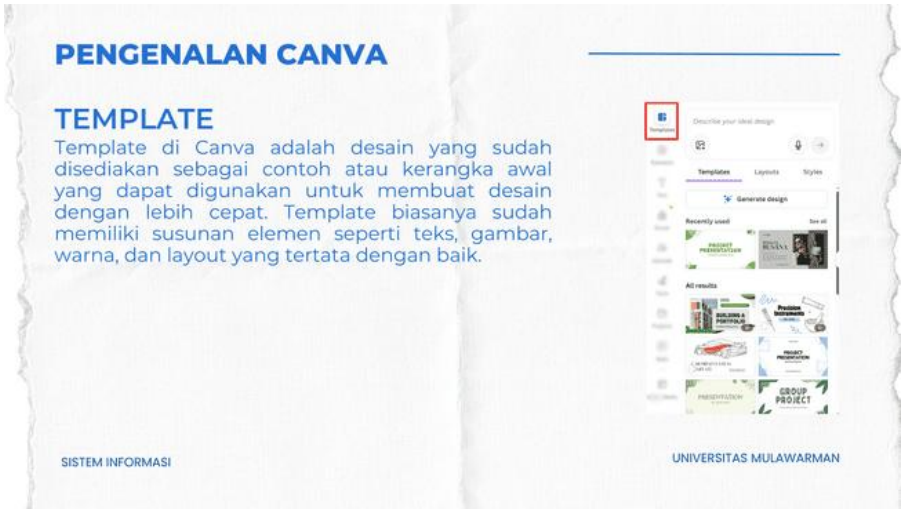
Pelaksanaan pelatihan dilakukan melalui metode demonstrasi yang dikombinasikan dengan pendampingan langsung. Dalam kegiatan ini, peserta dipandu secara bertahap mulai dari pengenalan fitur aplikasi Canva, pemahaman prinsip dasar desain poster, hingga praktik pembuatan poster sesuai tema yang ditentukan.

Selama proses berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi dan aktif mengikuti setiap tahapan pelatihan. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan demonstrasi dan pendampingan langsung efektif dalam mendorong keterlibatan aktif peserta, sebagaimana juga dikemukakan dalam penelitian sebelumnya bahwa metode pelatihan berbasis praktik mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi peserta secara signifikan (Effendi et al., 2024).



Gambar 1. Pelaksanaan Pelatihan Pembuatan Poster Menggunakan Canva

Pelatihan dimulai dengan pengenalan fitur-fitur dasar Canva, termasuk penggunaan template sebagai fondasi pembuatan desain. Materi ini disampaikan melalui demonstrasi langsung yang memperlihatkan proses penggunaan fitur dasar Canva secara bertahap, sehingga peserta dapat memahami alur pembuatan desain secara visual, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 2.



Gambar 2. Pengenalan Fitur Template pada Canva

Materi tersebut bertujuan untuk membantu peserta memahami fungsi template sebagai kerangka awal dalam pembuatan desain, sehingga peserta tidak perlu memulai dari awal dan dapat langsung menyesuaikan desain sesuai kebutuhan. Pemanfaatan template ini juga membantu peserta dalam memahami struktur dasar sebuah desain yang baik, termasuk penempatan elemen visual dan teks secara proporsional. Setelah memahami penggunaan template, peserta selanjutnya diperkenalkan dengan berbagai fitur pendukung dalam Canva, seperti elemen desain, penambahan teks, pengaturan warna, serta fitur unggah gambar untuk menambahkan konten visual secara mandiri.

Pada tahap ini, peserta diberikan kesempatan untuk mencoba secara langsung setiap fitur yang diperkenalkan, sehingga mereka dapat memahami fungsi dan cara penggunaannya secara praktis. Penjelasan mengenai elemen desain difokuskan pada pemilihan ikon, bentuk, dan ilustrasi yang sesuai dengan tema, sedangkan pada fitur teks

with CC BY NC SA license.

Vol. 4 No. 2 November 2026 e-ISSN 3026-1147 DOI : 10.30872/petisi.v4i2.4575

peserta diajarkan cara mengatur jenis huruf, ukuran, dan penempatan agar mudah dibaca. Selain itu, pengaturan warna juga ditekankan untuk menciptakan kombinasi yang harmonis dan menarik secara visual. Peserta juga dilatih untuk mengunggah gambar sendiri sebagai bagian dari pengembangan kreativitas dalam menyusun desain.

Selain itu, peserta juga diberikan pemahaman mengenai cara membagikan (share) dan mengunduh (download) hasil desain yang telah dibuat. Hal ini bertujuan agar peserta tidak hanya mampu membuat desain, tetapi juga memahami cara mendistribusikan hasil karyanya secara efektif, baik untuk keperluan presentasi, publikasi, maupun penggunaan pribadi.



Gambar 3. Materi Konsep Scale dalam Desain

Selain konsep *scale*, peserta juga diperkenalkan dengan beberapa prinsip dasar desain grafis lainnya, seperti hierarki visual, penggunaan font, *white space*, dan *color harmony*. Hierarki visual dijelaskan sebagai teknik dalam mengatur urutan perhatian audiens terhadap elemen desain, sehingga informasi utama dapat tersampaikan dengan jelas. Penggunaan font difokuskan pada pemilihan jenis huruf yang sesuai dan mudah dibaca, serta konsistensi dalam penggunaannya. Sementara itu, *white space* atau ruang kosong dijelaskan sebagai elemen penting yang berfungsi untuk memberikan keseimbangan dan menghindari tampilan desain yang terlalu padat. Selain itu, konsep *color harmony* diperkenalkan untuk membantu peserta dalam mengombinasikan warna secara selaras agar menghasilkan tampilan visual yang menarik dan nyaman dilihat.

Setelah seluruh materi pelatihan disampaikan, kegiatan kemudian dilanjutkan dengan tahap evaluasi melalui pemberian pre-test dan post-test kepada peserta. Pre-test diberikan sebelum pelatihan untuk mengetahui pemahaman awal, sedangkan post-test diberikan setelah pelatihan untuk mengukur peningkatan pemahaman peserta. Dokumentasi pada gambar berikut merupakan salah satu contoh proses pengerjaan evaluasi oleh peserta.



Gambar 4. Dokumentasi Pengerjaan Test Evaluasi

Gambar tersebut menunjukkan proses pengerjaan evaluasi oleh peserta yang dilakukan secara mandiri di akhir kegiatan. Melalui tahapan ini, tim pelaksana dapat mengukur tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang telah disampaikan selama pelatihan.

with CC BY NC SA license.

Vol. 4 No. 2 November 2026 e-ISSN 3026-1147 DOI : 10.30872/petisi.v4i2.4575

B. Hasil Pre-Test

Berdasarkan hasil *pre-test*, diperoleh rata-rata skor keseluruhan sebesar 3,97 yang termasuk dalam kategori Setuju. Distribusi jawaban peserta menunjukkan bahwa sebesar 32,21% menyatakan Sangat Setuju, 36,06% Setuju, 28,37% Netral, 2,88% Tidak Setuju, dan 0,48% Sangat Tidak Setuju. Proporsi jawaban Netral yang cukup besar yakni 28,37% mengindikasikan bahwa sebagian peserta belum memiliki keyakinan penuh terhadap pemahaman dan kemampuan desain mereka sebelum mengikuti pelatihan. Data hasil pre-test secara lengkap dapat diakses melalui tautan berikut.

C. Hasil Post-Test

Hasil *post-test* menunjukkan rata-rata skor keseluruhan sebesar **4,07** yang berada pada kategori **Setuju**. Distribusi jawaban menunjukkan pergeseran yang positif dibandingkan *pre-test*, yakni meningkatnya persentase Sangat Setuju dari 32,21% menjadi 36,92%, menurunnya Netral dari 28,37% menjadi 25,13%, serta Sangat Tidak Setuju dari 0,48% menjadi 0,00%. Peningkatan rata-rata skor dari 3,97 menjadi 4,07 serta pergeseran distribusi jawaban tersebut mengindikasikan bahwa kegiatan pelatihan memberikan dampak positif terhadap pemahaman dan keterampilan peserta dalam membuat poster menggunakan Canva. Hasil ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa pemanfaatan Canva dalam kegiatan pelatihan terbukti mampu meningkatkan keterampilan desain grafis serta kepercayaan diri peserta dalam menghasilkan karya visual yang komunikatif (Effendi et al., 2024; Harahap et al., 2025). Data lengkap hasil post-test dapat diakses melalui tautan berikut.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan pembuatan poster menggunakan Canva telah dilaksanakan di SMP 41 Samarinda pada tanggal 11 Maret 2026 dan diikuti oleh 15 peserta dari kelas VIII dan IX. Kegiatan berlangsung melalui metode demonstrasi dan pendampingan langsung yang mencakup tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

Berdasarkan hasil evaluasi melalui pre-test dan post-test, terdapat peningkatan rata-rata skor dari 3,97 menjadi 4,07 yang keduanya berada pada kategori Setuju. Peningkatan ini juga tercermin dari pergeseran distribusi jawaban peserta, yakni meningkatnya persentase jawaban Sangat Setuju dari 32,21% menjadi 36,92% serta menurunnya persentase Netral dari 28,37% menjadi 25,13% dan Sangat Tidak Setuju dari 0,48% menjadi 0,00%. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan memberikan dampak positif terhadap pemahaman peserta mengenai prinsip dasar komunikasi visual serta keterampilan mereka dalam memanfaatkan Canva sebagai alat desain grafis.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pelatihan pembuatan poster menggunakan Canva efektif dalam meningkatkan literasi digital dan keterampilan desain grafis siswa SMP 41 Samarinda. Sebagai saran, kegiatan serupa diharapkan dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dengan cakupan peserta yang lebih luas serta materi yang lebih beragam agar manfaatnya dapat dirasakan oleh lebih banyak siswa.

5. PENGAKUAN/ UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Penulis mengucapkan terima kasih kepada SMP Negeri 41 Samarinda yang telah memberikan kesempatan dan dukungan penuh dalam pelaksanaan kegiatan sosialisasi dan edukasi keamanan digital ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak sekolah dan guru pendamping SMP Negeri 41 Samarinda atas penerimaan serta fasilitasi yang diberikan sehingga kegiatan dapat berjalan dengan baik.

6. DAFTAR PUSTAKA

Ayu Dewanti, Slamat Baniruddin, Rifa Azmi Fadhillah, Muhammad Aldi, Januar Abdilah Santoso, Yeni Rahmawati, & Chienda Alfino Rinaldy. (2025). Digitalisasi Literasi Sekolah: Dampak Implementasi QR Code E-Book terhadap Minat Baca Siswa SMA. *Karya Nyata : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(4), 258–271. https://doi.org/10.62951/karyanyata.v2i4.2631

Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Samarinda. (2025, October 1). *Diskominfo Samarinda Perkuat Literasi Digital Generasi Muda*. https://diskominfo.samarindakota.go.id/arsip/2025/berita-diskominfo/diskominfo-samarinda-perkuat-literasi-digital-generasi-muda

Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Samarinda. (2026, February 2). *Transformasi Digital Jadi Pondasi Ekonomi Masa Depan Kaltim*. https://diskominfo.kaltimprov.go.id/berita/transformasi-digital-jadi-pondasi-ekonomi-masa-depan-kaltim

Effendi, M. I., Mutmainnah, S., Nurjanah, N., Annaqita, S., & Ningtyas, S. W. (2024). Kontribusi Canva For Education Dalam Meningkatkan Kreativitas dan Presentation Skills Mahasiswa. *PINUS: Jurnal Penelitian Inovasi Pembelajaran*, *9*(2), 13–26. https://doi.org/10.29407/pn.v9i2.21839

Fajrina, W., Andy Sapta, & Dang Irvan Rahmat Safari. (2025). Penerapan Media Canva Sebagai inovasi Pembelajaran dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pancasila Siswa SD. *Epistema*, *6*(1), 60–71. https://doi.org/10.21831/ep.v6i1.87204

Harahap, F., Verina, W., Nasution, N. S., Sariangsah, H., Saragih, N. E., & Adawiyah, R. (2025). Pelatihan Canva Untuk Siswa SMK Sebagai Media Pembuatan Poster Edukatif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat IPTEK*, *5*(1), 38–45. https://doi.org/https://doi.org/10.53513/abdi.v5i1.10577

Harefa, J. B., Zebua, O., Lafau, R. O., Mendrofa, R. J. A., Mendrofa, V. N., & Gea, N. E. (2025). Pelatihan Penggunaan Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Desain Di Era Digital Di SMP Negeri 1 Bawolato. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, *5*(4), 497–504. https://doi.org/10.59395/jaqb7r03

Herwinsyah, H., Zahrani, H., & Hidayat, S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Pada Mata Kuliah Literasi Digital di STAI Terpadu Yogyakarta. *SALIHA Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *7*(2), 421–420. https://doi.org/10.54396/saliha.v7i2.1426

2026 PETISI : Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Teknologi Informasi dan Sistem Informasi
with CC BY NC SA license.

Vol. 4 No. 2 November 2026 e-ISSN 3026-1147 DOI : 10.30872/petisi.v4i2.4575

Indra, D., Alwi, E. I., Zahra, A. F., Octavia, M., & Aurelia, S. (2025). Peningkatan Literasi Digital Masyarakat melalui Pelatihan Canva dan Excel di Rumah Baca Pangngadakkang. *Celebes Journal of Community Services*, *4*, 397–404. https://doi.org/10.37531/celeb.v4i2.3204

Kurniawan, A. D., Oktafiani, A., Intan, A., Putri, W., Yulisa, H. R., Novia, S., Putri, W., Studi, P., Profesi Guru, P., Nusantara, U., & Kediri, P. (2024a). Upaya Peningkatan Keterampilan Membuat Poster dengan Topik Lingkungan Alam dan Sosial melalui Media Canva Siswa Kelas VI SD Negeri Bangsal 3 Kota Kediri. *Jurnal Simki Postgraduate*, *3*(4), 362–372. https://jiped.org/index.php/JSPG

Kurniawan, A. D., Oktafiani, A., Intan, A., Putri, W., Yulisa, H. R., Novia, S., Putri, W., Studi, P., Profesi Guru, P., Nusantara, U., & Kediri, P. (2024b). Upaya Peningkatan Keterampilan Membuat Poster dengan Topik Lingkungan Alam dan Sosial melalui Media Canva Siswa Kelas VI SD Negeri Bangsal 3 Kota Kediri. *Jurnal Simki Postgraduate*, *3*(4), 362–372. https://jiped.org/index.php/JSPG

Nasrullah, Musyawir, Rahman, N. Q., Syukriani, A., & Arianto, H. (2025). Program Pelatihan Canva untuk Meningkatkan Literasi Digital dan Kreativitas Siswa di SMPN 1 Lamuru. *Journal of Community Services and Development*, *1*(2), 46–51. https://doi.org/10.64619/v1i1.10

Nurhosen, N., Sayyinul, S., Iskandar, R., Balqis, M., & Surur, M. (2024). Analisis Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Kebudayaan*, *2*(2), 81–96. https://doi.org/10.59031/jkppk.v2i2.324

Putri, E. S., & Cahaya, M. A. (2024). Pengaruh Project Based Learning Menggunakan Canva Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Pada Materi Ekosistem. *BIODIK*, *10*(4), 703–713. https://doi.org/10.22437/biodik.v10i4.35610

Salem, Muh. A., Hasanah Purnamasari, & Robi'ah Awaliyah. (2025). Pelatihan Literasi Digital : Pemanfaatan Media Canva untuk Pembelajaran. *Multidisciplinary Indonesian Center Journal (MICJO)*, *2*(1), 810–815. https://doi.org/10.62567/micjo.v2i1.546

Setiawan, A., Susanto, S., & Wardhani, I. S. K. (2024). Pelatihan Pembuatan Poster Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Literasi Digital pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, *4*(1), 22–33. https://doi.org/10.53621/jippmas.v4i1.274

Sulolipu, A. A., Rosmayanti, V., Wahid, A., Ram, St. W., & Ishak, S. (2025). Visual Learning With Canva: Meningkatkan Literasi Digital Siswa Dengan Media Desain Interaktif di SMA 23 Makassar. *ABDI SAMULANG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *4*(1), 56–63. https://doi.org/10.61477/abdisamulang.v4i1.58

Wulandari, H. T., Murtiyasa, B., Susanto, H., & Masduki. (2025). Integrasi Teknologi Canva dalam Pembelajaran: Peningkatan Literasi Digital Melalui Komik Digital. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, *12*(2), 426–435. https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i2.5337

2026 PETISI : Pengabdian Kepada Masyarakat Bidang Teknologi Informasi dan Sistem Informasi
with CC BY NC SA license.