

Pelatihan Pembuatan Poster Melalui Aplikasi Canva Sebagai Media Bahan Pembelajaran Pada Remaja SMA Negeri 2 Palangka Raya

¹⁾Waode Gusti rusliana*, ²⁾Surawan, ³⁾Cindy Dwi rohmah
^{1,2,3)}Pendidikan Agama Islam, IAIN Palangka Raya, Indonesia
Email Corresponding: waoderusliana2021@gmail.com *

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Pelatihan Pembuatan Poster Canva Media Bahan Pembelajaran Remaja SMA	Pelatihan pembuatan poster melalui aplikasi Canva di SMA Negeri 2 Palangka Raya dilatarbelakangi oleh kurangnya keterampilan desain grafis di kalangan siswa, yang berpotensi menghambat kemampuan mereka dalam menyampaikan informasi secara visual. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterampilan desain grafis siswa serta kreativitas mereka dalam menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran. Metode yang digunakan adalah service learning, yang melibatkan siswa dalam pengalaman praktis dengan pendekatan berbasis proyek. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa siswa mengalami peningkatan keterampilan dalam merancang poster yang informatif dan menarik. Selain itu, siswa menunjukkan kreativitas yang lebih baik dalam menggabungkan elemen visual dan teks. Umpan balik positif dari siswa mengindikasikan bahwa pelatihan ini memenuhi kebutuhan mereka, dengan banyak yang berharap ada sesi lanjutan untuk mengembangkan keterampilan lebih lanjut. Kesimpulan dari kegiatan ini adalah bahwa pelatihan pembuatan poster menggunakan Canva memberikan dampak signifikan dalam peningkatan keterampilan dan kepercayaan diri siswa. Program ini tidak hanya bermanfaat dalam konteks akademik, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di dunia kerja yang semakin membutuhkan keterampilan digital. Keberlanjutan pelatihan semacam ini sangat direkomendasikan untuk mendukung perkembangan kompetensi siswa ke depannya.
Keywords: Training Poster Making Canva Learning Material Media High School Teenagers	ABSTRACT Poster making training using the Canva application at SMA Negeri 2 Palangka Raya was motivated by the lack of graphic design skills among students, which has the potential to hinder their ability to convey information visually. The purpose of this study was to improve students' graphic design skills and their creativity in using technology as a learning medium. The method used was service learning, which involved students in practical experiences with a project-based approach. The results of the training showed that students experienced increased skills in designing informative and attractive posters. In addition, students showed better creativity in combining visual and text elements. Positive feedback from students indicated that this training met their needs, with many hoping for further sessions to develop their skills further. The conclusion of this activity is that poster making training using Canva has a significant impact on improving students' skills and confidence. This program is not only beneficial in an academic context, but also prepares students to face challenges in the world of work that increasingly requires digital skills. The continuation of this kind of training is highly recommended to support the development of student competencies in the future. This is an open access article under the CC-BY-SA license.



I. PENDAHULUAN

Pengabdian kepada masyarakat merupakan salah satu pilar penting dalam pengembangan pendidikan di Indonesia. Melalui kegiatan ini, para pendidik dan akademisi diharapkan dapat berkontribusi langsung kepada masyarakat dengan mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki (Emelia et al., 2021;Sari et al., 2021;Hamdi et al., 2024). Kegiatan pengabdian tidak hanya berfokus pada pengajaran di

dalam kelas, tetapi juga mengintegrasikan pengetahuan dengan praktik nyata dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menjadi sangat relevan, terutama dalam konteks pendidikan, di mana teori dan praktik harus berjalan seiring untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif (Hidayat, 2021).

Di era digital saat ini, keterampilan desain grafis menjadi semakin penting. Kemampuan untuk menyampaikan informasi secara visual telah menjadi salah satu kompetensi yang diperlukan di berbagai bidang, termasuk pendidikan, pemasaran, dan komunikasi. Desain grafis berperan penting dalam mempengaruhi cara orang memandang informasi, sehingga pemahaman tentang elemen-elemen desain yang baik menjadi keterampilan yang sangat berharga (Rizal, 2020; Widyastuti, 2022). Poster, sebagai salah satu bentuk media komunikasi visual, memiliki kekuatan untuk menarik perhatian audiens dan menyampaikan pesan secara efektif. Oleh karena itu, pendidikan yang baik harus mencakup pengembangan keterampilan desain yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja.

SMA Negeri 2 Palangka Raya merupakan institusi pendidikan yang berkomitmen untuk meningkatkan kualitas pendidikan siswa. Namun, berdasarkan observasi awal, terdapat beberapa masalah yang dihadapi siswa dalam menyampaikan informasi secara visual. Banyak siswa yang masih kesulitan dalam merancang poster yang menarik dan informatif. Mereka cenderung mengandalkan teks tanpa memahami prinsip-prinsip dasar desain yang dapat membuat informasi lebih menarik dan mudah dipahami (Anwar, 2021). Hal ini berimplikasi pada rendahnya kualitas presentasi mereka, baik dalam kegiatan akademik maupun non-akademik.

Siswa juga memiliki akses ke berbagai teknologi, hal ini tentunya penting sekali memanfaatkan kemajuan zaman (Hamdi, 2024), tetapi sering kali mereka tidak tahu bagaimana memanfaatkan alat-alat tersebut secara optimal. Ketidapahaman ini dapat mengakibatkan potensi kreativitas yang tidak terpakai, di mana siswa kehilangan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan yang sangat dibutuhkan di era digital ini (Fatimah, 2020; Handayani, 2022). Di samping itu, kurangnya bimbingan dan pelatihan yang tepat dalam bidang desain grafis membuat siswa kesulitan untuk mengeksplorasi ide-ide mereka. Banyak siswa yang berminat dalam seni dan desain, tetapi tidak memiliki sarana untuk mengembangkan minat tersebut menjadi keterampilan yang berguna.

Melihat kondisi ini, pelatihan pembuatan poster menggunakan aplikasi Canva dirasa sangat diperlukan. Canva, sebagai aplikasi desain grafis berbasis web yang mudah digunakan, memberikan siswa kesempatan untuk belajar dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk mengakses berbagai template dan elemen desain yang dapat disesuaikan, sehingga memudahkan siswa dalam menciptakan karya yang menarik (Budiarto, 2022; Santoso, 2023). Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan siswa dapat meningkatkan keterampilan desain grafis mereka, mengasah kreativitas, dan mampu menghasilkan karya yang tidak hanya bermanfaat bagi diri mereka sendiri tetapi juga bagi lingkungan sekitar.

Pelatihan ini juga bertujuan untuk memperkenalkan konsep pembelajaran berbasis proyek, di mana siswa tidak hanya belajar teori tetapi juga langsung menerapkannya dalam praktik. Proyek ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam belajar, serta meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam menyampaikan informasi. Dengan adanya keterampilan desain grafis, siswa diharapkan mampu membuat poster yang menarik dan efektif untuk berbagai keperluan, baik di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah (M. Sari, 2023).

Oleh karena itu, melalui pengabdian ini, diharapkan siswa SMA Negeri 2 Palangka Raya dapat memahami pentingnya desain grafis dalam konteks pendidikan dan mendapatkan keterampilan yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan pelatihan ini, siswa tidak hanya akan memperoleh keterampilan teknis, tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam menyampaikan informasi secara visual, yang sangat dibutuhkan di dunia kerja yang semakin kompetitif. Pelatihan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal bagi siswa untuk mengeksplorasi potensi mereka dalam bidang desain, yang dapat berdampak positif tidak hanya bagi diri mereka sendiri tetapi juga bagi masyarakat luas. Sehingga tujuan pengabdian ini untuk memberikan Pelatihan Pembuatan Poster Melalui Aplikasi Canva Sebagai Media Bahan Pembelajaran Pada Remaja SMA Negeri 2 Palangka Raya.

II. MASALAH

Di lokasi pengabdian, SMA Negeri 2 Palangka Raya, terdapat beberapa masalah yang menjadi perhatian utama. Pertama, banyak siswa yang masih kesulitan dalam menyampaikan informasi secara visual. Mereka

cenderung mengandalkan teks tanpa memahami prinsip dasar desain yang dapat membuat informasi lebih menarik dan mudah dipahami (Anwar, 2021). Hal ini berdampak pada rendahnya kualitas presentasi mereka dalam kegiatan akademik maupun non-akademik. Kedua, meskipun siswa memiliki akses ke teknologi, mereka seringkali tidak tahu bagaimana memanfaatkannya secara optimal. Banyak yang belum familiar dengan aplikasi desain grafis, yang seharusnya dapat membantu mereka dalam menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik. Ketidaktahuan ini mengakibatkan banyak potensi kreativitas yang tidak terpakai, dan siswa kehilangan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan yang sangat dibutuhkan di era digital ini (Fatimah, 2020;Mulyani, 2020;Rachmawati, 2023). Ketiga, kurangnya bimbingan dan pelatihan yang tepat dalam bidang desain grafis membuat siswa kesulitan untuk mengeksplorasi ide-ide mereka. Banyak siswa yang memiliki minat dalam bidang seni dan desain, namun mereka tidak memiliki sarana untuk mengembangkan minat tersebut menjadi keterampilan yang berguna (Handayani, 2022). Oleh karena itu, pelatihan ini diharapkan dapat menjawab kebutuhan tersebut dan membantu siswa mengatasi tantangan yang ada.



Gambar 1. Lokasi Pelatihan Pembuatan Poster Melalui Aplikasi Canva

III. METODE

Metode pengabdian ini menggunakan pendekatan service learning, yang mengintegrasikan pembelajaran dengan pelayanan masyarakat. Dalam konteks ini, siswa tidak hanya belajar tentang desain grafis, tetapi juga menerapkan keterampilan tersebut untuk menghasilkan karya yang dapat bermanfaat bagi lingkungan sekolah dan masyarakat sekitar. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk memahami pentingnya kolaborasi dan kontribusi sosial, serta memperkuat rasa tanggung jawab mereka terhadap komunitas (Budiarto, 2022;Santoso, 2023). Proses pelatihan akan dilakukan melalui serangkaian sesi yang mencakup Pengantar Desain Grafis: Memperkenalkan konsep dasar desain grafis dan pentingnya poster dalam pendidikan. Pelatihan Aplikasi Canva: Memberikan tutorial tentang cara menggunakan aplikasi Canva, termasuk fitur-fitur yang ada dan cara mengakses template. Praktik Desain: Siswa akan diberi tugas untuk merancang poster dengan tema tertentu, yang selanjutnya akan dipresentasikan di depan kelas. Evaluasi dan Umpan Balik: Setelah presentasi, akan diadakan sesi evaluasi untuk memberikan umpan balik konstruktif kepada siswa tentang karya yang mereka buat. Dengan pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya memperoleh keterampilan teknis, tetapi juga pengalaman langsung dalam menerapkan pengetahuan mereka untuk manfaat masyarakat, sehingga memperkuat pembelajaran mereka secara keseluruhan.



Gambar 2. Aplikasi Canva Yang digunakan saat Pengabdian

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan pembuatan poster menggunakan aplikasi Canva di SMA Negeri 2 Palangka Raya dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan desain grafis siswa. Berikut ini adalah hasil dan pembahasan dari kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan: Hasil Peningkatan Keterampilan Desain Grafis: Setelah mengikuti pelatihan, siswa melaporkan peningkatan keterampilan dalam merancang poster yang menarik dan informatif. Siswa yang sebelumnya merasa kesulitan dalam menggunakan aplikasi desain grafis menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam membuat desain poster. Kreativitas Siswa: Dalam sesi praktik, siswa berhasil menghasilkan berbagai poster dengan tema yang beragam. Banyak poster yang dihasilkan menggabungkan elemen visual dan teks dengan baik, menunjukkan pemahaman mereka tentang prinsip dasar desain grafis. Feedback Positif dari Siswa: Sesi evaluasi menunjukkan bahwa siswa memberikan umpan balik positif terhadap pelatihan. Mereka merasa kegiatan ini bermanfaat dan berharap ada sesi lanjutan untuk mengembangkan keterampilan desain mereka lebih lanjut. Penerapan dalam Kegiatan Akademik: Beberapa siswa mulai menerapkan keterampilan yang diperoleh dalam tugas-tugas akademik mereka, menggunakan poster sebagai media untuk menyampaikan informasi secara lebih efektif.



Gambar 3. Pelaksanaan Pelatihan Pembuatan Poster Melalui Aplikasi Canva

Pelatihan ini berhasil mengatasi beberapa masalah yang telah diidentifikasi sebelumnya, seperti kurangnya keterampilan desain dan ketidaktahuan dalam memanfaatkan teknologi. Dengan menggunakan pendekatan service learning, siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan teoritis tetapi juga pengalaman praktis yang dapat diterapkan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam konteks nyata (Anwar, 2021); (Santoso, 2023). Peningkatan kreativitas siswa terlihat dari poster yang dihasilkan. Siswa menunjukkan kemampuan berpikir kritis dan inovatif dalam merancang media komunikasi visual. Penelitian menunjukkan bahwa keterampilan desain grafis sangat penting dalam mengembangkan kemampuan

6200

komunikasi siswa (Budiarto, 2022; Yuliana, 2022). Sebuah studi oleh (Pratiwi, 2021) juga menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis di sekolah menengah meningkatkan motivasi siswa dalam belajar serta keterampilan kolaboratif mereka. Umpan balik positif dari siswa menjadi indikator bahwa pelatihan ini sesuai dengan kebutuhan mereka. Permintaan untuk sesi lanjutan menunjukkan motivasi siswa untuk terus belajar dan mengembangkan keterampilan, yang sangat dibutuhkan di dunia kerja saat ini (Hidayat, 2021; Mulyani, 2020). Hasil serupa juga dilaporkan oleh (Supriyanto, 2022), yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis teknologi dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar. Selain itu, pelatihan ini juga berdampak pada peningkatan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan teknologi (Nugraha, 2022). Siswa yang awalnya ragu-ragu kini lebih percaya diri dalam berkomunikasi melalui media visual (Iskandar, 2023). Pengembangan keterampilan ini sejalan dengan tuntutan abad ke-21, di mana kemampuan digital semakin penting (Maharani, 2023). Keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar juga meningkatkan kerja sama dan keterampilan interpersonal mereka (Fitria, 2022). Secara keseluruhan, pelatihan pembuatan poster menggunakan Canva di SMA Negeri 2 Palangka Raya telah memberikan dampak positif yang signifikan. Siswa tidak hanya mendapatkan keterampilan baru, tetapi juga meningkatkan rasa percaya diri dan kemampuan mereka dalam menyampaikan informasi secara visual. Dengan demikian, pengabdian ini berkontribusi dalam pengembangan kompetensi siswa yang relevan dengan kebutuhan masyarakat dan dunia kerja.

V. KESIMPULAN

Pelatihan pembuatan poster menggunakan aplikasi Canva di SMA Negeri 2 Palangka Raya telah berhasil mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu meningkatkan keterampilan desain grafis siswa. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa mayoritas siswa mengalami peningkatan dalam keterampilan merancang poster, serta menunjukkan kreativitas yang lebih baik dalam menciptakan media komunikasi visual. Umpan balik positif dari siswa menandakan bahwa pelatihan ini sangat bermanfaat dan relevan dengan kebutuhan mereka. Peningkatan kepercayaan diri siswa dalam menggunakan teknologi dan keterampilan desain merupakan hasil signifikan yang dapat mendukung pembelajaran di masa depan. Selain itu, siswa mulai menerapkan keterampilan yang diperoleh dalam tugas akademik mereka, yang menunjukkan dampak jangka panjang dari kegiatan ini. Secara keseluruhan, program pengabdian ini tidak hanya memberikan manfaat langsung dalam peningkatan keterampilan, tetapi juga mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan di dunia kerja yang semakin membutuhkan keterampilan digital. Oleh karena itu, keberlanjutan program pelatihan seperti ini sangat penting untuk terus mendukung pengembangan kompetensi siswa di masa yang akan datang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada pemberi dana penelitian atau donatur. Ucapan terima kasih dapat juga disampaikan kepada pihak-pihak yang membantu pelaksanaan kegiatan Pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar. (2021a). Model Pembelajaran Service Learning di Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 101–108.
- Anwar. (2021b). Model Pembelajaran Service Learning di Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(2), 101–108.
- Budiarto. (2022a). Kreativitas Siswa dalam Desain Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Seni*, 4(1), 89–95.
- Budiarto, D. (2022b). Kreativitas Siswa dalam Desain Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dan Seni*, 4(1), 89–95.
- Emelia, T. W., Sari, A. W., & Izar, S. L. (2021). PKM Pendampingan Mendesain Proposal Kegiatan dalam Bahasa Indonesia Kepada Forum Komunikasi Antar Lembaga Adat Kota Medan. *ABDI SABHA (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(3), 63–69. <https://doi.org/10.53695/jas.v2i3.499>
- Fatimah. (2020). Keterampilan Digital dalam Pendidikan: Tantangan dan Solusi. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 6(2), 89–97.
- Hamdi, Setria Utama Rizal, Nurul Hikmah, Muhammad Syabrina, Sulistyowati, M. (2024). Development of Digital-Based Islamic Education Teaching Modules on Duha Prayer Material in Elementary Schools. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 21(1). <https://doi.org/10.14421/jpai.v21i1.7520>
- Hamdi, H., Merni, M., Nurjanah Potaboga, S., Shalihah, N., Irma, R., Nur Yasin, A., Wati, R., Olivia Andriani, V., & Annisa Maharani, F. (2024). Pendampingan Pengajaran Melalui Rumah Binaan Anak KKN Kebangsaan di Wilayah Perbatasan Indonesia-Malaysia. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 5(1), 1140–1146.

<https://doi.org/10.55338/jpkmn.v5i1.2891>

- Handayani, S. (2022). Peran Pengabdian Masyarakat dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan. *Jurnal Pengabdian*, 4(2), 45–58.
- Hidayat, R. (2021). Pengaruh Media Visual Terhadap Pemahaman Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 8(2), 45–52.
- Iskandar. (2023). Peningkatan Kepercayaan Diri Siswa Melalui Pelatihan Desain. *Jurnal Pendidikan Dan Kreativitas*, 10(3), 112–120.
- Maharani. (2023). Keterampilan Digital untuk Abad ke-21: Tantangan dan Peluang. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 15(1), 27–35.
- Mulyani. (2020). Pengabdian Masyarakat dalam Pendidikan: Praktik dan Tantangan. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 15–22.
- Nugraha. (2022). Keterampilan Abad ke-21 dalam Pembelajaran Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Dan Inovasi*, 8(4), 200–210.
- Pratiwi. (2021). Peningkatan Motivasi Belajar melalui Pelatihan Desain Grafis. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 12(4), 142–150.
- Rachmawati. (2023). Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Desain Grafis. *Urnal Pendidikan Kreatif*, 5(3), 123–130.
- Rizal, A. (2020). Pentingnya Keterampilan Desain Grafis di Era Digital. *Jurnal Teknologi Dan Pendidikan*, 7(1), 23–30.
- Santoso. (2023a). Penggunaan Canva dalam Pembelajaran Desain Grafis di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Dan Kreativitas*, 10(2), 45–55.
- Santoso, R. (2023b). Penggunaan Canva dalam Pembelajaran Desain Grafis di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Dan Kreativitas*, 10(2), 45–55.
- Sari, I. P., Pranansa, A. G., & Satria, A. (2021). Pelatihan Penulisan Proposal Kegiatan pada IRMAS di Kecamatan Rawas Ilir Kabupaten Musirawas Utara. *Lp3Mkil*, 2(1), 26–33. <https://jurnal.lp3mkil.or.id/index.php/bnl/article/view/88>
- Sari, M. (2023). Dampak Pelatihan Desain Grafis terhadap Kualitas Presentasi Siswa. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 8(2), 120–128.
- Supriyanto. (2022). Pengaruh Pelatihan Berbasis Teknologi terhadap Aktivitas Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 11(2), 90–100.
- Widyastuti, N. (2022). Media Pembelajaran Visual dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Dan Media*, 9(2), 45–52.
- Yuliana. (2022). Pentingnya Pembelajaran Desain Grafis di Sekolah Menengah. *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 8(1), 77–83.