

Pelatihan Mendesain Poster Yang Menarik Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Pelajar MTS Al-Hikmah Tangkil Kulon

Desi Lestari^{1*}, Nadisa Apriani², Adinda Destiani Habibah³, Imam Prayogo Pujiono⁴, Ahmad Burhanuddin⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Pekalongan, Indonesia

*e-mail korespondensi: desi.lestari@mhs.uingusdur.ac.id

Abstract

The use of technology in education has become an alternative to improve the quality of learning, including in designing learning media such as posters. Canva, an online-based graphic design platform, offers convenience for users, including students, to create attractive and functional designs. This research aims to improve the ability of MTS Al-Hikmah Tangkil Kulon students to use Canva as a poster design tool through training. The training methods included material presentation, hands-on practice, and presenting the design results. The training was attended by 27 grade 8 students, which began with a pre-test to measure their initial abilities. Students were given an introduction to Canva's features, basic graphic design principles, and practical guidance. After that, they were asked to design a poster based on a predetermined theme, followed by a presentation of their work. Evaluation was conducted through a post-test to assess improvement. The results showed significant improvement in mastering Canva features, such as selecting templates, adding text, inserting photos, and downloading designs. Group work proved to improve students' creativity and collaboration. In conclusion, this training successfully improved students' technical skills in using Canva and encouraged them to be more confident and creative in utilizing technology for learning.

Keywords: Utilization of technology; Education; Canva; Posters; Design

Abstrak

Penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan telah menjadi alternatif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, termasuk dalam mendesain media pembelajaran seperti poster. Aplikasi *Canva*, sebuah platform desain grafis berbasis online, menawarkan kemudahan bagi penggunaannya, termasuk pelajar, untuk menciptakan desain yang menarik dan fungsional. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa MTS Al-Hikmah Tangkil Kulon dalam menggunakan *Canva* sebagai alat bantu mendesain poster melalui pelatihan. Metode pelatihan meliputi presentasi materi, praktik langsung, dan memaparkan hasil desain. Pelatihan diikuti oleh 27 siswa kelas 8, yang diawali dengan pre-test untuk mengukur kemampuan awal mereka. Siswa diberikan pengenalan fitur-fitur *Canva*, prinsip dasar desain grafis, dan arahan praktis. Setelah itu, mereka diminta mendesain poster berdasarkan tema yang telah ditentukan, disusul dengan presentasi hasil karya. Evaluasi dilakukan melalui post-test untuk menilai peningkatan kemampuan. Hasil menunjukkan peningkatan signifikan dalam penguasaan fitur *Canva*, seperti memilih *template*, menambahkan teks, memasukkan foto, hingga mengunduh desain. Kerja kelompok terbukti meningkatkan kreativitas dan kolaborasi siswa. Kesimpulannya, pelatihan ini berhasil meningkatkan keterampilan teknis siswa dalam menggunakan *Canva* serta mendorong mereka untuk lebih percaya diri dan kreatif dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran.

Kata Kunci: Pemanfaatan Teknologi; Pendidikan; *Canva*; Poster; Desain

Accepted: 2024-12-08

Published: 2025-04-23

PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini, penggunaan teknologi dalam dunia pendidikan menjadi alternatif yang efektif untuk meningkatkan kuantitas dan kualitas hasil pendidikan, termasuk dalam proses pembelajaran dan pengelolaan sumber bahan ajar (Nurjanah, 2020). Perkembangan teknologi telah menghadirkan model pembelajaran yang inovatif dan kreatif, salah satunya melalui pemanfaatan aplikasi *Canva* (Effendi & Wahidy, 2019).

Canva adalah aplikasi desain grafis berbasis online yang mudah digunakan, bahkan bagi para pemula (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Aplikasi ini didirikan oleh Melanie Perkins pada 28 Juni

2012 di Australia (Widayanti et al., 2021). Aplikasi ini tersedia dalam beberapa versi seperti web, PC, iPhone, dan android (Simbolon et al., 2022). *Canva* memungkinkan pengguna untuk membuat desain kreatif secara online, sehingga bisa membuat kegiatan belajar mengajar lebih efisien dan bervariasi (Nurfitriyanti et al., 2022). Aplikasi ini menggunakan teknik *drag and drop* serta dapat mengakses beberapa fitur seperti gambar, elemen, desain, dan teks (Isnaini et al., 2021).

Pemanfaatan *Canva* dalam dunia pendidikan dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa (Zulhandayani, 2023). Beragam fitur yang dimiliki *Canva* dapat digunakan untuk berbagai kebutuhan diantaranya membuat video pembelajaran, *slide* presentasi, konten instagram, poster, *resume*, sertifikat, logo, banner, kartu ucapan, selebaran, dan lain sebagainya (Wahidin et al., 2022).

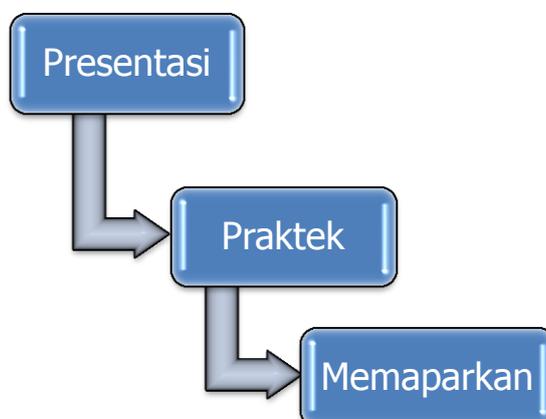
Salah satu desain yang bisa dibuat dengan *Canva* adalah poster. Poster sendiri merupakan media publikasi yang memadukan tulisan, gambar, ataupun kombinasi keduanya yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada khalayak ramai (Chairunnisa & Sundi, 2021). Dengan fitur-fitur yang praktis, *Canva* mempermudah penggunaanya untuk menghasilkan poster dengan tampilan yang menarik (Wijaya et al., 2022).

Meskipun begitu, aplikasi *Canva* ini memiliki kelebihan dan kekurangan dalam penggunaannya. kekurangannya adalah membutuhkan akses internet baik itu desain yang gratis maupun berbayar, sedangkan kelebihanannya antara lain menyediakan berbagai desain yang menarik, kemampuan untuk meningkatkan kreativitas guru dan siswa, efisien waktu dalam pembuatan media pembelajaran, serta dapat diakses melalui gawai tanpa harus menggunakan laptop (Harahap et al., 2022).

Berdasarkan uraian di atas, kami melihat bahwa diperlukan pelatihan untuk pelajar agar dapat menggunakan *Canva* khususnya dalam pembuatan poster. oleh karena itu, kami melaksanakan kegiatan pelatihan ini dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan pelajar MTS Al-Hikmah Tangkil Kulon dalam memanfaatkan aplikasi *Canva* sebagai alat bantu untuk mendesain poster yang efektif dan menarik.

METODE

Kegiatan ini dilakukan dengan menyelenggarakan pelatihan mendesain poster menggunakan *Canva*. Pelatihan dilaksanakan di MTS Al-Hikmah Tangkil Kulon dan melibatkan 27 siswa kelas 8. Kegiatan ini menggunakan metode presentasi dan praktik langsung, di mana peserta diberi kesempatan untuk memahami sekaligus menerapkan penggunaan *Canva* secara praktis. *Pre-Test* dan *Post-Test* juga diberikan kepada para siswa guna mencari tahu kemampuan awal dan akhir siswa terkait materi yang akan diberikan.



Gambar 1. Tahapan Metode Pelatihan

Sebelum memulai sesi materi, peserta terlebih dahulu mengisi *pre-test* dengan 5 pertanyaan seputar fitur-fitur dasar *Canva* dan pemanfaatannya dalam membuat poster. *Pre-test* bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman dasar siswa terhadap materi yang akan diajarkan (Pujiono et al., 2023).

Pada sesi presentasi, tim PKM (Pengabdian Kepada Masyarakat) menyampaikan materi selama 30 menit. Materi meliputi pengenalan aplikasi *Canva*, fungsi utama setiap fitur, serta contoh penerapan *Canva* dalam pembuatan poster yang menarik. Selain itu, tim juga menjelaskan prinsip desain grafis dasar seperti kombinasi warna, tata letak, dan pemilihan font yang tepat. Materi ini disampaikan dengan sederhana dan disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa.



Gambar 2. Sesi Penyampaian Materi (Presentasi)

Setelah sesi presentasi, para PKM meminta siswa untuk mempraktikkan pembuatan poster dengan menggunakan *Canva*. Sebelum memulai praktik, peserta dibagi menjadi enam kelompok, masing-masing kelompok dipersilahkan untuk memilih salah satu dari tema berikut yaitu kebersihan lingkungan, moderasi beragama, dan hari kemerdekaan. Tema-tema tersebut dipilih untuk membangkitkan kesadaran sosial dan relevansi dengan kehidupan sehari-hari siswa. Setelah pembagian kelompok, setiap kelompok diberikan waktu 60 menit untuk mendiskusikan ide desain, memilih elemen yang akan digunakan, dan membuat poster menggunakan aplikasi *Canva*. Dalam proses ini, tim PKM memberikan pendampingan dan arahan, sehingga siswa dapat memahami cara memanfaatkan fitur *canva* secara optimal, seperti tata letak, pemilihan warna, penggunaan elemen grafis, dan tipografi.



Gambar 3. Sesi Praktek dan Pemberian Arahan

Setelah semua kelompok menyelesaikan desainnya, setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan hasil karya mereka di depan seluruh peserta. Perwakilan dari masing-masing kelompok menjelaskan konsep desain yang dibuat, elemen-elemen yang digunakan, serta pesan yang ingin disampaikan melalui poster mereka. Presentasi ini bertujuan untuk melatih keterampilan berbicara di depan umum dan memberi kesempatan siswa untuk menjelaskan ide-ide kreatif yang mereka terapkan dalam desain poster.



Gambar 4. Sesi Pemaparan Hasil Desain Poster

Setelah seluruh kelompok mempresentasikan desain mereka, hasil poster dikumpulkan dan dikirimkan melalui aplikasi *WhatsApp* kepada tim PKM untuk dievaluasi. Tim PKM menilai desain berdasarkan kreativitas, kesesuaian dengan tema, serta kejelasan pesan yang disampaikan melalui desain poster tersebut. Dari hasil evaluasi ini, satu desain poster yang dianggap paling menarik dan terbaik dipilih untuk diberi penghargaan berupa hadiah sebagai bentuk apresiasi.



Gambar 5. Sesi Pemberian Hadiah

Sebagai langkah terakhir, peserta diminta untuk mengisi *post-test* yang berisi pertanyaan serupa dengan *pre-test*. *Post-test* ini bertujuan untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa setelah mengikuti pelatihan (Pujiono et al., 2023). Hasil dari *post-test* kemudian dibandingkan dengan *pre-test* untuk menilai sejauh mana efektivitas pelatihan dalam meningkatkan kompetensi peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan PKM ini menunjukkan peningkatan kemampuan siswa dalam memanfaatkan aplikasi *Canva* sebagai alat untuk mendesain poster, terutama dalam menciptakan poster yang menarik dan kreatif. Peningkatan ini terlihat dari hasil pendataan yang dilakukan sebelum dan sesudah pelaksanaan pelatihan terkait tingkat pemahaman siswa dalam memanfaatkan *Canva* untuk membuat poster. Hasil pendataan tersebut disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1. Hasil Data *Pre-test*

No	Pertanyaan	Mampu	Tidak Mampu
1.	Apakah siswa mampu memilih dan menggunakan <i>template</i> yang tersedia di <i>Canva</i> untuk membuat poster?	14	13
2.	Apakah siswa mampu menambahkan teks baru pada desain poster di <i>Canva</i> ?	19	18
3.	Apakah siswa mampu memasukkan foto kedalam desain poster di <i>Canva</i> ?	7	20
4.	Apakah siswa mampu mengunduh desain poster dalam format JPG/PNG?	15	12
5.	Apakah siswa mampu berbagi desain poster untuk kolaborasi dengan siswa lain melalui <i>Canva</i> ?	10	17

Tabel 2. Hasil Data *Post-test*

No	Pertanyaan	Mampu	Tidak Mampu
1.	Apakah siswa mampu memilih dan menggunakan <i>template</i> yang tersedia di <i>Canva</i> untuk membuat poster?	23	4
2.	Apakah siswa mampu menambahkan teks baru pada desain poster di <i>Canva</i> ?	27	0
3.	Apakah siswa mampu memasukkan foto kedalam desain poster di <i>Canva</i> ?	18	9
4.	Apakah siswa mampu mengunduh desain poster dalam format JPG/PNG?	24	3
5.	Apakah siswa mampu berbagi desain poster untuk kolaborasi dengan siswa lain melalui <i>Canva</i> ?	27	0

Berdasarkan kedua tabel di atas, terlihat adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan siswa memanfaatkan *Canva* untuk mendesain poster. Sebagai contoh, kemampuan siswa dalam "Memilih dan menggunakan *template* yang tersedia di *Canva* untuk membuat poster" menunjukkan peningkatan dari 14 siswa pada *pre-test* menjadi 23 siswa pada *post-test*, artinya terdapat peningkatan sebanyak 9 siswa yang sebelumnya tidak mampu menjadi mampu. Hal serupa terlihat pada aspek kemampuan "Memasukkan foto ke dalam desain poster di *canva*", di

mana jumlah siswa yang mampu meningkat dari 10 siswa pada *pre-test* menjadi 23 siswa pada *post-test*, atau meningkat sebanyak 13 siswa.

Secara keseluruhan, dari lima pertanyaan yang diajukan dalam kedua tabel tersebut, rata-rata terjadi peningkatan sebanyak 13 siswa yang sebelumnya tidak mampu menjadi mampu. Peningkatan ini menunjukkan keberhasilan metode pembelajaran yang diterapkan dalam membantu siswa menguasai berbagai fitur *Canva*. Hasil ini juga mencerminkan bahwa program pelatihan yang dilakukan efektif dalam mendorong siswa untuk menggunakan *Canva* secara lebih percaya diri, baik secara individu maupun kolaboratif.

Dengan meningkatnya kemampuan siswa dalam mendesain poster menggunakan *Canva*, diharapkan hasil desain mereka menjadi lebih menarik, kreatif, dan fungsional. Desain yang lebih baik dapat meningkatkan daya tarik visual dan membantu menyampaikan informasi dengan lebih efektif. Peningkatan kemampuan ini juga dapat mendorong siswa untuk lebih produktif dan inovatif dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran. Berikut adalah sample hasil praktek membuat poster dengan *Canva* yang dilakukan siswa.



Gambar 6. Hasil Praktek Siswa

Berdasarkan dari hasil praktek yang telah dikumpulkan, dapat dilihat bahwa siswa yang bekerja secara berkelompok mampu menghasilkan karya yang lebih kreatif dan kolaboratif. Pembagian tugas yang jelas serta diskusi antar anggota kelompok terlihat efektif dalam menyatukan ide-ide mereka menjadi sebuah desain yang harmonis dan menarik. Kerja kelompok ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis siswa, tetapi juga mendorong mereka untuk saling berbagi pengetahuan dan pengalaman, sehingga tercipta lingkungan belajar yang dinamis (Utami, 2018).

Kerja kelompok juga diketahui dapat meningkatkan kemampuan komunikasi, pemecahan masalah, dan tanggung jawab siswa, yang secara langsung berdampak positif pada konsentrasi

serta keterlibatan mereka dalam proses belajar (Fijriani & Amaliawati, 2017). Diharapkan dengan bekerja secara berkelompok, siswa dapat lebih termotivasi untuk saling mendukung dan berkontribusi aktif dalam pembelajaran. Semangat kerja sama yang tumbuh di antara siswa akan membantu mereka lebih mudah memahami materi dan mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif.

Setelah seluruh rangkaian kegiatan pelatihan selesai, para siswa diajak untuk mengikuti sesi foto bersama di dalam kelas sebagai bagian dari dokumentasi kegiatan. Sesi foto ini berlangsung dalam suasana santai dan penuh keceriaan, menjadi momen penting untuk mengabadikan keberhasilan pelatihan yang telah dilalui.



Gambar 7. Sesi Foto Bersama

Walaupun sederhana, sesi foto ini menjadi momen penting untuk mengabadikan keberhasilan pelatihan yang telah dilalui. Para siswa tampak bahagia dapat berpartisipasi dalam kegiatan yang tidak hanya menambah ilmu, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Melalui sesi ini, diharapkan kenangan positif dari pelatihan akan terus teringat oleh siswa, sekaligus memperkuat semangat mereka untuk terus belajar dan mengembangkan kreativitas di masa depan. Foto bersama ini juga menjadi wujud apresiasi terhadap kerja keras siswa dan kolaborasi yang telah terjalin selama kegiatan berlangsung.

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan mendesain poster dengan aplikasi *Canva* di MTS Al-Hikmah Tangkil Kulon terbukti berhasil meningkatkan kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran. Dari hasil *pre-test* dan *post-test*, terlihat ada peningkatan yang signifikan. Siswa menjadi lebih mahir menggunakan berbagai fitur *Canva*, seperti memilih *template*, menambahkan teks, memasukkan foto, mengunduh desain, hingga berbagi hasil karya mereka.

Metode pelatihan yang menggunakan presentasi, praktik langsung, dan memaparkan hasil desain membantu siswa belajar dengan lebih efektif. Selain meningkatkan keterampilan teknis, kerja kelompok juga mendorong mereka untuk lebih kreatif, saling berdiskusi, dan berbagi ide. Hasilnya, desain yang mereka buat tidak hanya menarik secara visual tetapi juga sesuai dengan tema yang ditentukan.

Dengan pelatihan ini, siswa diharapkan lebih percaya diri dan kreatif dalam membuat desain yang bermanfaat untuk pembelajaran maupun kegiatan lainnya. Selain itu, pelatihan ini juga

melatih kemampuan mereka bekerja sama dan berkomunikasi dengan baik, yang akan sangat berguna di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Chairunnisa, K., & Sundi, V. H. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Poster Pada Siswa Kelas X SMAN 8 Tangsel. *In Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1(1), 1–4.
- Effendi, D., & Wahidy, A. (2019). PEMANFAATAN TEKNOLOGI DALAM PROSES PEMBELAJARAN MENUJU PEMBELAJARAN ABAD 21. *In Prosiding Seminar Nasional Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 125–129.
- Fijriani, F., & Amaliawati, R. (2017). Layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan komunikasi interpersonal siswa. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 1(1), 24–32.
- Harahap, A., Wibowo, T. S., Sitopu, J. W., & Solehuddin, M. (2022). PENGGUNAAN DAN MANFAAT APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DITINGKAT MADRASAH TSANAWIYAH THE USE AND BENEFITS OF THE CANVA APPLICATION AS A LEARNING MEDIUM AT THE TSANAWIYAH MADRASAH LEVEL. *JURNAL PEMBELAJARAN DAN MATEMATIKA SIGMA (JPMS)*, 8(2), 539–544.
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., Ramadhany, Z., & Putri, K. (2021). PELATIHAN DESAIN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291–295.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF. *Indonesian Journal of Education and Humanity*, 2(4), 108–113.
- Nurfitriyanti, M., Nursa'adah, F. P., & Masrurroh, A. (2022). SOSIALISASI PENGGUNAAN CANVA DALAM PEMBUATAN MODUL PEMBELAJARAN. *Communnity Development Journal*, 3(3), 1432–1437.
- Nurjanah, I. (2020). Pengaruh Penggunaan Media Powerpoint terhadap Kreativitas Mengajar Guru pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 1 Tembilahan. *Asatiza: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 37–48.
- Pujiono, I. P., Izzati, F. A., & Puspitaningrum, D. (2023). Workshop Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Bagi Guru SDN 1 Bukur dan SDN 2 Bukur. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(3), 1550–1554.
- Simbolon, R. W., Siallagan, S., Munte, D., & Barus, B. (2022). DESAIN POSTER MENARIK MEMANFAATKAN CANVA. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 448–456.
- Utami, D. (2018). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP MINAT BELAJAR GEOGRAFI SISWA SMA. *SWARNABHUMI: Jurnal Geografi Dan Pembelajaran Geografi*, 3(2), 81–88.

- Wahidin, A. J., Santoso, M. F., Pattiasina, T., & Budiman, Y. U. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Peningkatan Pengetahuan Desain Anak Asuh Yayasan Darrusalam Depok. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 2(3), 799–806.
- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Sapetra, Y. A. (2021). Edukasi pembuatan desain grafis menarik menggunakan aplikasi canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 91–102.
- Wijaya, N., Irsyad, H., & Taqwiym, A. (2022). Pelatihan Pemanfaatan Canva Dalam Mendesain Poster. *FORDICATE*, 2(1), 192–199.
- Zulhandayani, F. (2023). Canva sebagai Media Peningkatan Kreativitas Mendesain Iklan Slogan dan Poster pada Model Project-Based Learning. *MUKADIMAH: Jurnal Pendidikan, Sejarah, Dan Ilmu-Ilmu Sosial*, 7(1), 126–131.