JURNAL ALTIFANI
Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat

Vol. 6, No. 5 - September 2026, Hal. 3187-3196
DOI: 10.59395/altifani.v6i5.1457

Transformasi Kreativitas Siswa Melalui Pelatihan Desain Poster Digital Berbasis Canva Dalam Mendukung Literasi Digital di Sekolah

Transforming Student Creativity Through Canva-Based Digital Poster Design Training to Support Digital Literacy in Schools

Novita Lestari[1], Agung Rahmadani*[1], Aditya Ferianto[2], Jovita Fibriani Tandiara[2], Muhammad Satria Qibrannur[2], Muhammad Jumawal Diarmana[3], Mirna Mirna[4], Herlinawati Safi'i[5], Risyam Henny Triana[5]

[1]Pendidikan Kimia, Universitas Mulawarman, [2]Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Mulawarman, [3]Pendidikan Jasmani, Universitas Mulawarman, [4]Pendidikan Ekonomi, Universitas Mulawarman, [5]SMA Negeri 7 Berau
*e-mail: agungrahmadani@fkip.unmul.ac.id

Received:	Revise:	Accepted:	Available online
28.08.2026	20.09.2026	28.09.2026	30.09.2026

Abstract: *The development of digital technology requires students to possess adequate digital literacy and visual communication skills. However, limited knowledge and skills in designing visual media remain a challenge in utilizing digital technology for learning at SMA Negeri 7 Berau. This community service activity aimed to improve students' creativity and skills in designing digital posters using Canva. The activity involved 30 eleventh-grade students. The training consisted of pre-training activities, instructional delivery and demonstrations, hands-on poster design practice, and evaluation through observation, pre-tests, post-tests, and assessment of students' work. The results showed an increase in the mean understanding score from 46.34 to 92.10, representing a 98.75% improvement. Participants were also able to produce educational posters that demonstrated satisfactory creativity, readability, and visual aesthetics. These findings indicate that Canva-based training can serve as an effective strategy for strengthening students' digital literacy and visual creativity.*
Keywords*: digital literacy, poster design, Canva, student creativity, training*

Abstrak: Perkembangan teknologi digital menuntut peserta didik memiliki literasi digital dan keterampilan komunikasi visual yang memadai. Namun, keterbatasan pengetahuan dan keterampilan dalam merancang media visual menjadi salah satu kendala dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran di SMA Negeri 7 Berau. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kreativitas dan keterampilan siswa dalam merancang poster digital menggunakan aplikasi Canva. Kegiatan dilaksanakan dengan melibatkan 30 siswa kelas XI. Metode kegiatan meliputi tahap pra-pelatihan, penyampaian materi dan demonstrasi, praktik pembuatan poster, serta evaluasi melalui observasi, pre-test, post-test, dan penilaian hasil karya. Hasil menunjukkan peningkatan rata-rata skor pemahaman dari 46,34 menjadi 92,10, atau meningkat 98,75%. Peserta juga mampu menghasilkan poster yang memenuhi aspek kreativitas, keterbacaan, dan estetika. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan Canva dapat menjadi strategi efektif untuk memperkuat literasi digital dan kreativitas visual siswa.
Kata kunci: Literasi digital, desain poster, Canva, kreativitas siswa, pelatihan

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dan informasi terus berkembang seiring dengan evolusi era modern. Munculnya teknologi digital telah membawa perubahan signifikan, termasuk di bidang pendidikan. Untuk memenuhi tuntutan global dan meningkatkan kualitas pendidikan, sektor ini perlu mengimbangi perkembangan teknologi (Putri et al., 2024). Pendidikan merupakan upaya untuk membantu peserta didik dalam mengembangkan potensi mereka secara aktif di berbagai aspek, termasuk kemampuan penalaran, kecerdasan ilmiah, ketajaman mental, kekuatan spiritual, pengendalian diri, dan kemampuan-kemampuan lainnya (Sanga & Wangdra, 2023). Salah satu kompetensi yang diperlukan adalah keterampilan menggunakan aplikasi digital untuk mendukung proses pembelajaran siswa yang sering disebut sebagai literasi digital. Literasi digital mengacu pada kemampuan untuk memahami berbagai jenis konten di ranah digital. Hal ini mencakup tidak hanya keterampilan membaca dan menulis secara digital, tetapi juga kemampuan untuk menemukan dan memanfaatkan informasi yang bersumber dari media digital (Dewi et al., 2021).

Era digitalisasi yang telah memasuki hampir setiap aspek kehidupan termasuk pendidikan,

Vol. 6, No. 5 - September 2026, Hal. 3187-3196
DOI: 10.59395/altifani.v6i5.1457

menciptakan peluang untuk memanfaatkan berbagai platform dan aplikasi digital guna meningkatkan kualitas pendidikan. Hal ini berlaku baik bagi pengembangan kemampuan akademik siswa maupun kreativitas serta keterampilan desain mereka. Seiring dengan kemajuan teknologi, muncul kebutuhan bagi siswa untuk memanfaatkan teknologi tersebut guna memperluas sumber belajar, menggunakan beragam aplikasi digital untuk mendukung studi, serta menciptakan aplikasi digital dan karya desain mereka sendiri yang bersumber pada kreativitas dan daya cipta mereka (Dirawan et al., 2023). Desain grafis tidak hanya bermanfaat dalam dunia pendidikan atau dunia kerja, desain grafis juga memegang peranan penting sebagai sarana untuk mengekspresikan gagasan, menciptakan identitas diri, menyampaikan pesan, dan berinteraksi secara efisien (Chandra et al., 2025). Media pembelajaran berbasis visual memegang peranan penting dalam mendukung kegiatan belajar-mengajar, karena media ini dapat meningkatkan fokus, pengetahuan, serta kemampuan siswa dalam mengingat informasi yang disampaikan (Alqadri et al., 2024).

Media pembelajaran berbasis visual sangat penting untuk meningkatkan pemahaman siswa khususnya di SMA Negeri 7 Berau. Namun, keterbatasan pengetahuan dan keterampilan desain grafis masih menjadi tantangan. Hal ini terlihat dari hasil survei awal yang dilakukan tim pelaksana kepada 30 siswa sebelum pelatihan berlangsung, yang menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta belum memahami dasar-dasar desain grafis. Padahal, konten visual yang menarik dapat meningkatkan minat, pemahaman, dan daya ingat siswa terhadap materi, sekaligus mendukung pengembangan literasi digital abad ke-21 (Zuhri et al., 2024). Seiring dengan kemajuan teknologi, Canva telah menjadi aplikasi desain grafis berbasis web yang banyak digunakan berkat fitur-fiturnya yang ramah pengguna. Platform ini memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai desain termasuk poster dengan mudah tanpa memerlukan keahlian desain yang mendalam (Chairunnisa & Sundi, 2021). Aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai perangkat yang mudah digunakan serta beragam pilihan *template*, menjadikannya sarana bantu visual yang efektif untuk mendukung kegiatan pembelajaran (Putri et al., 2024)

Poster adalah bentuk media komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi dengan memadukan teks dan gambar, yang dirancang secara menarik dan sesuai dengan tujuannya (Rusi et al., 2024). Poster memiliki keunggulan sebagai media penyampaian informasi karena mampu menyajikan pesan secara ringkas, menarik secara visual, mudah dipahami, serta mendukung gaya belajar visual peserta didik. Poster yang dibuat dengan menggunakan prinsip-prinsip desain yang tepat dapat menjelaskan gagasan, meningkatkan pemahaman, dan menumbuhkan minat belajar (Sari et al., 2025). Penggunaan poster juga dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman konsep, serta memacu semangat belajar siswa (Al-Qoyyim et al., 2022). Dalam bidang pendidikan, kreativitas memegang peranan penting, baik untuk pengajar dalam merancang cara pengajaran yang baru maupun bagi pelajar dalam menyampaikan ide secara visual (Harefa et al., 2025).

Keterampilan dalam membuat poster digital tidak hanya melibatkan kemampuan dalam menggunakan aplikasi desain, tetapi juga dalam memproses informasi, memilih elemen visual, mengatur tata letak, dan menyesuaikan pesan dengan sasaran yang dituju (Azzahra et al., 2025). Penguasaan aplikasi Canva perlu disertai dengan pemahaman prinsip-prinsip desain, sehingga siswa tidak sekedar mampu memanfaatkan *template* yang tersedia, tetapi juga mampu menghasilkan karya sesuai ide dan kreativitas mereka sendiri. Kegiatan pelatihan berbasis praktik ini memberikan pengalaman langsung bagi siswa dalam merancang poster digital, sekaligus meningkatkan kompetensi berpikir kreatif, komunikasi visual, dan pemanfaatan teknologi secara produktif (Ardana et al., 2025).

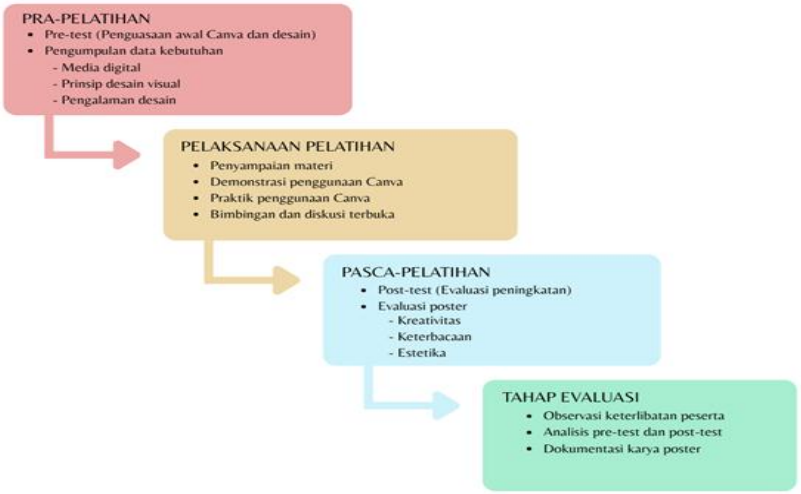
Pelatihan ini ditujukan agar siswa bisa mendapatkan kompetensi untuk membuat desain poster digital yang efektif secara visual. Kemampuan tersebut bermanfaat untuk mendukung kegiatan belajar sekaligus menjadi bekal menghadapi kebutuhan di masa depan (Widiarti et al., 2024). Kolaborasi antara dunia pendidikan dan teknologi diharapkan menjadikan pelatihan ini sebagai upaya strategis dalam meningkatkan pengalaman belajar, kreativitas siswa, dan mutu pembelajaran (Baihaqi & Fadly, 2024). Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan pelatihan desain poster digital menggunakan aplikasi Canva di SMA Negeri 7 Berau diselenggarakan sebagai upaya meningkatkan kemampuan dan kreativitas siswa dalam membuat desain poster digital melalui aplikasi

Vol. 6, No. 5 - September 2026, Hal. 3187-3196
DOI: 10.59395/altifani.v6i5.1457

Canva, sekaligus sebagai bentuk dukungan terhadap peningkatan literasi digital di lingkungan sekolah.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan secara langsung di SMA Negeri 7 Berau dalam bentuk pelatihan pembuatan desain poster digital menggunakan aplikasi Canva. Pesertanya adalah siswa kelas XI yang berjumlah 30 orang. Metode yang dipakai adalah mixed method dengan model penelitian tindakan berbasis pelatihan yang memadukan data kualitatif (observasi partisipasi) dan data kuantitatif (skor pre-test dan post-test serta penilaian produk poster), terintegrasi dengan praktik pembuatan poster digital menggunakan aplikasi Canva. Tujuan utama kegiatan ini adalah agar siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik sehingga mampu dan kreatif dalam menggunakan aplikasi Canva untuk berbagai kebutuhan desain grafis, seperti pembuatan poster. Alat dan bahan yang digunakan dalam melakukan kegiatan ini meliputi laptop atau smartphone sebagai perangkat utama, jaringan internet yang stabil untuk mengakses aplikasi secara daring, serta aplikasi Canva sebagai media utama dalam pelatihan desain poster digital. Selain itu, digunakan pula materi pelatihan yang telah disusun sebagai panduan bagi peserta, dan instrumen pre-test serta post-test yang masing-masing terdiri atas 15 soal dalam bentuk pilihan ganda, dibuat dalam format Google Form untuk menilai seberapa baik peserta mengerti sebelum dan setelah pelatihan dilaksanakan.



Gambar 1. Diagram Alir Metode Pelatihan Pembuatan Poster Menggunakan Aplikasi Canva Bagi Siswa/i SMA Negeri 7 Berau

Pelaksanaan dilakukan melalui tiga tahap:

2.1 Tahap Pra-Pelatihan

Tahap ini berfokus untuk mengukur pemahaman awal peserta terhadap prinsip desain poster dan penggunaan Canva. Selain itu, dilakukan pengumpulan data awal berupa: pemahaman peserta mengenai desain poster digital, pengetahuan tentang prinsip desain visual, pengalaman menggunakan aplikasi desain grafis. Hasil *pre-test* dan data kebutuhan peserta digunakan untuk menyusun materi pelatihan yang relevan dan kontekstual.

2.2 Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Pelatihan dimulai dengan penyampaian materi tentang prinsip dasar desain visual dan desain grafis. Selanjutnya, dilakukan demonstrasi penggunaan Canva yaitu dengan praktik pembuatan poster.

Vol. 6, No. 5 - September 2026, Hal. 3187-3196
DOI: 10.59395/altifani.v6i5.1457

2.3 Tahap Pasca-Pelatihan

Setelah praktik peserta mengikuti *post-test* untuk mengevaluasi peningkatan pemahaman. Poster yang dihasilkan juga dievaluasi berdasarkan beberapa indikator: kreativitas, keterbacaan, dan estetika. Data *post-test* dan hasil karya peserta digunakan untuk menilai dampak langsung pelatihan terhadap peningkatan kompetensi siswa/i.

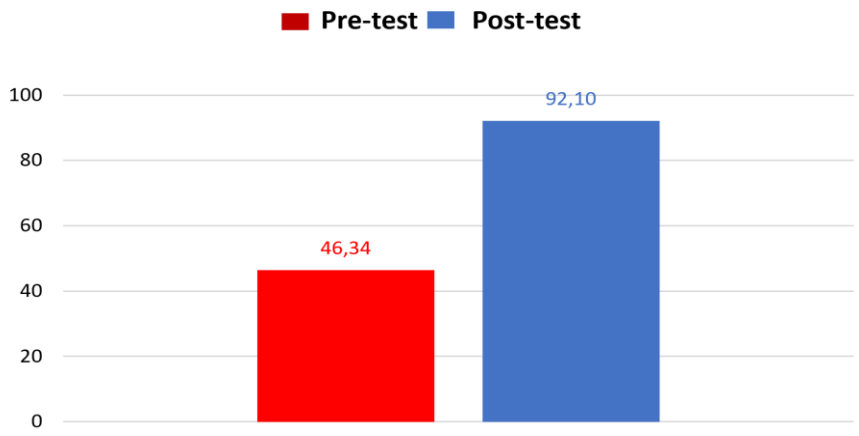
2.4 Tahap Evaluasi

Evaluasi menyeluruh dilakukan untuk menilai efektivitas program pelatihan menggunakan teknik-teknik berikut: mengamati keterlibatan peserta selama pelatihan, menganalisis hasil *pre-test* dan *post-test*, serta mendokumentasikan pembuatan poster sebagai bukti peningkatan keterampilan. Instrumen *pre-test* dan *post-test* digunakan untuk mengukur pengetahuan peserta mengenai fitur Canva dan dasar-dasar desain. Dalam penelitian ini, literasi digital dibatasi secara operasional pada dimensi kreasi konten digital (*digital content creation*), yaitu kemampuan siswa dalam merancang poster digital menggunakan aplikasi Canva. Hasil evaluasi tersebut menjadi dasar refleksi untuk menyempurnakan dan mengembangkan kegiatan pelatihan di masa mendatang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan di SMA Negeri 7 Berau dan dihadiri oleh 30 siswa/i kelas XI sebagai peserta. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan kreativitas siswa/i dalam menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain poster digital di lingkungan SMA Negeri 7 Berau. Pelatihan ini dirancang untuk membantu siswa mengasah keterampilan dalam bidang desain grafis dengan memanfaatkan Canva, sehingga kemampuan tersebut dapat diaplikasikan pada berbagai situasi, termasuk dalam menyampaikan pesan atau informasi secara efektif.

Pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan desain poster digital berbasis Canva ini terbukti berhasil meningkatkan pemahaman para peserta secara signifikan. Hal tersebut dapat terlihat dari perbandingan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* yang disajikan pada Gambar 2. Sebelum mengikuti pelatihan, peserta memperoleh rata-rata skor *pre-test* sebesar 46,34, yang mengindikasikan bahwa pemahaman mereka mengenai desain poster maupun penggunaan aplikasi Canva masih tergolong rendah. Setelah mengikuti rangkaian pelatihan, rata-rata skor *post-test* peserta meningkat cukup tajam menjadi 92,10, atau setara dengan kenaikan pemahaman sebesar 98,75%. Peningkatan signifikan ini menunjukkan bahwa metode pelatihan yang diterapkan secara efektif memperkuat pemahaman peserta baik mengenai konsep desain visual maupun keterampilan teknis yang diperlukan untuk menggunakan aplikasi Canva sehingga memungkinkan mereka membuat poster yang menarik dan informatif.



Gambar 2. Skor Rata-rata Kemampuan Siswa/i Sebelum dan Sesudah Pelatihan Desain Poster Menggunakan Aplikasi Canva

Vol. 6, No. 5 - September 2026, Hal. 3187-3196
DOI: 10.59395/altifani.v6i5.1457

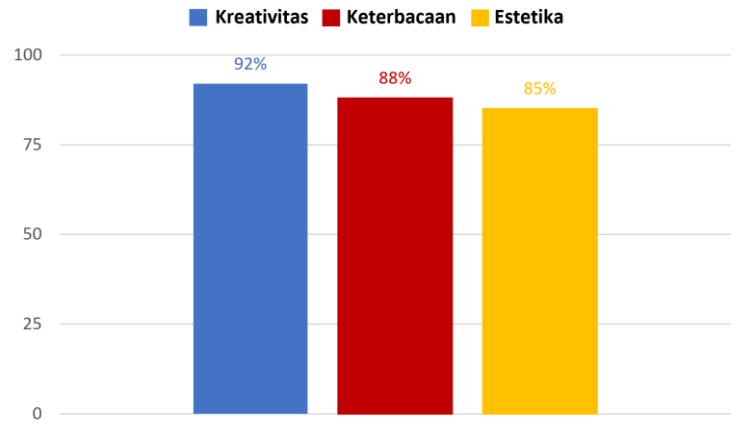
Partisipasi peserta selama pelatihan menunjukkan keterlibatan yang aktif, terutama pada sesi demonstrasi dan praktik. Pada tahap praktik, mayoritas peserta berhasil menggunakan berbagai fitur dasar Canva, seperti memilih *template*, menambah teks, mengubah warna, dan menyusun elemen-elemen dengan sangat rapi. Temuan ini memperkuat dan sejalan dengan hasil penelitian dari Rusi et al. (2024), yang menyatakan bahwa pelatihan pengoperasian aplikasi Canva terbukti efektif dalam meningkatkan daya kreatif dan minat belajar peserta didik saat merancang media publikasi visual seperti poster. Peningkatan kreativitas ini didorong oleh fleksibilitas platform yang memungkinkan pengguna untuk bereksplorasi dengan berbagai ide visual secara bebas tanpa dibatasi oleh kerumitan teknis perangkat lunak desain konvensional. Temuan lain juga menguatkan bahwa pelatihan desain media digital berperan dalam meningkatkan kepuasan dan motivasi siswa/i dalam memanfaatkan media berbasis teknologi (Alqadri et al., 2024).

Selain peningkatan skor pemahaman kognitif dari *pre-test* dan *post-test*, kualitas produk poster yang dihasilkan peserta dinilai menggunakan tiga indikator utama, yaitu keterbacaan, kreativitas, dan estetika seperti yang disajikan pada Gambar 3. Penilaian dilakukan dengan 6 orang evaluator dari tim pelaksana KKN terhadap 7 poster hasil karya peserta yang dibuat secara berkelompok. Setiap indikator dinilai menggunakan rubrik dengan skala 1-5 yang kemudian dikonversi ke bentuk presentase menggunakan rumus (skor total ÷ skor maksimal) × 100%. Rekapitulasi skor rata-rata setiap indikator disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Skor Berdasarkan Tiga Indikator Utama

Indikator	Skor Rata-Rata	Deskripsi Penilaian
Kreativitas	92%	Mencerminkan keleluasaan peserta dalam bereksplorasi dengan *template*, elemen visual, dan komposisi desain.
Keterbacaan	88%	Dinilai dari kejelasan hierarki teks, pemilihan *font*, dan kontras warna antara teks dan latar.
Estetika	85%	Dinilai dari keselarasan warna, tata letak, dan konsistensi identitas visual (*Brand kit*).

Skor kreativitas yang tertinggi diperkuat oleh temuan Rusi et al. (2024) bahwa fleksibilitas Canva mendorong daya kreatif peserta. Pada aspek keterbacaan, sebagian peserta mampu menerapkan struktur heading yang jelas sehingga poster mudah dipahami dalam waktu singkat. Skor estetika lebih rendah karena membutuhkan kepekaan visual yang berkembang lebih lambat. Secara keseluruhan, ketiga indikator menunjukkan capaian di atas 85%, yang berdasarkan kategori kelayakan (skor 81%-100% sangat layak) termasuk dalam kategori sangat layak sebagai produk latihan desain visual. Dengan begitu, pelatihan ini bukan hanya meningkatkan kemampuan teknis peserta dalam merancang poster begitu juga mendorong munculnya inovasi dalam proses pembelajaran agar menjadi lebih menarik dan efektif (Sari et al., 2024).



Gambar 3. Skor 3 Indikator Utama yaitu Kreativitas, Keterbacaan dan Estetika

Vol. 6, No. 5 - September 2026, Hal. 3187-3196
DOI: 10.59395/altifani.v6i5.1457

Secara lebih spesifik, poster yang dibuat menggunakan aplikasi Canva dinilai memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang praktis dan dapat langsung diterapkan di dalam kelas. Hal ini selaras dengan berbagai kajian terkait efektivitas poster sebagai media pembelajaran, yang menunjukkan bahwa media visual semacam ini mampu memberikan kontribusi positif dalam proses penyampaian materi sekaligus meningkatkan minat belajar siswa (Sudiartini & Margunayasa, 2023; Sulaeman et al., 2023). Hasil ini sesuai dengan penelitian tentang desain multimedia yang menunjukkan bahwa kombinasi dari teks dan gambar sangat penting untuk menarik perhatian, membantu pemahaman, dan meningkatkan partisipasi siswa dalam proses belajar (Anmarkrud et al., 2019; Noetel et al., 2022). Penggunaan gabungan antara tulisan dan gambar ini didukung oleh banyak penelitian tentang infografis dan poster yang mendidik. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa desain gambar sangat penting untuk membantu kelancaran proses belajar (Liu, 2024).



(a) (b)



(b)

Gambar 4. (a) Pengenalan Konsep Dasar Desain Poster (b) Pelaksanaan Pelatihan Pembuatan Poster Menggunakan Canva (c) Foto Bersama Tim KKN dan Peserta Pelatihan

Hasil ini mengindikasikan bahwa pelatihan yang dilakukan dengan cara praktik langsung dapat meningkatkan keterampilan teknis peserta secara signifikan. Di samping itu, efektivitas penggunaan platform Canva dalam pelatihan ini sangat dipengaruhi oleh antarmuka pengguna (*user interface*) yang ramah pemula serta keberadaan fitur *drag-and-drop* yang intuitif. Ketersediaan beragam pilihan *template* siap pakai yang dikategorikan sesuai kebutuhan spesifik terbukti berhasil memangkas kurva pembelajaran (*learning curve*) peserta secara signifikan, terutama bagi mereka yang belum pernah memiliki latar belakang desain grafis sebelumnya. Hasil ini memperjelas dan mendukung temuan dari Wihyanti (2022) dan Munanjar et al. (2023), yang menegaskan bahwa integrasi Canva baik dalam lingkup institusi pendidikan formal maupun bagi masyarakat umum efektif dalam mengatasi hambatan teknis pembuatan poster dan media publikasi. Dengan meminimalkan rintangan teknis dalam proses pembuatan media visual, peserta dapat dengan cepat mentransformasikan konsep dan ide gagasan mereka ke dalam bentuk visual yang informatif, sehingga proses pembelajaran desain dapat berlangsung secara lebih efisien dan interaktif. Temuan serupa mengenai cepatnya penerimaan

Vol. 6, No. 5 - September 2026, Hal. 3187-3196
DOI: 10.59395/altifani.v6i5.1457

teknologi desain pembelajaran dalam konteks pengembangan profesional juga terlihat dalam berbagai literatur lain, yang menekankan bahwa Canva sering digunakan sebagai alat untuk merangsang kreativitas, memperkuat kolaborasi, dan meningkatkan kualitas desain (Riyanto & Putri, 2024).

Secara lebih mendalam, pemahaman peserta terhadap penerapan prinsip-prinsip dasar desain poster juga mengalami peningkatan yang nyata selama proses praktik berlangsung. Penekanan materi pada penerapan "aturan 3 detik" (*3-second rule*), pemanfaatan fitur *Brand Kit* untuk menjaga konsistensi identitas visual, serta pembatasan skema warna utama (maksimal 2 hingga 3 warna) terbukti berhasil mencegah karya poster peserta terlihat berantakan atau berlebihan (*overcrowded*). Peserta mampu menerapkan hierarki teks secara sistematis dengan menyoroti bagian judul atau informasi utama sebagai titik fokus (*focal point*) yang pertama kali ditangkap oleh pandangan audiens. Pendekatan materi dan hasil yang diperoleh dalam kegiatan ini selaras dengan argumen yang dipaparkan oleh Pamungkas et al. (2026), dimana penguasaan elemen visual dasar seperti pemilihan *font*, kontras warna, dan keterbacaan struktur *heading* merupakan kunci utama dalam menghasilkan media publikasi visual yang tidak hanya estetik dari segi tampilan, tetapi juga komunikatif dan tepat sasaran saat menyampaikan pesan kepada publik.



Gambar 5. Hasil Poster Peserta Pengabdian Masyarakat Pelatihan Desain Poster menggunakan Canva bagi Siswa/i SMA Negeri 7 Berau

Pelatihan ini tidak hanya berhasil meningkatkan keterampilan teknis peserta dalam menggunakan aplikasi Canva, tetapi juga mendorong inovasi dalam proses pembelajaran secara lebih luas. Selain poster, Canva menyediakan beragam *template* desain yang dapat dimanfaatkan untuk membuat berbagai materi pembelajaran lainnya seperti presentasi, infografis, dan video edukasi yang dapat diakses dengan mudah oleh siswa melalui berbagai perangkat, mulai dari laptop dan tablet hingga ponsel pintar. Aksesibilitas ini menjadikan Canva sebagai sarana yang fleksibel dan relevan untuk mendukung kegiatan pembelajaran kapan saja dan di mana saja. Hasil pelatihan ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan termasuk aplikasi Canva dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memfasilitasi pendekatan yang lebih interaktif, kreatif, dan menarik bagi siswa (Bakri et al., 2021). Pemanfaatan Canva sebagai alat pembuatan poster digital juga telah didokumentasikan dalam beberapa studi, yang menekankan kemampuannya dalam menghasilkan media pembelajaran dengan tampilan visual yang lebih menarik dan efektif, sehingga mampu mendorong terciptanya keragaman materi ajar di berbagai mata pelajaran (Pratama et al., 2025). Dengan demikian, penerapan aplikasi desain seperti Canva dalam kegiatan pembelajaran dapat menjadi salah satu solusi alternatif yang tepat untuk digunakan, mengingat perannya yang cukup besar dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar sekaligus kualitas media ajar, baik bagi guru maupun siswa. Melalui pemanfaatan aplikasi ini

Vol. 6, No. 5 - September 2026, Hal. 3187-3196
DOI: 10.59395/altifani.v6i5.1457

secara optimal, diharapkan proses pembelajaran dapat berlangsung dengan cara yang lebih menarik, interaktif, dan selaras dengan perkembangan teknologi di era digital saat ini.

4. KESIMPULAN

Pelatihan pembuatan poster menggunakan aplikasi Canva yang diselenggarakan bagi siswa/i SMA Negeri 7 Berau terbukti berhasil meningkatkan kemampuan dan kreativitas peserta dalam desain poster digital secara nyata. Hal ini tercermin dari peningkatan skor rata-rata peserta, yaitu dari 46,34 pada saat *pre-test* menjadi 92,10 pada saat *post-test*, atau setara dengan kenaikan sebesar 98,75%. Peningkatan yang cukup signifikan ini menunjukkan bahwa pemahaman peserta mengenai desain visual dan penggunaan aplikasi Canva mengalami kemajuan yang berarti setelah mengikuti rangkaian pelatihan. Selain itu, produk poster yang dihasilkan oleh peserta juga menunjukkan kualitas yang baik dari segi kreativitas, keterbacaan teks, maupun nilai estetika secara keseluruhan. Selain itu, pelatihan ini mendorong partisipasi aktif dan motivasi siswa untuk memanfaatkan teknologi secara positif di era digital, sekaligus menjadi upaya nyata dalam mendukung terciptanya pengalaman belajar yang kreatif, inovatif, dan relevan dengan tuntutan pendidikan abad ke-21.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih yang tulus disampaikan kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mulawarman atas kesempatan untuk melaksanakan program Kuliah Kerja Nyata dan Pengenalan Lapangan Persekolahan (KKN-PLP) serta Asistensi Mengajar tahun 2026. Ucapan terima kasih juga ditujukan kepada Kepala Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 7 Berau yang telah memberikan izin dan kesempatan bagi tim untuk mengadakan pelatihan desain poster digital berbasis Canva di sekolah. Apresiasi khusus diberikan kepada para siswa kelas XI yang telah berpartisipasi secara aktif selama rangkaian kegiatan berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

Alqadri, Z., Hatta, A., Syakur, A., Fatkhulloh, S., & Ramlawati. (2024). Pelatihan Desain Poster Edukatif Menggunakan Canva sebagai Media Visual Pembelajaran bagi Guru SMP Negeri 4 Bontolempangan Gowa. *MSJ: Majority Science Journal*, *2*(1), 270–278. https://doi.org/https://orcid.org/0000-0001-7007-8928

Al-Qoyyim, T. M., Pratama, R. H., Saputra, H. A., Satipa, D. A., Santika, H. D., Lestari, D., Martiana, R., Tanwiruddin, Juliana, D., & Gunada, I. W. (2022). Kelas Desain: Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Canva untuk Mahasiswa Calon Guru. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, *5*(4), 463–467. https://doi.org/10.29303/jpmpi.v5i4.2673

Anmarkrud, Ø., Andresen, A., & Bråten, I. (2019). Cognitive Load and Working Memory in Multimedia Learning: Conceptual and Measurement Issues. *Educational Psychologist*, *54*(2), 61–83. https://doi.org/10.1080/00461520.2018.1554484

Ardana, I. M. S., Hidayat, T., & Ramdhani, I. (2025). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Media Pembelajaran di Pondok Pesantren Zumrotul Huda. *Jurnal Pengabdian Masyarakat MONSU'ANI TANO*, *8*(2), 149–161. https://doi.org/10.32529/tano.v8i2.4263

Azzahra, S. A., Tjiwidjaja, H., Suharmanto, S., Febri, F., & Suhermanto, S. (2025). Analisis Dampak Pelatihan Canva Terhadap Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Peserta. *Digital Transformation Technology*, *4*(2), 1192–1197. https://doi.org/10.47709/digitech.v4i2.5364

Baihaqi, I. & Fadly A. (2024). Optimalisasi Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dan Kualitas Pembelajaran Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah 22 Pamulang. *Jurnal UMJ*, 2464–2470.

Bakri, N. F., Simaremare, E. S., Lingga, I. S., Susilowaty, R. A., Farmasi, J., Matematika, F., Alam, P., & Cenderawasih, U. (2021). Pelatihan Pembuatan Materi Presentasi dan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Kepada Guru di Kota Medan dan Jayapura Secara Online. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, *7*(1), 1–10.

Chairunnisa, K., & Sundi, V. H. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Poster Pada Siwa Kelas X Sman 8 Tangsel. *In Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat*

Vol. 6, No. 5 - September 2026, Hal. 3187-3196
DOI: 10.59395/altifani.v6i5.1457

LPPM UMJ, *1*(1), 1–4.

Chandra, N. P., Ivan Ong, Jessen Wijaya Agussalim, & Flourensia Sapty Rahayu. (2025). Pelatihan Desain Visual Melalui Canva Pada Pendidikan dan Pelatihan Happy Youth Camp 2025. *Prosiding Seminar Nasional KONSTELASI*, *2*(1), 508–519. https://doi.org/10.24002/prosidingkonstelasi.v2i1.11325

Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., Octafianti, M., & Geneki, P. R. (2021). Menumbuhkan Karakter Siswa melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal Basicedu*, *5*(6), 5249–5257.

Dirawan, G. D., Dyah Darma Andayani, & Pertiwi, N. (2023). Peningkatan Literasi Digital pada Santri Pesantren Syeh Hasan Yamani memanfaatkan Aplikasi Canva. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, *2*(4), 366–371. https://doi.org/10.59025/js.v2i4.129

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

Liu, F. (2024). A Review of On-Screen Texts in Multimedia and Audiovisual Inputs for Second Language Learning. *Arts, Culture and Language*, *1*(7), 1–4. https://doi.org/10.61173/7rm7mk05

Munanjar, A., Susilowati, S., Giantika, G. G., & Utomo, I. W. (2023). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva pada Anggota PPSU Bambu Apus Jakarta Timur dalam Pembuatan Media Cetak Poster dan Spanduk. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Inovasi Indonesia*, *1*(1), 1–14. https://doi.org/10.54082/jpmii.257

Noetel, M., Griffith, S., Delaney, O., Harris, N. R., Sanders, T., Parker, P., del Pozo Cruz, B., & Lonsdale, C. (2022). Multimedia Design for Learning: An Overview of Reviews with Meta-Meta-Analysis. In *Review of Educational Research, 92*(3). https://doi.org/10.3102/00346543211052329

Pamungkas, K. F. G., Salim, D. Y. P., Praditama, R. N., Perwira, V. Y., & Setiawan, I. (2026). Pelatihan Pembuatan Poster yang Menarik Menggunakan Canva Pada Siswa SMP Negeri 1 Kedungbanteng. *Jurnal Sains Student Research (JSSR)*, *4*(2), 564–571. https://doi.org/https://doi.org/10.61722/jssr.v4i2.9711

Pratama, R. Y., Bungsudi, Syaifurrohman, A., Kurnia, U. I., Prasetiyo, A., Bastian, A. A., Gumay, J. R., & Nuruhidin, A. (2025). Utilizing Canva as an Innovative Solution in Developing Digital Teaching Media in Schools. *Aktual: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *3*(2), 75–81. https://doi.org/10.58723/aktual.v3i2.416

Putri, N. E., Mansur, H., & Satrio, A. (2024). Pemanfaatan Canva Sebagai Aplikasi Desain Grafis Untuk Mendukung Pembelajaran di Tingkat Sekolah Dasar. *Journal of Instructional Technology*, *5*(1), 194–206. https://doi.org/https://doi.org/10.20527/j-instech.v5i1.9852

Putri, N. A. A., Rohman, A. H., Fauziah, H., Pangestu, W. T., & Ambarwati, W. (2025). Pelatihan Pembuatan Poster Melalui Aplikasi Canva Untuk Melatih Kreativitas Siswa SDN Tambung 1. *Pema*, *5*(3), 433–442. https://doi.org/10.56832/pema.v5i3.1853

Riyanto, M. A. T. P., & Putri, S. J. D. (2024). The Utilization of Canva Application in Innovative Learning for Elementary School Teachers. *Expert Net: Exploration Journal of Technological Education Trends*, *1*(2), 61–66. https://doi.org/10.59923/expertnet.v1i2.271

Rusi, I., Suhardi, R. E., Yustosio, D., Aditya, A. P., Sugiyanto, S., & Op Sunggu, F. A. D. (2024). Pelatihan penggunaan Aplikasi Canva dalam pembuatan poster guna mendukung kreativitas siswa. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, *7*(2), 181. https://doi.org/10.28989/kacanegara.v7i2.2012

Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023). Pendidikan Adalah Faktor Penentu Daya Saing Bangsa. *Prosisding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)*, *5*, 84–90. https://doi.org/https://doi.org/10.33884/psnistek.v5i.8067

Sari, N. I., H. Muhiddin, N., Arif, R. N., U, S., & Syakur, A. (2025). Pelatihan Pembuatan Poster Edukatif Menggunakan Canva bagi Guru MGMP IPA Kabupaten Maros. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, *5*(3), 285–291. https://doi.org/10.59395/altifani.v5i3.709

Sari, R., Prawira, D., Ilhamsyah, I., Febriyanto, F., Rahmayuda, S., Rusi, I., & Mutiah, N. (2024).

Vol. 6, No. 5 - September 2026, Hal. 3187-3196
DOI: 10.59395/altifani.v6i5.1457

Pelatihan Canva pembuatan desain poster dan materi presentasi pada siswa SMP Negeri 2 Ngabang. *Kacanegara Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, *7*(4), 425. https://doi.org/10.28989/kacanegara.v7i4.2353

Sudiartini, N. N., & Margunayasa, i G. (2023). Peranan Poster Edukasi Sebagai Media Belajar Interaktif Materi IPA Pada Siswa Sekolah Dasar: Tinjauan Sistematik. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *09*(01), 1503–1513. https://doi.org/10.23969/jp.v8i1.7734

Sulaeman, Yuliani, & Asvika, A. (2023). Penggunaan Media Poster Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI di SDN 223 Sumpang Minangae. *Atta'dib Jurnal Pendidikan Agama Islam*, *4*(1), 19–29. https://doi.org/https://doi.org/10.30863/attadib.v4i1.4228

Widiarti, M., Laksono, K., & Amri, M. (2024). Penggunaan Dampak Positif Terhadap Eksplorasi Kreativitas Literasi Digital Painting Canva Pembelajaran Puisi Kelas 5 SDN Gondek. *Cetta: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *7*(1), 14–21. https://doi.org/10.37329/cetta.v7i1.2965

Wihyanti, R. (2022). Pelatihan pembuatan poster, e-book, dan video melalui platform Canva for education bagi guru sekolah dasar. *Seminar Nasional Hasil Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat UST Jogja*, 305–321.

Zuhri, S., Suwindia, I. G., & Ari Winangun, I. M. (2024). Literasi digital dan kecakapan abad ke-21: analisis komprehensif dari literatur terkini. *Education and Social Sciences Review*, *5*(2), 149–155. https://doi.org/10.29210/07essr500300