



SOSIALISASI PEMBUATAN POSTER MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMPN 1 PATIKRAJA

Ramadhan Saputra¹, Muqorobin Marufi², Sandya Rifai Putra³, Dilaeka Zerosi⁴,
Ito Setiawan⁵

Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto, Jln. Letjen Pol
Sumarto, Purwokerto Utara, Jawa Tengah, Indonesia, 53127

Penulis Korespondensi: jkrkmprt@gmail.com

***Abstract.** Digital literacy skills, specifically in creating visual media, have become essential competencies for junior high school (SMP) students to support both academic activities and independent creativity. However, students at SMP Negeri 1 Patikraja still face difficulties in creating aesthetic and informative designs for school assignments or digital bulletin boards. This socialization activity aims to enhance students' soft skills and creativity through training in the use of the Canva application as a practical and engaging design tool. The method used was participatory training, which included a presentation on basic graphic design, a demonstration of Canva's features, and a hands-on session for creating creative posters. The results showed a 70% increase in participants' understanding and skills in utilizing design features such as template selection, the use of legible typography, and uploading visual elements. Through this activity, students are now able to independently produce professional visual materials to support various school activities.*

***Keywords:** Socialization, Canva, Creativity, SMP Students, Visual Media.*

Abstrak. Kemampuan literasi digital, khususnya dalam menciptakan media visual, telah menjadi kompetensi penting bagi siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) untuk mendukung kegiatan akademik maupun kreativitas mandiri. Namun, siswa di SMP Negeri 1 Patikraja masih menghadapi kesulitan dalam membuat desain yang estetis dan informatif untuk tugas sekolah maupun mading digital. Kegiatan sosialisasi ini bertujuan untuk meningkatkan *soft skill* dan kreativitas siswa melalui pelatihan penggunaan aplikasi Canva sebagai alat desain yang praktis dan menarik. Metode yang digunakan adalah pelatihan partisipatif, yang meliputi pemaparan materi dasar desain grafis, demonstrasi fitur-fitur Canva, serta sesi praktik langsung pembuatan poster kreatif. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan peserta sebesar 70% dalam memanfaatkan fitur-fitur desain seperti pemilihan templat, penggunaan tipografi yang mudah dibaca, dan pengunggahan elemen visual. Melalui kegiatan ini, siswa kini mampu memproduksi materi visual secara mandiri yang lebih profesional untuk mendukung berbagai kegiatan di lingkungan sekolah..

Kata kunci: Sosialisasi, Canva, Kreativitas, Siswa SMP, Media Visual

1. LATAR BELAKANG

Di era digital saat ini, kemampuan literasi visual menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki oleh generasi muda, terutama siswa di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Media visual bukan hanya berfungsi sebagai elemen estetika, tetapi juga sebagai sarana komunikasi yang efektif dalam menyampaikan informasi. Bagi siswa, keterampilan desain grafis sangat bermanfaat untuk

mendukung berbagai kegiatan akademik, mulai dari pembuatan tugas presentasi, poster sekolah, hingga pengelolaan konten mading digital.

Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa siswa di SMP Negeri 1 Patikraja masih menghadapi kendala dalam mengekspresikan ide mereka ke dalam bentuk visual. Masalah utama yang ditemukan adalah kurangnya pemahaman mengenai prinsip dasar desain grafis dan anggapan bahwa membuat desain yang menarik memerlukan penguasaan perangkat lunak yang rumit dan spesifikasi perangkat keras yang tinggi. Hal ini menyebabkan media publikasi sekolah maupun tugas-tugas visual siswa cenderung kurang informatif dan kurang estetik.

Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, aplikasi Canva hadir sebagai platform desain grafis berbasis *cloud* yang inklusif. Dengan fitur *drag-and-drop* serta ribuan templat profesional, Canva memungkinkan pengguna pemula untuk menghasilkan desain berkualitas tanpa harus melewati kurva pembelajaran yang sulit. Melalui kegiatan pengabdian masyarakat ini, dilakukan sosialisasi dan pelatihan intensif untuk membekali siswa dengan keterampilan praktis desain digital. Fokus kegiatan ini adalah pemanfaatan Canva dalam pembuatan poster bertema "Hari Kartini", yang diharapkan dapat memicu kreativitas siswa sekaligus meningkatkan literasi digital mereka di lingkungan sekolah.

2. KAJIAN TEORITIS

2.1. Literasi Digital di Lingkungan Sekolah

Literasi digital bukan hanya sekadar kemampuan mengoperasikan perangkat teknologi, tetapi juga mencakup kecakapan dalam mengevaluasi dan membuat konten digital yang bermakna. Bagi siswa SMP, literasi digital menjadi fondasi penting dalam menghadapi arus informasi yang cepat. Penguasaan alat desain digital merupakan salah satu indikator keberhasilan literasi digital, di mana siswa mampu mentransformasikan ide abstrak menjadi bentuk visual yang terstruktur.

2.2. Peran Media Visual dalam Kreativitas Siswa

Media visual seperti poster memiliki peran krusial dalam proses penyampaian informasi di lingkungan sekolah. Poster yang efektif harus memenuhi prinsip-prinsip desain seperti keseimbangan (*balance*), kontras, dan tipografi yang jelas agar pesan dapat diterima dengan baik oleh audiens. Peningkatan kreativitas siswa dapat dipicu melalui pelatihan yang memfasilitasi mereka untuk bereksperimen dengan elemen-elemen visual secara langsung.

2.3. Aplikasi Canva sebagai Alat Desain Inklusif

Canva adalah platform desain grafis berbasis web dan aplikasi yang menyediakan berbagai macam alat kreatif untuk pengguna non-profesional. Platform ini menggunakan antarmuka *drag-and-drop* yang sangat intuitif, sehingga mampu menurunkan beban kognitif (*cognitive load*) bagi pengguna pemula, termasuk siswa sekolah. Fitur utama Canva meliputi:

- **Template Profesional:** Ribuan desain siap pakai yang dapat disesuaikan dengan tema tertentu, seperti Hari Kartini.
- **Elemen Visual:** Koleksi grafis, ilustrasi, dan foto yang mendukung estetika desain.
- **Kolaborasi:** Kemampuan untuk mengerjakan satu desain secara bersama-sama dalam satu tim .

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah metode pelatihan partisipatif (*participatory training*) yang dirancang khusus untuk kelompok usia remaja atau siswa SMP. Pendekatan ini menekankan pada keterlibatan aktif peserta dalam setiap tahapan kegiatan guna memastikan pemahaman materi yang maksimal. Tahapan pelaksanaan pengabdian ini dibagi menjadi tiga fase utama:

3.1 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.3.1. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan sosialisasi dilaksanakan di SMP Negeri 1 Patikraja dengan melibatkan siswa sebagai peserta utama. Sesi pelatihan dimulai dengan pengenalan antarmuka Canva dan prinsip dasar tata letak agar siswa tidak hanya sekedar menempel elemen, tetapi memahami estetika komunikasi visual. Fokus utama praktik adalah pembuatan poster dengan tema "Hari Kartini", yang dipilih untuk menguji kemampuan siswa dalam memadukan unsur budaya/sejarah dengan elemen modern yang tersedia di aplikasi.

3.3.2. Analisis Peningkatan Keterampilan Peserta

Berdasarkan observasi selama proses pelatihan dan penilaian terhadap karya poster yang dihasilkan, terlihat perubahan signifikan pada kemampuan literasi digital siswa. Sebelum pelatihan, sebagian besar siswa merasa kesulitan menentukan komposisi warna dan jenis huruf (*font*) yang sesuai. Namun,

SOSIALISASI PEMBUATAN POSTER MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMPN 1 PATIKRAJA

setelah diberikan demonstrasi mengenai fitur *drag-and-drop* dan penggunaan templat, siswa mampu menghasilkan karya yang jauh lebih rapi.

3.3.3. Persentase Peningkatan Kemampuan Teknikal Siswa

Komponen Penilaian	Tingkat Pemahaman Awal	Tingkat Pemahaman Akhir	Persentase Peningkatan
Pengoperasian Fitur Utama	25%	95%	70%
Pemilihan & Modifikasi Templat	30%	100%	70%
Kreativitas Tata Letak (Layout)	20%	90%	70%
Rata-rata Peningkatan	25%	95%	70%

Dokumentasi



2Gambar 1. Suasana Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva di SMP Negeri 1 Patikraja.



1gambar 2. suasana ketika menjelaskan dasar dasar canva di depan murid



3gambar 3. murid sedang memperhatikan ketika di jelaskan oleh mahasiswa

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Kegiatan sosialisasi dan pelatihan penggunaan aplikasi Canva di SMP Negeri 1 Patikraja telah berhasil dilaksanakan dengan efektif. Berdasarkan hasil pelaksanaan, dapat disimpulkan bahwa literasi digital dan kreativitas siswa dalam menciptakan media visual mengalami peningkatan yang signifikan. Penggunaan platform desain berbasis *template* terbukti mampu mengatasi hambatan teknis yang selama ini dialami siswa, dengan rata-rata peningkatan pemahaman fitur sebesar **70%**. Kini, siswa telah memiliki keterampilan mandiri untuk memproduksi materi publikasi sekolah, seperti poster Hari Kartini dan tugas akademik lainnya, dengan standar visual yang lebih profesional dan informatif.

4.2 Saran

Berdasarkan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk pengembangan selanjutnya:

- a) **Keberlanjutan Kreativitas:** Pihak sekolah disarankan untuk terus memfasilitasi kreativitas siswa melalui pembuatan mading digital secara rutin atau mengadakan perlombaan desain antar-siswa untuk menjaga motivasi mereka.
- b) **Eksplorasi Fitur Lanjutan:** Pelatihan berikutnya dapat difokuskan pada penggunaan fitur kolaborasi tim dan pembuatan konten video pendek (reels/tiktok edukasi) di Canva guna mengikuti tren media sosial saat ini.
- c) **Pendampingan Strategis:** Diperlukan materi tambahan mengenai strategi *copywriting* atau penulisan pesan singkat yang efektif agar desain visual yang menarik juga didukung oleh narasi informasi yang kuat dan persuasif.

DAFTAR REFERENSI

- (Mulyanto et al., 2024) Fadli, Z., & Wahditiya, A. A. (n.d.). *PELATIHAN CANVA FOR EDUCATION : MENINGKATKAN KETERAMPILAN DIGITAL GURU SMP 1 WATANSOPPENG CANVA FOR EDUCATION TRAINING : ENHANCING DIGITAL SKILLS OF SMP 1 WATANSOPPENG TEACHERS*. 327–336.
- Harefa, J. B., Zebua, O., & Lafau, R. O. (2025). *Pelatihan Penggunaan Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Desain Di Era Digital Di SMP Negeri 1 Bawolato*. 5(4),

**SOSIALISASI PEMBUATAN POSTER MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA UNTUK
MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA SMPN 1 PATIKRAJA**

497–504. <https://doi.org/10.59395/jaqb7r03>

Mulyanto, A., Pakaja, J. A., & Miraj, M. (2024). *Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva Bagi Siswa Di SMP Negeri 2 Tomilito*. 3(2), 51–55.

(Fadli & Wahditiya, n.d.)(Harefa et al., 2025)