

# Peningkatkan Literasi Digital Melalui Pelatihan Desain Poster Menggunakan Canva Bagi PKBM Bina Insan Mandiri

Frisma Handayanna<sup>1</sup>, Maryanah Safitri<sup>2\*</sup>

<sup>1,2</sup>Fakultas Teknologi Informasi, Informatika, Universitas Nusa Mandiri, Jakarta, Indonesia

Email: <sup>1</sup>[frisma.fha@nusamandiri.ac.id](mailto:frisma.fha@nusamandiri.ac.id), <sup>2\*</sup>[maryanah.ms@nusamandiri.ac.id](mailto:maryanah.ms@nusamandiri.ac.id)

(\* : coresponding author)

**Abstrak** – Dalam proses pembelajaran adakalanya kegiatan pembelajaran begitu membosankan ataupun siswa kurang tertarik pada proses pembelajaran. Keadaan ini dikarenakan guru jarang ataupun kurang memiliki inisiatif dalam penggunaan media untuk siswa diproses penyampaian materi didalamnya. Literasi digital itu mencakup tiga kemampuan yaitu kompetensi pemanfaatan teknologi, memaknai dan memahami konten digital serta menilai kredibilitasnya juga bagaimana membuat, meneliti dan mengkomunikasikan dengan alat yang tepat. Aplikasi canva menawarkan berbagai keunggulan, seperti beragam desain menarik yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan di bidang pendidikan. Canva sebagai solusi untuk meningkatkan literasi digital siswa di PKBM Bina Insan Mandiri Depok yaitu guru dan siswa/i Sekolah Master Indonesia. Pelatihan ini memberikan dasar pengetahuan dan keterampilan praktis dalam memanfaatkan teknologi digital secara kreatif, sehingga siswa lebih aktif dan efektif dalam proses pembelajaran mereka. Salah satu bentuk media pembelajaran berbasis digital adalah poster digital, yang dapat diciptakan dengan bantuan aplikasi seperti Canva. Poster digital menggabungkan elemen-elemen visual, teks, dan gambar untuk menyampaikan pesan dengan cara yang kreatif.

**Kata Kunci:** Literasi Digital, Canva

**Abstract** – In the learning process, sometimes learning activities are boring or students are less interested in the learning process. This situation is because teachers rarely or do not have enough initiative in using media for students to process the delivery of material. Digital literacy includes three abilities, namely the competence to utilize technology, interpret and understand digital content and assess its credibility, as well as how to create, research and communicate with the right tools. The Canva application offers various advantages, such as a variety of attractive designs that can be adapted to needs in the educational sector. Canva as a solution to improve digital literacy of students at PKBM Bina Insan Mandiri Depok, namely teachers and students of the Sekolah Master Indonesia. This training provides basic knowledge and practical skills in utilizing digital technology creatively, so that students are more active and effective in their learning process. One form of digital-based learning media is digital posters, which can be created with the help of applications such as Canva. Digital posters combine visual elements, text, and images to convey messages in a creative way.

**Keywords:** Digital Literacy, Canva

## 1. PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran adakalanya kegiatan pembelajaran begitu membosankan ataupun siswa kurang tertarik pada proses pembelajaran. Keadaan ini dikarenakan guru jarang ataupun kurang memiliki inisiatif dalam penggunaan media untuk siswa diproses penyampaian materi didalamnya. Banyak faktor seperti misalnya kurangnya pemahaman guru akan penggunaan, masalah sarana dan prasarana yang kurang memadai dari sekolah ataupun kurangnya kreativitas yang guru miliki. Padahal ketertarikan siswa ataupun motivasi belajar siswa dipengaruhi terhadap penggunaan media (Dzil Ikrom dkk., 2025). Literasi digital itu mencakup tiga kemampuan yaitu kompetensi pemanfaatan teknologi, memaknai dan memahami konten digital serta menilai kredibilitasnya juga bagaimana membuat, meneliti dan mengkomunikasikan dengan alat yang tepat. Dari beberapa definisi tadi, maka dapat disimpulkan bahwa dalam literasi digital itu bukan hanya sekedar kemampuan mencari, menggunakan dan menyebarkan informasi akan tetapi, diperlukan kemampuan dalam membuat informasi dan evaluasi kritis, ketepatan aplikasi yang digunakan dan pemahaman mendalam dari isi informasi yang terkandung dalam konten digital tersebut (Tuna, 2021).

PKBM Bina Insan Mandiri merupakan salah satu sekolah jenjang PKBM berstatus Swasta yang berada di wilayah Kec. Pancoran Mas, Kota Depok, Jawa Barat. PKBM Bina Insan Mandiri didirikan pada tanggal 1 Januari 1970 dengan Nomor SK Pendirian yang berada dalam naungan

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Beberapa permasalahan utama yang dihadapi oleh Pembelajaran Siswa Sekolah Dasar Kelas VI di PKBM Bina Insan Mandiri Depok dalam hal pembelajaran antara lain: 1) Akses teknologi dimana Tidak semua guru dan siswa/i memiliki akses ke perangkat digital (laptop, tablet, atau HP). Koneksi internet terbatas di rumah atau sekolah membuat penggunaan Canva jadi sulit. 2) Kurangnya keterampilan dasar dimana guru dan siswa/i umumnya masih belajar menggunakan perangkat digital. Mereka bisa bingung dengan fitur Canva, seperti drag-drop, edit teks, memilih template, dll. 3) Kesulitan Mengkomunikasikan Ide Secara Visual dimana guru dan siswa/i masih belajar cara menyampaikan ide secara singkat dan menarik lewat poster menjadi tantangan dalam mengembangkan literasi visual dan komunikasi digital.

Aplikasi canva menawarkan berbagai keunggulan, seperti beragam desain menarik yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan di bidang pendidikan. Salah satu manfaat utama canva adalah kemampuannya untuk meningkatkan kreativitas pengguna, terutama bagi para pengajar atau guru yang ingin menciptakan media pembelajaran yang menarik dan informatif untuk peserta didik (Rahmah dkk., 2025). Canva sebagai solusi untuk meningkatkan literasi digital siswa di PKBM Bina Insan Mandiri Depok yaitu guru dan siswa/i. Pelatihan ini diharapkan dapat memberikan dasar pengetahuan dan keterampilan praktis dalam memanfaatkan teknologi digital secara kreatif, sehingga siswa dapat lebih aktif dan efektif dalam proses pembelajaran mereka. Pemberian pelatihan Canva kepada siswa. Pelatihan Canva yang diberikan bukan hanya memperkenalkan teknologi, tetapi juga memberdayakan siswa dengan alat yang mendukung ekspresi kreatif (Rahmah dkk., 2025).

Salah satu bentuk media pembelajaran berbasis digital adalah poster digital, yang dapat diciptakan dengan bantuan aplikasi seperti Canva. Poster digital menggabungkan elemen-elemen visual, teks, dan gambar untuk menyampaikan pesan dengan cara yang kreatif. Pemanfaatan Canva dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan, yakni dengan Canva bisa dibuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan beragam fitur animasi, template serta penomoran halaman yang dapat mendorong kreativitas serta efisiensi waktu. Kegiatan ini dapat digunakan untuk mempersiapkan bahan presentasi, berupa slide, mind mapping dan poster (Fitria dkk., 2021).

## **2. METODE PELAKSANAAN**

### **2.1. Tahapan Pelaksanaan**

Dalam pengabdian masyarakat ini, menggunakan beberapa metode, yaitu 1) pendekatan terhadap masyarakat, 2) penetapan program, 3) melaksanakan kegiatan 4) evaluasi (Lumendek dkk., 2021).

#### **1. Pendekatan**

- a. Pembentukan tim kegiatan pengabdian masyarakat

Pembentukan tim, dilakukan untuk mendukung kegiatan pengabdian masyarakat yang akan diselenggarakan pada semester yang akan datang.

- b. Perumusan Tujuan Pengabdian Kepada Masyarakat

Saat tim sudah terbentuk, selanjutnya tim akan berdiskusi merumuskan tujuan dari pengabdian yang akan dilaksanakan.

- c. Identifikasi dan Analisis Lingkungan Mitra

Tim pelaksana melakukan kunjungan ke mitra terlebih dahulu untuk melakukan analisis mengenai kondisi mitra, peserta yang akan diberi pelatihan. Lokasi

#### **2. Penetapan program**

- a. Pengumpulan dan Analisis Kebutuhan Mitra Setelah tahapan persiapan pada kunjungan ke mitra, selanjutnya melakukan analisis kebutuhan mitra. Mitra memiliki kebutuhan yang diungkapkan oleh tim. Selanjutnya tim akan mendaftarkan dan menganalisis kebutuhan mitra

- b. Penentuan Prioritas Solusi Kebutuhan Mitra Setelah analisis kebutuhan didapatkan hasilnya, selanjutnya tim menentukan prioritas mana yang memang sangat dibutuhkan oleh mitra untuk mendapatkan solusi kebutuhan mitra. Kebutuhan mitra yaitu bagaimana dapat melakukan pengoperasian sistem digitalisasi dengan memanfaatkan canva dalam pembuatan poster.
    - c. Penentuan Kebutuhan Anggaran Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat Kegiatan pengabdian masyarakat pasti membutuhkan biaya untuk pelaksanaannya. Tim dalam hal ini membuat anggaran pengeluaran untuk pelaksanaan pengabdian masyarakat.
    - d. Persiapan Kebutuhan Solusi Kebutuhan Mitra Tahapan ini tim membuat bahan pengajaran berupa modul ajar dengan muatan materi penggunaan canva untuk pembuatan desain poster.
  3. Pelaksanaan
    - a. Implementasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini, di PKBM Bina Insan Mandiri Depok dengan target guru dan siswa/i.
    - b. Pendampingan Mitra Selama pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat, anggota tim yang didukung oleh mahasiswa melakukan pendampingan mitra, supaya lebih efektif dalam pemahaman penggunaan aplikasi canva.
  4. Evaluasi
    - a. Monitor dan Evaluasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat Ketika pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat anggota tim harus melaksanakan monitor kegiatan tersebut, untuk bisa melihat sejauh mana terdapat kesulitan atau kendala yang pada peserta kegiatan pengabdian masyarakat. Tim juga harus melakukan evaluasi kegiatan pengabdian masyarakat untuk melihat sejauh mana keefektifan yang diterima oleh para peserta.
    - b. Pelaporan Kegiatan Pengabdian Masyarakat Setiap kegiatan berakhir, tim membuat laporan, yang berisikan aktifitas kegiatan pengabdian masyarakat yang sudah terlaksana. Isi laporan tersebut meliputi, hasil kegiatan pengabdian masyarakat, hasil evaluasi kegiatan, dan laporan penggunaan dana kegiatan pengabdian masyarakat.

## **2.2. Bentuk Kegiatan**

Bentuk kegiatan yang dilakukan dalam Pengabdian Masyarakat ini Adalah [7]: Pelaksanaan pengabdian ini memiliki lima tahapan dengan uraian sebagai berikut:

1. Diskusi dengan pihak sekolah mengenai budaya literasi digital di sekolah.

Diskusi dilakukan melalui *Focus Group Discussion* antara tim peneliti dan pihak sekolah yang terdiri dari kepala sekolah, wakil kepala sekolah bidang kurikulum, dan wakil kepala sekolah bidang kesiswaan untuk mendapatkan informasi awal dari sekolah berkaitan dengan budaya literasi digital, ketersediaan kelompok kajian atau kelompok ekstrakurikuler literasi dan upaya sekolah untuk mencegah cyber bullying di sekolah. Selain itu, dilakukan juga wawancara dengan beberapa guru dan siswa serta observasi langsung di sekolah. Dilanjutkan dengan menyampaikan tujuan tim peneliti untuk melaksanakan pengabdian masyarakat di sekolah tersebut.
2. Penyusunan dan pembuatan materi pelatihan penguatan budaya literasi digital

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan terhadap keterbutuhan penguatan budaya literasi digital di sekolah, tim pengabdian menyusun materi pelatihan yang akan disampaikan dengan proporsi yang sesuai.
3. Pelaksanaan pelatihan dan pendampingan praktik baik pembuatan konten literasi digital

Pelatihan dilaksanakan secara luring di sekolah tempat pengabdian dengan 4 pemateri dari dosen dan mahasiswa yang masing-masing menyampaikan materi tentang dasar literasi digital,

materi pembuatan poster dan praktik baik pembuatan poster menggunakan platform digital canva.

4. Evaluasi dan pembinaan karya

Karya yang telah dibuat oleh siswa dan mahasiswa dikumpulkan dan dievaluasi konten dan desainnya sesuai dengan ketentuan yang diberikan. Hasil evaluasi tersebut disampaikan kepada peserta dan poster-poster terbaik akan dicetak dan dipublikasi di sekolah untuk menambah kebermanfaatan.

5. Publikasi karya poster budaya literasi

Publikasi kegiatan dan karya poster dilakukan melalui luring. Publikasi kegiatan secara daring dilakukan melalui website sekolah dan publikasi karya secara luring dilakukan dengan pemasangan poster hasil karya siswa di lingkungan sekolah.

6. Evaluasi pelaksanaan pengabdian

Evaluasi dilakukan setelah seluruh tahapan dari pengabdian selesai. Evaluasi dilakukan melalui pembagian kuesioner kepada siswa. Hasil Evaluasi akan menjadi acuan perbaikan dan keberlanjutan dari program yang dilakukan.

Berdasarkan tahapan yang telah disampaikan sebelumnya, metode pelaksanaan pengabdian ini adalah observasi, wawancara dan diskusi melalui focus grup discussion. Berikut ini merupakan penjelasannya (Lumendek dkk., 2021):

1. Observasi

Observasi merupakan langkah awal pengabdian ini. Observasi dilakukan secara langsung di sekolah dengan mengamati budaya literasi dan alat penunjang literasi digital di sekolah.

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan guru dan siswa di sekolah tujuan dari adanya wawancara untuk mendapatkan gambaran dan informasi yang sistematis, terarah dan lebih mendalam yang akan menjadi focus utama materi dan kegiatan pengabdian.

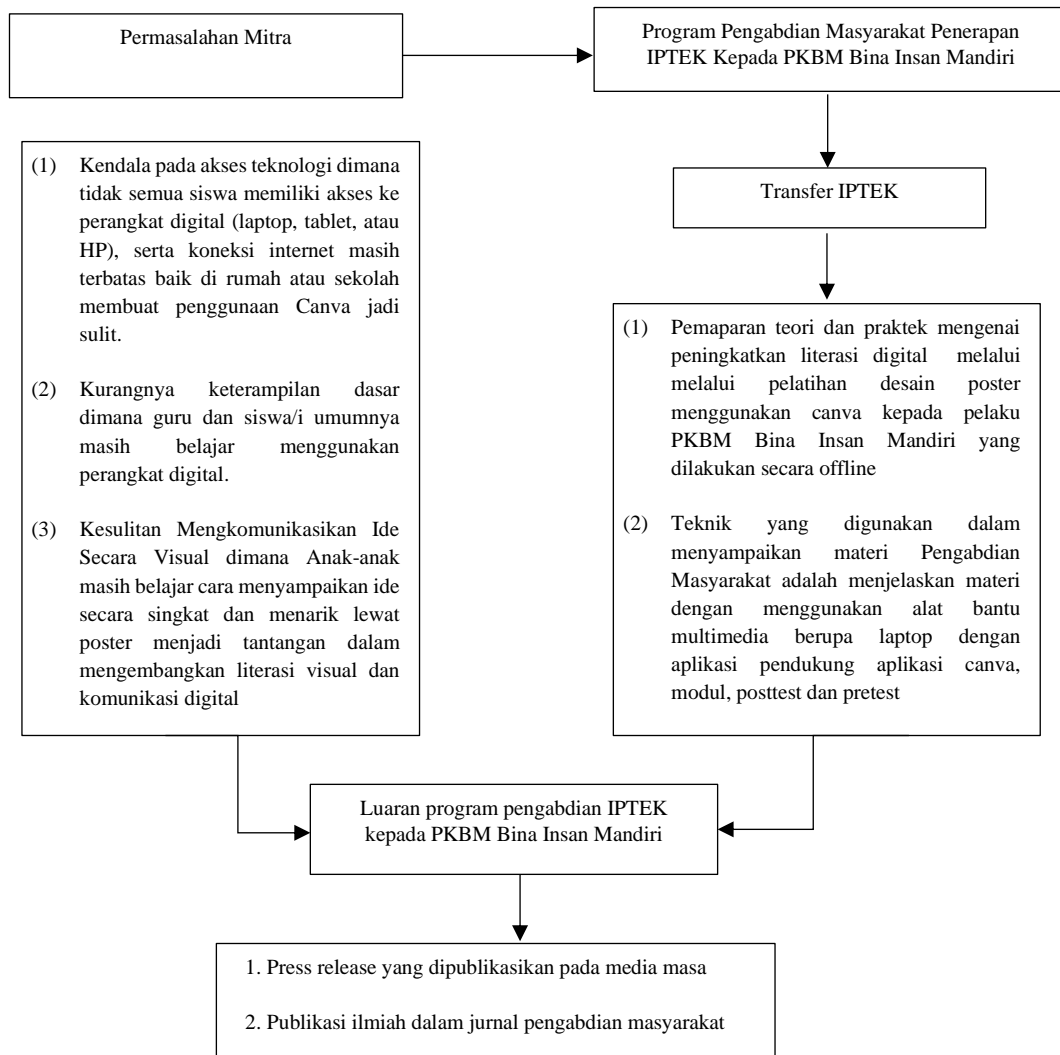
3. *Focus Group Discussion* (FGD)

Data yang telah didapatkan pada tahapan sebelumnya akan dibahas dalam *Focus Group Discussion* (FGD). FGD dilakukan untuk membahas hasil akhir karya pengabdian dan evaluasi capaian dari setiap tahapan.

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **3.1. Manfaat yang Dicapai**

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh Dosen Fakultas Teknologi informasi bersama dengan mahasiswa dengan mitra PKBM Bina Insan Mandiri dapat digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 1.** Desain Pemecahan Masalah

Dalam kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh prodi Informatika dan Sistem Informasi Universitas Nusa Mandiri ini memberikan manfaat bagi peserta antara lain:

1. Mengembangkan kreativitas  
Anak-anak belajar menuangkan ide secara visual seperti memilih warna, gambar, dan tata letak yang menarik.
2. Belajardesaindasar  
Mereka mengenal konsep desain grafis sederhana: komposisi, tipografi, dan estetika.
3. Meningkatkan literasi digital  
Canva adalah alat digital, jadi anak belajar menggunakan teknologi untuk tujuan produktif.
4. Mendukung pembelajaran tematik  
Poster bisa dibuat untuk topik tertentu, misalnya:
  - a. Poster kebersihan lingkungan
  - b. Kampanye hemat energi

- c. Pentingnya membaca
  - d. Perayaan Hari Kemerdekaan
5. Melatih komunikasi visual
- Mereka belajar bagaimana menyampaikan pesan dengan gambar dan teks secara singkat dan jelas.
6. Proyek sekolah atau presentasi
- Poster bisa digunakan sebagai tugas akhir proyek atau untuk menghiasi kelas.

### 3.2. Hasil Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini mendapat respon yang baik dari peserta, selain itu mereka juga merasa puas. Hal ini terbukti dari hasil kuisioner kegiatan dengan jumlah responden sebanyak 23 peserta yang dapat dilihat pada tabel 1

**Tabel 1.** Hasil Kuisioner kegiatan

Pertanyaan	Skor rata-rata	Grade	Keterangan
Informasi kegiatan pada saat pelaksanaan	4,39	A	Sangat Puas
Materi/modul pelatihan/kegiatan	4,43	A	Sangat Puas
Sarana dan prasaranan yang digunakan saat kegiatan berlangsung	4,39	A	Sangat Puas
Menurut Anda, bagaimana tema kegiatan ini?	4,30	A	Sangat puas
Menurut Anda, bagaimana Tutor/Narasumber menyampaikan materi?	4,52	A	Sangat Puas
Susunan acara berjalan dengan baik	4,91	A	Sangat Puas
Kegiatan ini memberikan manfaat bagi peserta	4,39	A	Sangat puas
Kegiatan ini menambah wawasan peserta (mengenai tema yang disampaikan)	4,61	A	Sangat puas
Kegiatan ini menambah keterampilan peserta sesuai dengan tema yang disampaikan	4,48	A	Sangat puas
Kegiatan ini memperhatikan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3).	4,70	A	Sangat Puas
Kegiatan ini memberikan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi	4,43	A	Sangat setuju
Hasil kegiatan ini dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang dihadapi oleh peserta	4,48	A	Sangat puas
Kegiatan ini dilakukan sesuai dengan kaidah metode ilmiah (dilakukan secara terstruktur dan sistematis)	4,48	A	Sangat puas
ilmiah (dilakukan secara terstruktur dan sistematis).			
Jika kegiatan ini diadakan kembali, seberapa besar minat Anda untuk berpartisipasi?	4,39	A	Sangat berminat
Bagaimana persepsi anda terhadap kegiatan ini secara keseluruhan?	4,48	A	Sangat Puas





**Gambar 2.** Penyampaian Materi oleh Narasumber

Teknik yang digunakan dalam menyampaikan materi pelatihan oleh narasumber mengenai peningkatan literasi digital melalui pelatihan desain poster menggunakan canva kepada PKBM Bina Insan Mandiri yaitu guru dan siswa/i Sekolah Master Indonesia yang dilakukan secara offline yaitu dengan menjelaskan materi dengan menggunakan alat bantu multimedia berupa laptop menggunakan aplikasi canva, modul, posttest dan pretest.



**Gambar 3.** Peserta Mendengarkan Penyampaian Materi

Peserta pelatihan sangat antusias dan puas setelah mengikuti pelatihan desain poster menggunakan canva. Selanjutnya acara ditutup dengan foto bersama antara peserta dengan narasumber seperti terlihat pada gambar 4.



**Gambar 4.** Foto Bersama Peserta

#### **4. KESIMPULAN**

Kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan oleh dosen dan mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi bersama dengan PKBM Bina Insan Mandiri dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kegiatan pengabdian berjalan dengan lancar dan dihadiri oleh 23 guru dan siswa/i Sekolah Master Indonesia di PKBM Bina Insan Mandiri Depok bersama dengan dosen dan mahasiswa dari fakultas Teknologi Informasi.
2. Setelah mengikuti pengabdian masyarakat, peserta yang merupakan guru dan siswa/i memberikan dasar pengetahuan dan keterampilan praktis dalam memanfaatkan teknologi digital secara kreatif, sehingga siswa lebih aktif dan efektif dalam proses pembelajaran mereka.

#### **REFERENCES**

- Dzil Ikrom, F., Ningtias, D., Suhernah, Hafidoh, & Yusup, M. (2025). STUDI LITERATUR: PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA VISUAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR. *Majalah Ilmiah Warta Dharmawangsa*, 19(1), 425–440.  
<https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/ju Warta/article/view/5653/pdf>
- Fitria, V. A., Habibi, A. R., Hakim, L., & Islamiyah, M. (2021). Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK Mahardika Karangploso Malang di Masa Pandemi. *Mujtama' Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 75–82.  
<https://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/Mujtama/article/view/5050/3465>
- Lumendek, D. A., Fadhila, A., Kurniawan, O., Arya, Y., Basuki, J. S., & Purnomo, D. (2021). Pendampingan Masyarakat dalam Meningkatkan UMKM dan Pembenahan Sarana Adminisratif Rumah Dataku di Kampung Keluarga Berkualitas (KB) 'Melati' Kelurahan Blotongan Kota Salatiga. *Magistrorum Et Scholarium jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 460–473.  
[https://www.researchgate.net/publication/353835232\\_Pendampingan\\_Masyarakat\\_dalam\\_Meningkatkan\\_UMKM\\_dan\\_Pembenahan\\_Sarana\\_Adminisratif\\_Rumah\\_Dataku\\_di\\_Kampung\\_Keluarga\\_Berkualitas\\_KB\\_Melati\\_Kelurahan\\_Blotongan\\_Kota\\_Salatiga](https://www.researchgate.net/publication/353835232_Pendampingan_Masyarakat_dalam_Meningkatkan_UMKM_dan_Pembenahan_Sarana_Adminisratif_Rumah_Dataku_di_Kampung_Keluarga_Berkualitas_KB_Melati_Kelurahan_Blotongan_Kota_Salatiga)
- Rahmah, R. N., Rejeki, T., & Sari, V. P. (2025). PEMANFAATAN CANVA DALAM PEMBELAJARAN INTERAKTIF: MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN DI SEKOLAH. *Proceeding International Seminar on Islamic Studies*, 6(1), 441–4450.  
<https://jurnal.umsu.ac.id/index.php/insis/article/view/22895/pdf>
- Tuna, Y. (2021). LITERASI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN DI SD SEBAGAI UPAYA PENINGKATAN KUALITAS PENDIDIK. *Merdeka Belajar Dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0*, 388–397. <https://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1084/781>