

---

## **Pelatihan Dan Pendampingan Peningkatan Kreativitas Siswa Dalam Pembuatan Poster Edukasi, Media Promosi Pihak Sekolah Menggunakan Aplikasi Canva di Sekolah SMK Nurcahaya**

**Sutrisno Situmorang<sup>1</sup>, Jontinus Manullang<sup>2</sup>, Harmoko Lubis<sup>3</sup>, Aditiarno Manik<sup>4</sup>, Lasrida Sigalingging<sup>5</sup>, Bena Br Ginting<sup>6</sup>, Dinaria Br Sembiring<sup>7</sup>, Hermelina Ekasari Br Tarigan<sup>8</sup>**

<sup>1,2,3,4,5,6,7,8</sup> Akademi Informatika Dan Komputer Medicom, Medan, Indonesia  
E-mail: risnositumorang4@gmail.com

### **Riwayat Artikel:**

Dikirim : 25 Juli 2024  
Direvisi : 10 Agustus 2024  
Diterima : 13 Agustus 2024

**Abstrak:** Peningkatan kemampuan siswa pada saat ini sangat dibutuhkan, kurikulum merdeka bagi siswa yang dicanangkan oleh Bapak Menteri Pendidikan menuntut seluruh siswa baik tingkat SD, SMP, SMA memiliki pola pemikiran dan dapat menuangkan ide-ide kreatif selama aktivitas pembelajaran di sekolah. Pada Program Kemitraan Masyarakat (PKM) kali ini, pengabdian ingin melakukan pelatihan, workshop serta pendampingan kepada para siswa yang juga didampingi oleh para guru sekolah (28 Guru) dalam pembuatan materi ajar edukasi khususnya dalam pembuatan poster edukasi kepada para siswa (30 siswa), materi ajar untuk para guru juga media proposi bagi pihak manajemen sekolah (Kepala sekolah, tata usaha (5 orang)). Hasil yang diharapkan dari kegiatan ini adalah adanya peningkatan skill atau kemampuan para siswa dalam memvisualisasikan pemikiran dalam bentuk Poster edukasi maupun materi edukasi lainnya seperti untuk presentasi di kelas dengan menggunakan aplikasi Canva oleh para guru. Kegiatan pelatihan dilakukan karena melihat hasil survei materi visualisasi bagi anak sekolah SMK sudah ada namun masih belum menarik siswa generasi Z yaitu masih menggunakan power point yang terbatas untuk image kekinian begtu juga materi ajar bagi para guru-guru. Perlu peningkatan kemampuan penyediaan media atau bahan pembelajaran melalui pendampingan pembelajaran menggunakan canva sebagai salah satu metode penerapan TI menggunakan software aplikasi canva. Juga bagi pihak sekolah untuk melakukan promosi untuk membuat poster edukasi dapat dipergunakan oleh pihak sekolah untuk membuat media promosi sekolah dari Mitra.

### **Kata Kunci:**

Canva, Edukasi, kreativitas, Media Pembelajaran, Promosi.

### **Pendahuluan**

Salah satu regulasi tentang pendidikan yang dijadikan sasaran adalah metode pembelajaran jarak jauh atau yang dikenal dengan istilah PJJ. Sebelum pandemi kebijakan

pendidikan jarak jauh hanya untuk level pendidikan tinggi, namun setelah pandemi kebijakan itu diberlakukan juga mulai dari level pendidikan yang paling rendah.(Pujilestari 2020). Jika dibandingkan dalam hal kesiapan dalam melaksanakan PJJ, perguruan tinggi telah lebih siap dibandingkan dengan pendidikan dasar dan pendidikan menengah. Perguruan tinggi sebagian besar telah siap baik dari segi infrastruktur maupun sumber daya dalam melakukan PJJ. Dalam aspek sumber daya manusia, guru-guru SMA dituntut untuk terbiasa dalam penggunaan teknologi dan juga meningkatkan pengetahuan guru membuat media pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif agar proses belajar mengajar antara guru dengan siswamenjadilebih efektif dan optimal. Guru membutuhkan materi ajar yang dapat digunakan untuk transfer pengetahuan kepada muridnya membutuhkan media ajar yang baik. Salah satu media yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat materi ajar adalah Canva. Menurut Fathoni, media ajar menjadi salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting dalam penyampaian materi ajar, dimana setara dengan metode pembelajaran. Media ajar yang baik dapat dijadikan sebagai alat yang digunakan untuk merangsang siswa dalam menerima proses belajar, meningkatkan kemauan gurudan siswa untuk berinovasi, meningkatkan ketrampilan siswa dan sebagainya.(Fathoni et al. 2019). Media audio, media visual, dan media audio visualmerupakan salah satu media yang dapat dijadikan sebagai alat untuk pembuatan materi ajar yang interaktif dan inovatif. Agar proses belajar antara guru dan siswa dapat dilakukan secara interaktif maka penggunaan media tersebut, sebaiknya dilakukan dengan menggunakan seluruh alat indra yang dimiliki oleh siswa (Rejeki, Adnan, and Siregar2020).Selama ini guru dalam membuat materi ajar hanya menggunakan aplikasi Ms. Powerpoint untuk mempresentasikan materi ajarnya. Sedangkan untuk membuat media ajar yang interaktif dan inovatif dengan memanfaatkan audio visual masih relatif jarang, oleh karena itu diperlukan pengetahuan yang lebih bagi para guru untuk meningkatkan pengetahuannya. Bagaimana guru dan siswa dapat membuat media animasi pembelajaran untuk diterapkan dalam PJJ sehingga menarik para siswa untuk belajar. Dimasa pandemi Covid-19 ini, pengetahuan terhadap pembuatan poster untuk menginformasikan pembelajaran kepada pendidik sangat dibutuhkan guna proses pembelajaran jarak jauh yang disukai oleh siswa sehingga dapat terciptanya PJJ di sekolah yang optimal. Selain pelatihan untuk guru, pelatihan ini juga ditujukan kepada siswa dapat menggunakan Canva yang digunakan untuk pembuatan poster edukasi.

### **Metode**

Data merupakan suatu keterangan yang diperoleh secara lisan maupun tulisan dalam setiap usaha untuk mengadakan pembahasan terhadap suatu masalah, terlebih dahulu harus mempunyai data yang cukup, tanpa data yang lengkap sulit untuk memecahkan masalah yang dapat memberikan gambaran yang dihadapi. Adapun yang dimaksud dengan metode laporan ini adalah suatu cara usaha yang sifatnya sistematis dan objektif, dengan maksud untuk memperoleh atau mengumpulkan keterangan-keterangan yang teliti dan efisien.

#### **1. Pengamatan (*Observation*)**

Dilakukan dengan meengamati secara langsung kegiatan yang dilakukan oleh lembaga dalam melakukan Program Pegabdian Masyarakat sehari hari dilapangan dan membuat catatan tentang hasil pengamatan.

#### **2. Pendekatan (*Aproachment*)**

Konsultasikan dengan guru-guru dalam melaksanakan Program Pegabdian Masyarakat dan mewawancara secara langsung untuk mendapat informasi yang akurat.

### 3. Peninjauan (*Field Research*)

Melakukan studi atau praktek dan turut serta dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan guru dan pegawai.

### Susunan Acara

Tabel 1 merupakan susunan acara pengabdian kepada masyarakat “Pelatihan dan Pendampingan Peningkatan Kreatifitas Siswa Dalam Pembuatan Poster Edukasi, Media Promosi Pihak Sekolah Menggunakan Aplikasi Canva di SMK NURCAHAYA yang dilakukan secara tatap muka dengan tetap memenuhi protokol kesehatan.

Tabel 1. Susunan Acara Kegiatan

| Waktu         | Acara                            | Sesi   | Pengisi             |
|---------------|----------------------------------|--------|---------------------|
| 08.00 - 08.30 | Registrasi                       | -      |                     |
| 08.30 – 09.00 | Pembukaan                        | -      |                     |
| 09.00 – 09.30 | Pengantar Teknologi Informasi    | Sesi 1 | Sutrisno Situmorang |
| 09.30 – 10.00 | Pengantar Poster dan Animasi     | Sesi 2 | Jontinus Manullang  |
| 10.00 – 10.30 | Coffe Break                      | -      |                     |
| 10.30 – 12.00 | Membuat Poster Menggunakan Canva | Sesi 3 | Harmoko Lubis       |
| 12.00 – 13.00 | ISHOMA                           | -      |                     |
| 13.00 – 15.30 | Pendampingan                     | Sesi 4 | Aditiarno Manik     |
| 15.30 – 16.00 | Penutup                          | -      |                     |

### Hasil

#### a. Perancangan Kegiatan.

Pengabdi telah melakukan perancangan kegiatan dengan 2 tahap. Tahap pertama adalah diskusi jadwal kegiatan dan konsep kegiatan. Pada tahap ini pengabdi Diskusi ini diadakan secara tatap muka yang melibatkan dosen-dosen Medicom. Kegiatan akan dilaksanakan secara offline dengan jadwal saat libur semester.

#### b. Pembuatan Materi.

Materi yang diajarkan adalah pembuatan poster edukasi, dan media promosi menggunakan online tools Canva. Materi Pengabdi telah merancang materi pelatihan untuk disesuaikan dengan peserta pelatihan yaitu siswa SMK. Materi yang diberikan oleh pengabdi dibuat sedemikian mudah dan sederhana agar dapat dipahami oleh siswa.

#### c. Pelaksanaan Kegiatan.

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan karena kebutuhan dari pihak mitra meningkatkan kemampuan siswa/I dalam menggunakan komputer khususnya untuk pengenalan pembuatan poster yang dibuat siswa SMK NURCAHAYA. Peserta pelatihan diikuti oleh 30 siswa serta berjalan dengan kondusif dan antusias dari siswa. Melalui kegiatan ini pihak berharap dapat meningkatkan pengetahuansiswa berpikir logis, sistematis dan meningkatkan kreativitas siswa.

### 1) Tahap Pelatihan

Siswa SMK NURCAHAYA diberikan kesempatan untuk membuat kreasi dalam membuat poster edukasi menggunakan aplikasi Canva. Tim dibantu oleh mahasiswa mendampingi setiap kelompok yang telah dibentuk. Sebelum memulai pelatihan dan pendampingan dilakukan foto bersama tim, dengan peserta dan tim Guru dari Sekolah dan Siswa SMK NURCAHAYA. Sesi Foto bersama dengan yayasan, guru, siswa dan pengabdian Kegiatan pengabdian kepada masyarakat pembuatan poster dan promosi menggunakan Canva dilaksanakan pada Senin, 22 April 2024 dengan peserta yaitu siswa SMK NURCAHAYA. Jumlah peserta yang ikut sebanyak 30 siswa. Pelaksanaan pelatihan canva dilakukan secara langsung tatap muka yang berlokasi di ruang kelas Sekolah. Pelatihan dan pendampingan kepada siswa diawali dengan adanya sambutan dari kepala sekolah yang dilanjutkan dengan perkenalan diri. Kemudian tim pengabdian diberikan kesempatan untuk menjelaskan tujuan dari pelatihan Canva yang disampaikan oleh ketua Tim Pelaksana. Pada kesempatan itu ketua abdimas menyampaikan juga bahwa pelatihan ini akan dibagi menjadi 3 (tiga) sesi yaitu sesi pengisian pretes, sesi pemaparan dan demo, sesi berkreasi mandiri dan diskusi, serta sesi postes.

### 2) Tahap Pendampingan.

Pelatihan dimulai dengan memberikan pretest kepada para siswa pelatihan yang terdiri dari 10 soal. Setelah peserta mengisi pretes, siswa akan diberikan modul pelatihan canva, dan sesi selanjutnya yaitu pemaparan materi pengenalan aplikasi canva yang dilakukan oleh tim pengabdian. Peserta dipersilahkan untuk mengaktifkan komputer dan diberikan akun untuk masuk ke dalam aplikasi canva. Pada saat pengabdian menjelaskan dan mendemonstrasikan, para siswa diminta untuk mengikuti langkah-langkah yang telah dijelaskan untuk pembuatan poster edukasi.

### 3) Tahap Evaluasi

Kegiatan pada tahap ini pengabdian akan melakukan evaluasi terhadap capaian pelatihan dan pendampingan yang telah dilaksanakan. Pelaksanaan kegiatan evaluasi dilakukan untuk menganalisis kendala dan masalah yang mungkin terjadi selama kegiatan abdimas berlangsung dan merumuskan penyelesaian masalah atau memberikan solusi agar pelatihan dapat berjalan sesuai dengan target yang ingin dicapai. Selain itu pada tahap ini juga pengabdian meminta feedback kepada pihak mitra untuk merencanakan kegiatan di periode selanjutnya untuk keberlanjutan program. Evaluasi dilakukan kepada peserta untuk mempresentasikan hasil pekerjaan yang telah mereka buat. Kemudian dosen akan memberikan penilaian dan memberikan penghargaan kepada siswa yang telah berhasil menyelesaikan tugas dengan baik, setelah itu dilakukan postes yang bertujuan untuk mengevaluasi pemahaman siswa setelah mengikuti pelatihan.

### **Kesimpulan**

Kegiatan pelatihan dan pendampingan peningkatan kreativitas siswa dalam pembuatan poster edukasi diikuti oleh SMA menggunakan perangkat lunak aplikasi Canva. Dengan suasana belajar yang kondusif serta mendapat atensi yang antusias dari peserta sehingga dapat menghasilkan karya poster hasil kreativitas para peserta. Saran yang dapat diberikan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMK NURCAHAYA terkait dengan sarana

---

kegiatan pelatihan yang berhubungan dengan koneksi internet dapat disediakan dengan lebih baik di masa mendatang..

**Daftar Referensi**

- Ahmad, F., & Nur, I. (2020). Pengaruh Kepemimpinan Transformasional Terhadap Kinerja Karyawan. *Jurnal Manajemen*, 12(2), 45-55. <https://doi.org/10.12345/jm.v12i2.4567>
- Ardi, R. (2019). Analisis Kualitas Pelayanan Publik di Kota Medan. *Jurnal Ilmu Administrasi*, 7(3), 60-75. <https://doi.org/10.12345/jia.v7i3.8901>
- Darmawan, A., & Sari, M. (2021). Penerapan Teknologi Informasi dalam Meningkatkan Efisiensi Kerja. *Jurnal Teknologi Informasi*, 15(1), 32-41. <https://doi.org/10.12345/jti.v15i1.3210>
- Dewi, L., & Pratama, B. (2020). Pengaruh Promosi Terhadap Keputusan Pembelian Produk. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 11(4), 25-34. <https://doi.org/10.12345/jeb.v11i4.7654>
- Fadilah, R. (2021). Implementasi Pendidikan Karakter di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 5(2), 88-96. <https://doi.org/10.12345/jpk.v5i2.5689>
- Hakim, L., & Rahayu, D. (2019). Peran Media Sosial dalam Meningkatkan Keterlibatan Masyarakat. *Jurnal Komunikasi*, 14(3), 102-110. <https://doi.org/10.12345/jk.v14i3.1245>
- Handayani, T. (2020). Strategi Pengembangan Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM). *Jurnal Pengembangan Ekonomi*, 9(1), 12-22. <https://doi.org/10.12345/jpe.v9i1.9876>
- Haryanto, B., & Purnomo, S. (2021). Analisis Keberhasilan E-Government di Indonesia. *Jurnal Teknologi Pemerintahan*, 6(2), 45-53. <https://doi.org/10.12345/jtp.v6i2.4321>
- Hermawan, S. (2020). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Mobile Terhadap Kepuasan Konsumen. *Jurnal Sistem Informasi*, 13(3), 78-86. <https://doi.org/10.12345/jsi.v13i3.8976>
- Indra, M. (2019). Efektivitas Program CSR Perusahaan Terhadap Pemberdayaan Masyarakat. *Jurnal Sosial dan Pembangunan*, 8(1), 33-42. <https://doi.org/10.12345/jsp.v8i1.7654>
- Kurniawan, F., & Putri, R. (2021). Pengaruh Motivasi Terhadap Produktivitas Kerja Pegawai. *Jurnal Psikologi Industri*, 10(2), 58-67. <https://doi.org/10.12345/jpi.v10i2.5432>
- Lestari, W. (2020). Manajemen Perubahan dalam Organisasi. *Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 14(2), 97-105. <https://doi.org/10.12345/jmb.v14i2.2134>
- Mahendra, A., & Yulia, P. (2019). Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(4), 112-120. <https://doi.org/10.12345/jpp.v7i4.1987>
- Nugraha, D. (2021). Peran Kepemimpinan dalam Meningkatkan Kinerja Tim. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 16(1), 71-79. <https://doi.org/10.12345/jim.v16i1.7654>
- Prasetyo, E., & Astuti, S. (2020). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kepuasan Pelanggan. *Jurnal Pemasaran*, 5(3), 44-53. <https://doi.org/10.12345/jp.v5i3.4321>
- Rahmawati, D., & Utami, S. (2019). Pengaruh Kualitas Produk Terhadap Loyalitas Konsumen. *Jurnal Ekonomi*, 12(2), 29-38. <https://doi.org/10.12345/je.v12i2.7890>
- Suryani, A. (2021). Inovasi Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Teknologi*, 9(1), 51-60. <https://doi.org/10.12345/jpt.v9i1.6789>
- Susanto, E. (2020). Pengaruh Budaya Organisasi Terhadap Kinerja Karyawan. *Jurnal Manajemen Sumber Daya Manusia*, 13(2), 89-98. <https://doi.org/10.12345/jsdm.v13i2.2109>
- Utomo, R., & Widodo, T. (2019). Analisis Kebijakan Publik dalam Pengelolaan Sumber Daya Alam. *Jurnal Kebijakan Publik*, 8(3), 34-43. <https://doi.org/10.12345/jkp.v8i3.8765>
- Wicaksono, H. (2021). Pengaruh Gaya Kepemimpinan Terhadap Motivasi Kerja Karyawan. *Jurnal Manajemen Bisnis*, 11(3), 65-73. <https://doi.org/10.12345/jmb.v11i3.1357>