

Pelatihan Captoria (Canva Poster Creative Art) Untuk Meningkatkan Kesadaran Lingkungan SMP Negeri 29 Malang

Muhammad Zidni Ridlo¹, Muhammad Fikri Wahfi¹, Nadiyah Alma Ratnaduhita¹, Dhea Widyaningrum¹, Febriansyah Satriagung Ganesha¹, Hans Gallih Maulana¹, Widya Ayu Ningrum¹, Yanuar Eko Ardiansyah¹, Francisca Anindya Mayta Prasasti¹, Azhar Ahmad Smaragdina²

¹Pendidikan Profesi Guru, Sekolah Pasca Sarjana, Universitas Negeri Malang

²Departemen Teknik Elektro dan Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Malang,

INFO ARTIKEL

Diserahkan:
08/08/2025
Direvisi:
23/08/2025
Diterima
09/09/2025

Keywords:

Desain Poster Digital,
Kreativitas Siswa,
Kepedulian Lingkungan,
Pembelajaran Kinestetik,
Canva

ABSTRAK

Program CAPTORIA (Canva Poster Creative Art) dilaksanakan di SMP Negeri 29 Malang sebagai upaya untuk menyalurkan energi dan potensi seni visual peserta didik yang memiliki karakter aktif kinestetik sekaligus meningkatkan kesadaran mereka terhadap pentingnya menjaga kebersihan lingkungan sekolah. Program ini menggunakan metode observasi, koordinasi dengan pihak sekolah, sosialisasi, pelatihan desain poster digital menggunakan aplikasi Canva, presentasi karya siswa, serta evaluasi dampak kegiatan. Hasil pelaksanaan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kepedulian siswa terhadap kebersihan lingkungan serta kemampuan mereka dalam menyampaikan pesan moral melalui media visual. Sebagian besar peserta (lebih dari 85%) melaporkan peningkatan pemahaman dan kesadaran lingkungan, sementara guru mencatat penurunan perilaku kurang kondusif di kelas. Meski terdapat kendala teknis seperti keterbatasan perangkat digital dan adaptasi siswa terhadap aplikasi, hal ini dapat diatasi dengan pendampingan intensif. Secara keseluruhan, pemanfaatan teknologi digital kreatif terbukti efektif dalam mengembangkan kreativitas, membentuk karakter, dan menumbuhkan kepedulian sosial peserta didik. Program ini diharapkan dapat menjadi model inovasi pembelajaran yang berkelanjutan di lingkungan sekolah..

Corresponding author email: zidniridlo@gmail.com



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)
Copyright@ Author (2025).

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada era saat ini memberikan peluang besar bagi institusi pendidikan untuk berinovasi dalam proses pembelajaran dan pengembangan karakter peserta didik. Salah satu tantangan yang dihadapi oleh sekolah baru, seperti SMP Negeri 29 Malang yang berlokasi di Jl. Kolonel Sugiono XI, Kelurahan Gadang, Kota Malang, Jawa Timur, adalah bagaimana menyalurkan energi serta potensi siswa yang cenderung aktif secara kinestetik ke arah yang positif dan produktif. Berdasarkan hasil observasi dan diskusi dengan guru-guru, mayoritas peserta didik di sekolah ini memiliki karakteristik dominan aktif, senang bergerak, dan antusias dalam kegiatan

praktis maupun kreatif. Namun, pembelajaran konvensional yang masih banyak diterapkan di kelas seringkali belum mampu mengakomodasi kebutuhan siswa yang aktif tersebut. Hal ini dapat menyebabkan munculnya perilaku kurang kondusif, seperti kegaduhan di kelas yang pada akhirnya menghambat proses pembelajaran. Di sisi lain, potensi besar dalam bidang seni dan kreativitas visual yang dimiliki siswa belum terfasilitasi secara optimal, baik dalam pembelajaran maupun kegiatan ekstrakurikuler. Salah satu faktor penyebabnya adalah keterbatasan sarana dan prasarana, khususnya media digital desain grafis yang dapat menunjang kreativitas siswa.

Selain tantangan internal, SMPN 29 Malang juga menghadapi permasalahan lingkungan sekolah, seperti rendahnya kesadaran menjaga kebersihan, budaya membuang sampah sembarangan, kurangnya kepedulian terhadap fasilitas umum, serta minat literasi yang masih rendah. Kurangnya media edukasi visual yang menarik dan komunikatif turut memperlemah pesan moral dan sosial yang ingin disampaikan kepada peserta didik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan sebuah inovasi pendidikan yang mampu menjawab tantangan dan kebutuhan secara konkret. Salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan media digital seperti Canva dalam pelatihan desain poster bertema lingkungan. Canva sebagai platform desain grafis online menawarkan berbagai kemudahan dan fitur yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan kreativitas siswa dalam membuat karya visual yang edukatif dan komunikatif. Canva menyediakan desain beragam dan menarik yang membuat penyampaian informasi tidak membosankan [1]. Penggunaan Canva secara sistematis dapat membantu siswa dalam memahami konsep dasar desain grafis, mengasah kreativitas, meningkatkan keterampilan teknis dalam menyusun materi visual, menghemat waktu dengan pembelajaran yang singkat, serta praktis penggunaannya dapat melalui handphone ataupun laptop [2]. Kemampuan desain grafis semakin penting dalam dunia pendidikan, terutama dalam menyampaikan informasi secara visual yang menarik dan mudah dipahami [3].

Tujuan utama dari kegiatan ini adalah memberikan pelatihan pembuatan poster digital kepada siswa sebagai media edukasi dan kampanye sosial terkait pentingnya menjaga lingkungan sekolah. Pelatihan ini diharapkan dapat menyalurkan energi dan kreativitas siswa, meningkatkan kepedulian terhadap lingkungan, serta membangun budaya sekolah yang positif. Oleh karena itu, kegiatan ini dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan serta membangun keterampilan komunikasi visual [4]. Selain itu, program ini juga mendukung penguatan Profil Pelajar Pancasila yang menekankan pada aspek kreativitas, gotong royong, kemandirian, dan kepedulian terhadap lingkungan.

Dengan adanya pelatihan desain poster menggunakan aplikasi Canva, diharapkan para siswa tidak hanya mampu menciptakan karya visual yang menarik dari segi estetika, tetapi juga mampu menyampaikan pesan moral dan sosial yang kuat. Melalui poster-poster bertema lingkungan yang mereka rancang, siswa diharapkan dapat menginspirasi seluruh warga sekolah untuk lebih peduli terhadap kebersihan dan bersama-sama menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, sehat, serta kondusif. Proses kreatif ini juga memberi ruang bagi siswa untuk menyuarakan nilai-nilai positif seperti tanggung jawab, kepedulian sosial, dan semangat kolaboratif melalui media digital yang mudah diakses dan digunakan.

Inovasi pembelajaran ini diharapkan menjadi langkah awal yang strategis dalam membangun

ekosistem pendidikan yang mendukung pengembangan karakter, kreativitas, dan kesadaran sosial siswa di SMP Negeri 29 Malang. Dengan menjadikan media visual sebagai alat komunikasi yang efektif, sekolah dapat mendorong tumbuhnya budaya literasi visual yang selaras dengan kebutuhan pembelajaran abad ke 21. Selain itu, kegiatan seperti ini dapat menjadi pintu masuk untuk mengintegrasikan berbagai nilai pendidikan karakter ke dalam proses belajar secara lebih kontekstual, menyenangkan, dan relevan dengan kehidupan nyata siswa.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam pelatihan CAPTORIA adalah gabungan antara pendekatan workshop dan pembelajaran berbasis komunitas (community-based learning). Workshop menjadi metode utama untuk memberikan pengalaman langsung kepada siswa dalam membuat poster edukatif menggunakan aplikasi Canva [5]. Pendekatan berbasis komunitas diterapkan dengan melibatkan lingkungan sekitar sekolah untuk mengidentifikasi masalah sehingga materi pelatihan lebih relevan dengan kebutuhan sosial dan budaya siswa.

Pelaksanaan program terdiri dari beberapa tahapan. Tahap pertama adalah persiapan dan perencanaan, yang meliputi identifikasi masalah melalui observasi dan wawancara dengan siswa serta lingkungan sekolah guna mengetahui tingkat pemahaman awal tentang desain grafis. Selanjutnya, dilakukan penyusunan modul pelatihan yang memuat materi tentang aplikasi Canva, dasar-dasar desain grafis, serta panduan pembuatan poster edukatif. Pada tahap ini juga dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah terkait jadwal, lokasi, fasilitas, dan daftar peserta yang akan mengikuti pelatihan. Tahap kedua adalah pelaksanaan workshop yang terdiri dari dua sesi, dimana sesi pertama membahas pengenalan aplikasi Canva, termasuk fungsi dasar dan eksplorasi template yang dapat digunakan. Sesi kedua berfokus pada praktik langsung pembuatan poster edukatif, mulai dari memilih template yang sesuai tema, mengedit teks, menambahkan gambar dan warna, hingga menghasilkan poster edukatif yang sederhana namun bermakna. Tahap terakhir adalah pelaporan dan publikasi hasil kegiatan, meliputi pengumpulan hasil karya poster digital, dokumentasi foto kegiatan, penyusunan laporan pelaksanaan, serta publikasi hasil melalui acara Gelar Karya PPG Calon Guru dan media sosial sekolah untuk memotivasi siswa lain agar turut aktif dan berkreasi.

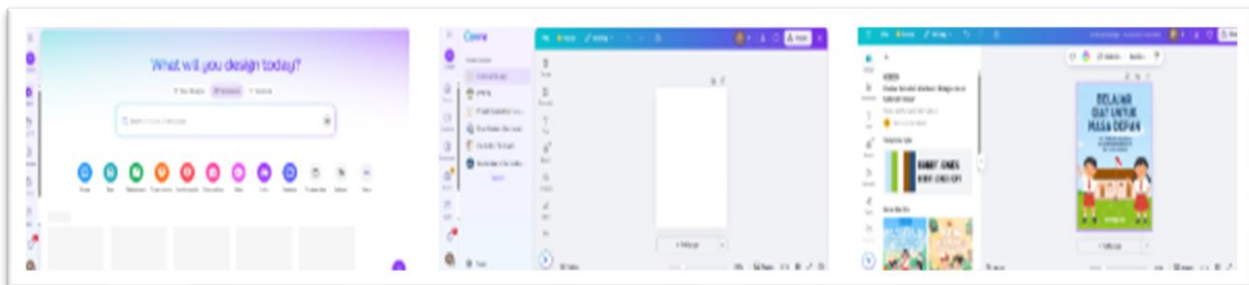
Untuk mengukur hasil kegiatan, digunakan beberapa alat ukur seperti kuesioner pre-test dan post test yang menilai peningkatan pemahaman siswa secara kuantitatif [6], lembar observasi selama pelaksanaan workshop untuk mengevaluasi partisipasi dan keterampilan siswa, serta penilaian karya poster menggunakan rubrik yang mencakup aspek kreativitas, kesesuaian tema, dan elemen desain. Tingkat keberhasilan kegiatan dapat dilihat dari perubahan sikap siswa, yaitu peningkatan minat dan kepercayaan diri dalam membuat poster edukatif yang tercermin dari hasil kuesioner dan observasi. Dari sisi sosial budaya, terdapat peningkatan kesadaran siswa terhadap isu lingkungan sekitar yang diangkat dalam poster, dilihat dari isi hasil karya dan diskusi selama pelatihan. Kemampuan desain grafis yang diperoleh dapat menjadi potensi keterampilan praktis yang berguna bagi siswa di masa depan. Dengan demikian, efektivitas pelatihan CAPTORIA dapat diukur secara jelas melalui data kuantitatif dan kualitatif yang ada, sehingga memastikan tujuan pengabdian masyarakat tercapai secara optimal.

3. HASIL & PEMBAHASAN

Penelitian yang bertempat di SMP Negeri 29 Malang ini memberikan materi berupa pelatihan Canva untuk siswa SMP dengan judul CAPTORIA sebagai media pembuatan poster edukatif [7]. Materi yang disajikan pada pelatihan ini dalam bentuk modul pelatihan yang ada pada gambar di bawah ini :



Gambar 1. Materi Pelatihan Canva



Gambar 2. Modul Pelatihan CAPTORIA

Pelatihan Canva untuk siswa jenjang SMP sebagai media pembuatan poster edukatif telah menghasilkan sejumlah capaian penting. Setelah mengikuti pelatihan CAPTORIA ini, para peserta menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan desain grafis dasar, yang dapat terlihat dari kemampuan mereka dalam menggunakan berbagai fitur pada aplikasi Canva. Siswa mampu memanfaatkan template yang tersedia, mengatur tata letak, menambahkan dan mengedit teks, menambahkan elemen elemen visual, serta memodifikasi warna sesuai kebutuhan. Selain itu, kreativitas siswa dalam membuat poster edukatif, terutama dengan tema lingkungan, turut berkembang pesat.

Dari segi kualitas karya, para siswa berhasil menghasilkan poster edukatif yang tidak hanya memenuhi aspek estetika, tetapi juga memiliki kejelasan pesan dan kreativitas yang tinggi. Poster

yang dihasilkan selama pelatihan terbukti sangat menarik dan mampu menyampaikan pesan terkait kesehatan lingkungan secara efektif, dengan pemilihan elemen yang harmonis serta warna yang sesuai dengan tema yang telah ditentukan, sekaligus mengintegrasikan pesan edukatif yang relevan dengan lingkungan belajar mereka.

Pelatihan ini memberikan pengaruh yang sangat positif terhadap peningkatan rasa percaya diri siswa dalam menggunakan teknologi desain grafis. Melalui proses yang menyenangkan dan interaktif, siswa menjadi lebih terbuka untuk mengekspresikan ide-ide kreatif mereka dalam bentuk visual yang komunikatif. Sebelum mengikuti pelatihan, banyak siswa yang belum mengenal Canva atau belum memiliki pengalaman mendesain. Namun, setelah mendapat bimbingan, mereka mampu menghasilkan poster-poster bertema lingkungan yang menarik, informatif, dan orisinal.

Antusiasme siswa terlihat jelas selama proses pelatihan berlangsung. Mereka menunjukkan minat yang tinggi dalam mengikuti setiap tahapan kegiatan, mulai dari pengenalan fitur hingga praktik langsung membuat desain. Respons positif ini menandakan bahwa pelatihan tidak hanya berhasil meningkatkan keterampilan teknis siswa, tetapi juga mampu menumbuhkan motivasi belajar dan rasa percaya diri dalam menyampaikan gagasan secara visual.

Hasil karya yang mereka buat menjadi bukti konkret dari perkembangan keterampilan yang diperoleh. Poster-poster yang dihasilkan tidak hanya sekadar latihan, tetapi juga dimanfaatkan secara nyata dalam lingkungan sekolah sebagai media kampanye kesadaran lingkungan. Melalui karya tersebut, siswa merasa bangga karena bisa berkontribusi nyata dalam menciptakan perubahan positif di lingkungan sekitar mereka.



Gambar 3. Dokumentasi Kegiatan



Gambar 4. Dokumentasi Karya

Diskusi mengenai pengabdian masyarakat "Pelatihan CAPROTIA (Canva Poster Creative Art) untuk Meningkatkan Kesadaran Lingkungan di Sekolah Mitra (SMP Negeri 29 Malang)" mengungkapkan beberapa poin penting yang mencerminkan dampak, tantangan, serta peluang pengembangan lebih lanjut dari kegiatan ini. Dampak positif yang muncul dari diskusi langsung dengan siswa, guru, dan tim pelatihan menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan kompetensi teknis siswa. Banyak siswa yang sebelumnya tidak memiliki pengetahuan tentang Canva dan desain grafis kini mampu membuat poster yang menarik dan komunikatif. Selain peningkatan keterampilan teknis, pelatihan juga menumbuhkan kreativitas dan kepercayaan diri siswa, terbukti dari banyaknya siswa yang merasa lebih percaya diri dalam mengekspresikan ide-ide grafis mereka melalui media visual. Hasil karya siswa yang telah mengikuti pelatihan juga diaplikasikan dalam kegiatan sekolah, dengan memajang poster-poster tersebut di sekitar lingkungan sekolah sebagai bagian dari kampanye kesadaran lingkungan sekaligus sebagai bentuk apresiasi terhadap partisipasi mereka.

Namun, dalam pelaksanaan pelatihan ini, terdapat beberapa tantangan yang dihadapi, seperti keterbatasan akses perangkat karena ada siswa yang lupa email, tidak memiliki email, atau tidak memiliki smartphone. Selain itu, tingkat pemahaman siswa terhadap aplikasi Canva bervariasi sehingga memerlukan bimbingan yang lebih intensif bagi sebagian siswa. Pembatasan waktu pelatihan yang sering terpotong oleh jam istirahat sekolah juga menjadi kendala, menyebabkan konsentrasi siswa menurun dan pemahaman terhadap materi kurang maksimal.

Berdasarkan evaluasi tersebut, rekomendasi yang diajukan meliputi pendampingan berkelanjutan dengan sesi khusus yang dapat diintegrasikan dalam pembelajaran, misalnya sebagai pendukung mata pelajaran P5. Selain itu, peningkatan fasilitas teknologi di sekolah agar mendukung kegiatan desain grafis siswa perlu dilakukan melalui koordinasi dengan pihak sekolah. Rekomendasi selanjutnya adalah pengembangan modul lanjutan yang membahas teknik desain lebih kompleks dan memperkenalkan aplikasi desain lain selain Canva untuk memperluas kemampuan siswa.

Selain itu, diskusi juga membuka peluang pengembangan kegiatan ini di masa depan, seperti integrasi pelatihan Canva ke dalam kurikulum sekolah, baik sebagai bagian dari ekstrakurikuler seni budaya maupun kegiatan P5. Peluang lain yang dapat dikembangkan adalah penyelenggaraan kompetisi desain grafis untuk memperingati hari besar di sekolah guna memfasilitasi dan mendorong kreativitas siswa dalam bidang desain. Dengan demikian, pelatihan CAPROTIA tidak hanya berdampak positif saat ini, tetapi juga memiliki potensi besar untuk dikembangkan lebih lanjut agar lebih bermanfaat dan meningkatkan kualitas pendidikan seni dan lingkungan di sekolah mitra.

4. KESIMPULAN

Program CAPTORIA yang diselenggarakan di SMP Negeri 29 Malang berhasil memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan kesadaran dan kepedulian siswa terhadap isu-isu lingkungan melalui pendekatan pembelajaran berbasis proyek dan penggunaan media digital. Program ini tidak hanya menyampaikan materi secara teori, tetapi juga mendorong partisipasi aktif siswa secara kreatif dengan memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media pengembangan keterampilan desain poster. Hal ini sangat efektif untuk menyalurkan energi kinestetik siswa sekaligus mengasah kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan kerja sama dalam kelompok. Proses pelatihan yang dilakukan secara bertahap

mulai dari pengenalan konsep dasar desain grafis sampai praktik pembuatan poster bertema lingkungan berjalan dengan baik meskipun menghadapi tantangan seperti keterbatasan perangkat digital dan adaptasi awal siswa terhadap aplikasi. Tantangan tersebut berhasil diatasi berkat pendampingan intensif tim pelaksana dan dukungan penuh dari pihak sekolah yang menciptakan lingkungan belajar kondusif.

Keberhasilan program ini terlihat dari perubahan positif yang dialami siswa sebelum dan sesudah pelatihan, terutama dalam hal literasi digital dan kepedulian terhadap lingkungan sekitar yang meningkat secara nyata. Selain sebagai tugas akhir, poster-poster hasil karya siswa juga dimanfaatkan sebagai media kampanye lingkungan di sekolah sehingga memberi makna kontekstual dan nyata terhadap pembelajaran yang dilakukan. Kelebihan program ini terletak pada inovasi teknologi dan visualisasi grafis yang relevan dengan kebutuhan zaman serta kemampuan mendorong karakter siswa menjadi lebih peduli dan kreatif. Namun, keterbatasan perangkat dan kebutuhan pendampingan intensif menjadi tantangan yang perlu diperhatikan dalam pengembangan berikutnya. Melihat antusiasme dan hasil yang menggembirakan, CAPTORIA berpotensi dikembangkan lebih luas dengan integrasi ke kegiatan kesiswaan seperti OSIS atau ekstrakurikuler kreatif, serta perluasan media digital edukasi yang lebih variatif dan interaktif. Dengan demikian, program ini tidak hanya membangun karakter dan meningkatkan literasi lingkungan, tetapi juga mempersiapkan siswa menghadapi tantangan kompleks di era digital secara lebih berkelanjutan dan partisipatif. Kesimpulannya, CAPTORIA merupakan model pembelajaran inovatif yang efektif dan sangat relevan dalam mendukung pendidikan abad ke-21 serta mencetak generasi muda yang peduli, kreatif, dan adaptif terhadap dinamika masa depan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih kami ucapkan kepada program studi Pendidikan Profesi Guru (PPG) Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Malang yang telah mendanai kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Simbolon, R. W., Siallagan, S., Munte, E. D., & Barus, B. (2022). Desain Poster Menarik Memanfaatkan Canva. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 449. <https://doi.org/10.31949/jb.v3i3.2904>.
- [2] Wulandari, K., Marojahan, TW, Siregar, FN, Edyanto, M., & Wiatantri, CZ (2025). Pelatihan Desain Grafis Digital dengan Canva untuk Siswa SMA Pangudi Luhur Santo Vincentius Giriwoyo. *GIAT: Teknologi Untuk Masyarakat*, 4 (1), 64-75. <https://doi.org/10.24002/giat.v4i1.11607>
- [3] Harahap, F., Verina, W., Nasution, NS, Sariangsah, H., Saragih, NE, & Adawiyah, R. (2025). Pelatihan Canva Untuk Siswa SMK Sebagai Media Pembuatan Poster Edukatif. *Jurnal Pengabdian Masyarakat IPTEK*, 5 (1), 38-45. <https://doi.org/10.53513/abdi.v5i1.10577>
- [4] Hartoyo, H., & Habibati, AS (2025). Upaya Meningkatkan Kreativitas dan Kesadaran Sosial Pada Implementasi Lomba Poster untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal PKM Merah Putih*, 1 (1), 8-13. <https://ejournal.stembi-alaziziyah.ac.id/index.php/jpkmmp/article/view/21>
- [5] Nidia, Enjelita Saragih, Harahap, F., Adawiyah, R., Hafazana, F., & Sariangsah, H. (2024). Pelatihan Canva untuk Siswa SMP sebagai Media Pembuatan Materi Presentasi Canva Training for Middle

- School Students as a Media for Making Presentation Materials. *Ekspresi: Publikasi Kegiatan Pengabdian Indonesia*, 1(3), 113–123. <https://doi.org/10.62383/ekspresi.v1i3.238>
- [6] Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- [7] Nurhayaty, E., Pramularso, E. Y., Marginingsih, R., & Susilowati, I. H. (2022). Pelatihan Membuat Media Promosi Sederhana dengan Aplikasi Canva di Yayasan Desa Hijau. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 69–77. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v5i1.10522>.