



Pelatihan canva poster dan iklan kreatif untuk peningkatan literasi digital warga belajar PKBM Bina Kreasi

Wilasari Arien ¹, Viony Syafitri ², Nurul Hidayani ^{3*}, Naufal Anshori ⁴

¹ Universitas Riau, Pekanbaru, Indonesia

ABSTRACT

This community service program aimed to improve the digital literacy of PKBM Bina Kreasi learners by training them to design promotional posters and short advertisements using Canva. The training involved 25 participants and employed a hands-on approach consisting of feature demonstrations, guided practice, and group-based project assignments. Participants learned to select templates, apply basic principles of layout, typography, and color, and export designs for social media promotion, including the marketing of local micro, small, and medium enterprises (MSMEs). Evaluation was conducted through observation of participants' products and end-of-session feedback. The results indicate that participants improved their understanding of basic graphic design concepts and their ability to produce visually coherent posters and short promotional videos using Canva. Overall, the activity strengthened participants' digital literacy and is expected to support broader adoption of digital tools for everyday communication and community-based promotion. PKBM Bina Kreasi, as a non-formal education provider, can also use the outputs to support institutional outreach and recruitment.

Keywords: *canva; community service; digital literacy; poster; promotional video*

*Corresponding author: Nurul Hidayani

E-mail address: nurul.hidayani3148@student.unri.ac.id (Nurul Hidayani)

DOI: <https://doi.org/10.33578/pure.v4i2.33-36>

Received 10 September 2025; Received in revised form 15 October 2025; Accepted 05 November 2025

Available online 30 November 2025

e-ISSN 2798-8287 | p-ISSN 2776-5334 © The Authors.

Pendahuluan

Transformasi digital menuntut warga belajar pendidikan nonformal memiliki literasi digital, yakni kemampuan memahami, memproduksi, dan menggunakan informasi melalui berbagai media digital secara kritis (Bawden, 2008). Dalam konteks PKBM, literasi digital tidak hanya terkait akses informasi, tetapi juga pemanfaatan teknologi untuk mendukung pembelajaran, komunikasi, dan partisipasi sosial-ekonomi secara lebih luas.

Salah satu kompetensi praktis yang relevan adalah kemampuan memproduksi konten visual (poster dan iklan singkat) yang dapat digunakan untuk kebutuhan pembelajaran maupun promosi kegiatan/produk. Canva merupakan aplikasi desain yang relatif mudah diakses sehingga cocok untuk pelatihan bagi pemula. Sejumlah kegiatan pengabdian sebelumnya menunjukkan bahwa pelatihan Canva dapat meningkatkan keterampilan desain grafis dan komunikasi visual peserta (Rahmawati et al., 2023; Norhidayat, 2025).

Berdasarkan observasi awal di PKBM Bina Kreasi, sebagian warga belajar belum terbiasa memanfaatkan aplikasi desain untuk menyusun materi promosi yang sistematis. Keterbatasan ini berdampak pada kualitas komunikasi visual pada kanal media sosial, sehingga pesan promosi sering kali kurang menarik dan kurang konsisten.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan literasi digital warga belajar PKBM Bina Kreasi melalui pelatihan pembuatan poster promosi dan iklan kreatif menggunakan Canva. Luaran utama kegiatan adalah produk poster dan iklan singkat yang dapat digunakan untuk promosi PKBM maupun pemasaran sederhana produk UMKM di lingkungan sekitar.

Kajian Literatur

Literasi digital mencakup keterampilan menemukan, mengevaluasi, dan memproduksi informasi melalui perangkat digital, serta kemampuan menggunakan teknologi secara tepat sesuai tujuan. Dalam konteks pendidikan nonformal, literasi digital perlu diarahkan pada keterampilan yang aplikatif agar warga belajar dapat mengintegrasikan teknologi ke dalam kegiatan belajar maupun aktivitas produktif (Bawden, 2008; Darmawan et al., 2024).

Canva sebagai platform desain berbasis templat memungkinkan pengguna pemula menghasilkan desain yang lebih rapi dan konsisten. Berbagai studi pengabdian menunjukkan bahwa pelatihan Canva dapat meningkatkan keterampilan desain pamflet, poster, atau media promosi digital dan mendorong kepercayaan diri peserta untuk mempublikasikan karya pada media sosial (Rahmawati et al., 2023; Norhidayat, 2025).

Pelatihan pada warga belajar dewasa efektif bila menekankan pengalaman belajar yang relevan, praktik langsung, dan pemecahan masalah yang dekat dengan kebutuhan peserta (Knowles, 1980). Selain itu, pembelajaran kolaboratif mendukung pertukaran ide dan umpan balik antar peserta sehingga produk desain dapat disempurnakan secara bertahap (Vygotsky, 1978). Dalam kegiatan ini, pendekatan berbasis proyek digunakan untuk memandu peserta menghasilkan luaran poster dan iklan singkat sebagai bentuk penerapan keterampilan yang dipelajari (Thomas, 2000).

Metode

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif dengan pendampingan praktik langsung. Pelaksanaan kegiatan dilakukan di PKBM Bina Kreasi dengan melibatkan 25 warga belajar sebagai peserta. Tahapan pelaksanaan meliputi: (1) analisis kebutuhan dan pemetaan kemampuan awal peserta terkait penggunaan aplikasi desain; (2)

persiapan modul dan bahan ajar (contoh templat, panduan tata letak, tipografi, serta pemilihan warna); (3) pelaksanaan pelatihan melalui demonstrasi fitur, latihan terbimbing, dan penugasan berbasis proyek secara berkelompok; dan (4) evaluasi hasil melalui penilaian produk desain dan refleksi/umpan balik peserta pada akhir kegiatan.

Materi inti mencakup pembuatan akun dan navigasi antarmuka Canva, pemilihan serta modifikasi templat, penggunaan elemen grafis dan tipografi, penerapan hierarki visual sederhana, dan ekspor hasil desain untuk kebutuhan publikasi media sosial. Data evaluasi dikumpulkan melalui observasi selama praktik, peninjauan luaran poster serta iklan singkat yang dibuat peserta, dan diskusi reflektif untuk mengidentifikasi kemudahan, kendala, serta kebutuhan tindak lanjut pelatihan.

Hasil dan Pembahasan

Pelatihan dilaksanakan melalui sesi pengenalan fitur Canva, demonstrasi langkah kerja, serta praktik langsung dengan pendampingan fasilitator. Peserta bekerja secara individual dan berkelompok untuk menyelesaikan tugas desain sesuai konteks kebutuhan promosi PKBM dan contoh produk UMKM di lingkungan sekitar. Pada akhir pelatihan, peserta menghasilkan luaran berupa poster promosi dan iklan singkat (konten visual/animasi sederhana) yang dirancang menggunakan templat Canva kemudian dimodifikasi sesuai pesan, target audiens, dan karakter visual yang diinginkan. Secara umum, peserta dapat menerapkan prinsip dasar tata letak, pemilihan warna, dan keterbacaan tipografi sehingga desain lebih rapi dan konsisten dibanding rancangan awal.

Hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta terhadap fungsi elemen desain, penggunaan ikon/gambar, serta teknik ekspor karya untuk dipublikasikan pada media sosial. Peserta juga menyampaikan bahwa latihan terbimbing dan contoh kasus yang dekat dengan kebutuhan mereka membantu mempercepat penguasaan fitur Canva.

Temuan ini sejalan dengan laporan pengabdian lain yang menekankan efektivitas pelatihan Canva berbasis praktik untuk meningkatkan keterampilan desain grafis dan literasi digital peserta (Rahmawati et al., 2023; Norhidayat, 2025). Dengan demikian, pelatihan dapat menjadi strategi awal untuk memperkuat kemampuan komunikasi visual warga belajar sebagai bagian dari literasi digital yang lebih luas (Bawden, 2008). Kendala utama yang muncul adalah variasi kemampuan awal peserta dalam mengoperasikan perangkat dan keterbatasan akses internet pada beberapa sesi. Kendala tersebut diatasi melalui pendampingan berpasangan, pembagian tugas kelompok, serta pemberian panduan langkah demi langkah.

Simpulan dan Implikasi

Pelatihan *canva* poster dan iklan kreatif yang dilaksanakan di PKBM Bina Kreasi menunjukkan bahwa pendekatan praktik langsung dengan penugasan berbasis proyek mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta dalam memproduksi konten visual sederhana. Peserta dapat menghasilkan poster promosi dan iklan singkat yang lebih rapi serta siap dipublikasikan pada media sosial. Implikasinya, luaran kegiatan dapat dimanfaatkan untuk promosi dan rekrutmen PKBM maupun dukungan pemasaran sederhana produk UMKM.

Disarankan adanya pendampingan lanjutan (misalnya penguatan strategi pesan, konsistensi identitas visual, dan manajemen konten media sosial) agar keterampilan yang diperoleh dapat berkelanjutan dan berdampak lebih luas.

Referensi

- Bawden, D. (2008). Origins and concepts of digital literacy. In C. Lankshear & M. Knobel (Eds.), *Digital literacies: Concepts, policies and practices* (pp. 17–32). Peter Lang.
- Darmawan, D., Fauzi, A., & Siregar, H. (2024). Pengembangan kompetensi literasi digital warga belajar pendidikan kesetaraan dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 9(2), 397–404.
- Knowles, M. S. (1980). *The modern practice of adult education: From pedagogy to andragogy* (2nd ed.). Cambridge Books.
- Norhidayat, N. (2025). Penguatan keterampilan wirausaha melalui pelatihan desain flyer digital berbasis Canva untuk kelompok ibu rumah tangga di Desa Kulim Jaya. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 5(1), 100–105. <https://doi.org/10.34697/jai.v5i1.1854>
- Rahmawati, L., Nurwahidah, E., Tanjung, S., Wibowo, M. A., & Habib, S. (2023). Pelatihan pemanfaatan Canva for Education sebagai media pembelajaran. *Surya Abdimas*, 7(4), 310–315. <https://doi.org/10.37729/abdimas.v7i4.3215>
- Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. The Autodesk Foundation.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.