

Pelatihan Penggunaan Canva Berbasis Handphone dalam Mendesain Poster bagi Warga Belajar

Miftha Nur Jannah¹, Aprilia Anggi Wulansari.W¹, Riska Cholifatul Maulida^{1*}, Nur Aini¹,
Nur Rahmawati Azzahra¹, Tri Widayarsi¹, Nur Awwaliyah Romadani²

¹Universitas Mulawarman, Samarinda, Indonesia

²PKBM An-Nur, Samarinda, Indonesia

*Corresponding Author: riskamaulida2105@gmail.com

Dikirim: 31-08-2026; Direvisi: 14-09-2026; Diterima: 16-09-2026

Abstrak: Pemanfaatan smartphone oleh warga belajar Paket B di PKBM An-Nur masih didominasi untuk komunikasi, hiburan, dan media sosial sehingga belum dimanfaatkan secara optimal untuk pengembangan keterampilan digital. Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan keterampilan warga belajar Paket B dalam menggunakan Canva melalui smartphone, mengembangkan kreativitas dalam membuat poster digital, serta mendorong pemanfaatan poster sebagai media informasi dan promosi. Kegiatan menggunakan metode pelatihan dengan pendekatan deskriptif kualitatif yang dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pelaksanaan kegiatan meliputi observasi dan wawancara awal, penyampaian materi, demonstrasi, praktik pembuatan poster, serta evaluasi menggunakan kuesioner. Hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa peserta mampu memahami fungsi dasar Canva dan menerapkan berbagai fitur untuk membuat poster digital secara mandiri. Pelatihan juga memberikan pengalaman kepada warga belajar dalam memanfaatkan smartphone secara lebih produktif serta meningkatkan keterampilan desain dan kompetensi digital. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan Canva berbasis smartphone dapat menjadi alternatif dalam pengembangan keterampilan digital pada pendidikan nonformal. pelatihan Canva berbasis smartphone menjadi alternatif pengembangan keterampilan digital di pendidikan nonformal.

Kata Kunci: Canva; Poster; Smartphone; Warga belajar.

Abstract: The use of smartphones among Package B learners at PKBM An-Nur is still predominantly limited to communication, entertainment, and social media activities, indicating that smartphones have not been optimally utilized to develop digital skills. This community service activity aimed to improve the digital skills of Package B learners in using Canva through smartphones, develop their creativity in creating digital posters, and encourage the use of posters as a medium for information and promotion. The activity employed a training method with a qualitative descriptive approach and was conducted in three stages: preparation, implementation, and evaluation. The activities included initial observation and interviews, material delivery, demonstrations, poster-making practice, and evaluation through questionnaires. The results showed that participants were able to understand the basic functions of Canva and apply various features to create digital posters independently. The training also provided learners with experience in using smartphones more productively while improving their design skills and digital competencies. The results indicate that Canva training through smartphones can be used as an alternative approach to improving digital skills among learners in non-formal education.

Keywords: Canva; Learners; Poster; Smartphone.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara masyarakat memperoleh informasi, berkomunikasi, serta mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. Kemampuan memanfaatkan teknologi digital secara efektif menjadi salah satu kompetensi penting pada abad ke-21 karena masyarakat tidak hanya dituntut menjadi pengguna teknologi, tetapi juga mampu menggunakannya secara produktif untuk mendukung kegiatan belajar, bekerja, maupun berwirausaha. Menurut Listiana et al., (2025) literasi digital merupakan kemampuan individu dalam mengakses, memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi melalui teknologi digital secara efektif. Dalam konteks pendidikan nonformal, peningkatan literasi digital menjadi bagian penting dari upaya meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat. Penelitian yang dilakukan oleh Makmur et al., (2024) menunjukkan bahwa pelatihan konten digital berbasis Canva mampu meningkatkan literasi digital masyarakat, kemampuan memanfaatkan teknologi, serta kepercayaan diri peserta dalam menghasilkan konten digital secara mandiri. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penguatan literasi digital perlu diberikan kepada seluruh lapisan masyarakat, termasuk warga belajar di Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM).

Salah satu kompetensi yang perlu dikembangkan dalam mendukung literasi digital adalah kemampuan membuat poster digital sebagai media komunikasi visual. Menurut Nasikhah, (2025) desain komunikasi visual bertujuan menyampaikan pesan kepada masyarakat melalui unsur-unsur visual sehingga informasi dapat diterima secara efektif, menarik, dan mudah dipahami. Perkembangan aplikasi desain yang semakin mudah diakses memberikan peluang bagi masyarakat untuk menghasilkan media visual tanpa harus memiliki kemampuan desain profesional. Salah satu aplikasi yang banyak dimanfaatkan adalah Canva karena menyediakan berbagai template, ikon, ilustrasi, serta fitur desain yang mudah digunakan melalui smartphone. Kemudahan tersebut memungkinkan pengguna membuat berbagai media informasi maupun promosi secara praktis. Penelitian Indra et al., (2024) membuktikan bahwa pelatihan Canva mampu meningkatkan kemampuan desain grafis peserta secara signifikan yang ditunjukkan melalui peningkatan nilai *pretest* dan *posttest*. Selain itu, Bian et al., (2024) menyimpulkan bahwa Canva merupakan media yang efektif dalam meningkatkan kreativitas dan literasi digital karena mudah diakses serta mampu mendukung proses pembelajaran yang lebih inovatif.

PKBM An-Nur merupakan salah satu lembaga pendidikan nonformal yang berupaya meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi masyarakat melalui berbagai kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pengelola PKBM An-Nur, sebagian besar warga belajar telah memiliki smartphone berbasis Android. Namun, pemanfaatannya masih terbatas sebagai sarana komunikasi, hiburan, dan media sosial. Kemampuan warga belajar dalam memanfaatkan smartphone untuk menghasilkan media digital yang bersifat edukatif maupun produktif, seperti poster digital, masih tergolong rendah. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa potensi perangkat yang dimiliki warga belajar belum dimanfaatkan secara optimal sebagai media pengembangan keterampilan. Menurut Hendratno et al., (2025) pemberdayaan masyarakat merupakan proses meningkatkan kemampuan individu maupun kelompok agar memiliki pengetahuan, keterampilan, dan kemandirian dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. Oleh sebab itu,

penguatan keterampilan digital melalui kegiatan pelatihan menjadi salah satu bentuk pemberdayaan masyarakat yang relevan untuk meningkatkan kapasitas warga belajar agar lebih produktif, kreatif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi.

Permasalahan utama yang dihadapi warga belajar PKBM An-Nur adalah masih rendahnya kemampuan dalam mendesain poster digital menggunakan aplikasi berbasis smartphone. Rendahnya kompetensi tersebut terlihat dari keterbatasan warga belajar dalam menentukan tata letak (*layout*), memilih kombinasi warna, mengatur tipografi, serta memanfaatkan berbagai fitur desain yang tersedia pada aplikasi Canva. Akibatnya, warga belajar mengalami kesulitan ketika diminta membuat media informasi maupun media promosi untuk mendukung kegiatan pembelajaran dan aktivitas PKBM. Kondisi tersebut menunjukkan adanya *competency gap*, yaitu kesenjangan antara kompetensi yang dimiliki dengan kompetensi yang dibutuhkan dalam menghadapi perkembangan teknologi digital. Menurut Hani et al., (2024) menunjukkan bahwa rendahnya literasi digital menyebabkan peserta belum mampu memanfaatkan Canva secara maksimal sebelum mengikuti pelatihan. Namun, setelah memperoleh pelatihan, kemampuan peserta meningkat secara signifikan dalam menghasilkan media visual berbasis digital. Temuan serupa juga dilaporkan dalam penelitian lain yang menunjukkan bahwa pelatihan desain digital memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan peserta dalam memanfaatkan Canva sebagai media komunikasi visual.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah menyelenggarakan pelatihan penggunaan Canva berbasis smartphone dalam mendesain poster. Menurut Sutisna & Basri (2020) pelatihan merupakan proses yang dirancang secara sistematis untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap peserta agar mampu melaksanakan tugas secara efektif. Melalui pelatihan, peserta memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui demonstrasi, praktik, pendampingan, serta evaluasi hasil belajar sehingga kompetensi yang diperoleh dapat diterapkan secara nyata. Pendekatan tersebut dinilai efektif karena peserta memanfaatkan perangkat yang dimiliki dalam proses pembelajaran. Menurut Wahyuni et al., (2024) menunjukkan bahwa pelatihan literasi digital yang memanfaatkan Canva efektif meningkatkan kompetensi peserta apabila dilaksanakan melalui tahapan persiapan, praktik, dan evaluasi. Hasil tersebut diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Indra et al., (2024) yang menyatakan bahwa pelatihan Canva berhasil meningkatkan kemampuan desain grafis peserta secara nyata berdasarkan hasil evaluasi sebelum dan sesudah pelatihan.

Berdasarkan uraian tersebut, tim pengabdian melaksanakan kegiatan Pelatihan Penggunaan Canva Berbasis Handphone dalam Mendesain Poster bagi Warga Belajar PKBM An-Nur sebagai upaya meningkatkan literasi digital, kreativitas, dan keterampilan warga belajar dalam menghasilkan poster digital menggunakan smartphone. Menurut Pertiwi et al., (2018) keberhasilan pelatihan ditandai oleh meningkatnya pengetahuan, keterampilan, dan perubahan perilaku peserta setelah mengikuti proses pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan desain grafis warga belajar, mendukung penyusunan media informasi dan promosi kegiatan PKBM An-Nur, serta membuka peluang pemanfaatan keterampilan desain sebagai bekal berwirausaha maupun meningkatkan daya saing masyarakat di era digital.



Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, pelatihan mengenai penggunaan Canva pada perangkat mobile untuk pembuatan poster akan diselenggarakan bagi peserta didik PKBM An-Nur, guna meningkatkan keterampilan peserta didik dalam menggunakan aplikasi Canva. Kegiatan ini juga bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan kompetensi digital melalui pembuatan poster yang menarik dan mudah dipahami, sekaligus mendorong peserta didik untuk memanfaatkan keterampilan desain digital mereka untuk mendukung informasi dan tujuan promosi kegiatan PKBM, serta mengembangkan keterampilan yang dapat diterapkan secara produktif dalam kehidupan sehari-hari.

METODE PELAKSANAAN KEGIATAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan metode pelatihan dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini digunakan untuk memberikan gambaran proses pelaksanaan kegiatan, partisipasi warga belajar, serta pelaksanaan pelatihan penggunaan Canva berbasis smartphone dalam pembuatan poster digital. Kegiatan dilaksanakan Bersama warga belajar Program Kesetaraan kejar Paket B di PKBM An-Nur, Kota Samarinda, Kalimantan Timur, pada hari Rabu, 8 Agustus 2026. Kegiatan ini bertujuan meningkatkan keterampilan warga belajar dalam menggunakan Canva dan membuat poster digital secara kreatif. Pelatihan ini menggunakan smartphone sebagai perangkat utama. Pelatihan Canva dengan praktik langsung juga telah diterapkan pada warga belajar PKBM untuk meningkatkan literasi digital dan keterampilan mendesain Wahyudin et al., (2026)

Pelaksanaan kegiatan terdiri atas beberapa tahapan, yaitu observasi dan wawancara awal, penyampaian materi, demonstrasi, dan praktik. Observasi dan wawancara dilakukan untuk mengetahui kebutuhan warga belajar dalam memanfaatkan smartphone untuk kegiatan yang produktif. Selanjutnya, materi diberikan pada saat pelaksanaan kegiatan. Pada tahap demonstrasi, tim pelaksana memperlihatkan penggunaan canva melalui smartphone. Setelah itu warga belajar membuat poster secara mandiri. Tahapan demonstrasi dan praktik langsung dalam pelatihan gunakan dalam kegiatan pengabdian meningkatkan keterampilan peserta dalam memanfaatkan fitur Canva Fajriati et al., (2025)

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di PKBM An-Nur, Kota Samarinda yang merupakan lokasi pelaksanaan KKN Mahasiswa Universitas Mulawarman. Kegiatan ini menjadi salah satu program kerja KKN yang dilaksanakan sebagai bentuk kontribusi mahasiswa dalam mendukung peningkatan pengalaman kepada warga belajar untuk memanfaatkan smartphone secara lebih produktif.

Data kegiatan dikumpulkan melalui angket responden yang akan dianalisis secara deskriptif. Data ini untuk mengetahui tanggapan warga belajar terhadap kegiatan yang dilaksanakan. Selain itu, untuk melihat ketercapaian indikator keberhasilan program. Evaluasi akhir terhadap proses praktik dan umpan balik warga belajar juga dapat digunakan untuk melihat ketercapaian pelatihan Arien et al., (2025).

Peserta kegiatan ini adalah para peserta Program Kesetaraan Paket B di PKBM An-Nur, yang mengikuti pelatihan Canva berbasis smartphone. Peserta dipilih berdasarkan observasi awal, yang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta sudah memiliki smartphone, meskipun penggunaannya masih terbatas pada komunikasi, hiburan, dan media sosial. Kegiatan ini disesuaikan dengan keterampilan awal



peserta, sehingga teori dan praktik disampaikan secara bertahap dan dengan cara yang mudah dipahami.

Instrumen yang digunakan dalam kegiatan ini terdiri dari kuesioner untuk peserta, yang dirancang berdasarkan beberapa indikator keterampilan dalam menggunakan Canva. Indikator tersebut meliputi pemahaman terhadap fungsi Canva, pemilihan dan pengeditan template, penyusunan elemen visual, kemampuan menyimpan hasil desain, serta kemandirian dalam membuat poster. Kuesioner dibagikan setelah selesainya pelatihan untuk mengumpulkan umpan balik peserta mengenai pemahaman dan keterampilan yang diperoleh selama kegiatan. Selain itu, observasi selama proses pelatihan digunakan untuk menilai keterlibatan peserta dan kemampuan mereka mengikuti demonstrasi serta praktik pembuatan poster.

Tabel 1. Kisi-Kisi Indikator

No.	Indikator
1	Memahami fungsi dan penggunaan Canva
2	Mampu memilih dan mengedit template
3	Mampu mengatur teks, warna, gambar, dan elemen desain
4	Mampu mengatur teks, warna, gambar, dan elemen desain
5	Mampu membuat poster secara mandiri

Data yang diperoleh dari kuesioner dianalisis secara deskriptif dengan menghitung persentase untuk setiap indikator penilaian. Hasil persentase kemudian ditafsirkan sesuai dengan kategori evaluasi yang telah ditetapkan untuk menentukan tingkat pencapaian kegiatan. Keberhasilan program dinilai berdasarkan tanggapan peserta terhadap pelatihan, kemampuan mereka menyelesaikan tahap praktikum, serta kemampuan mereka membuat poster digital sederhana menggunakan Canva di smartphone. Hasil analisis selanjutnya digunakan untuk menunjukkan pencapaian tujuan pelatihan dan manfaat kegiatan dalam meningkatkan kompetensi digital peserta didik di PKBM An-Nur.

IMPLEMENTASI KEGIATAN DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul "Pelatihan Penggunaan Canva Berbasis Handphone dalam Mendesain Poster bagi Warga Belajar PKBM An-Nur" dilaksanakan pada hari Sabtu, 8 Agustus 2026, pukul 09.00 WITA, bertempat di PKBM An-Nur, Kota Samarinda, Kalimantan Timur. Kegiatan dilaksanakan melalui tiga tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahapan kegiatan disusun berdasarkan kondisi dan kebutuhan warga belajar agar pelatihan tidak hanya memberikan pengetahuan mengenai Canva, tetapi juga memberikan pengalaman praktik dalam menghasilkan poster digital. Penggunaan metode demonstrasi dan praktik langsung dalam pelatihan Canva dapat membantu peserta meningkatkan keterampilan dalam memanfaatkan berbagai fitur Canva Fajriati et al., (2025).

Persiapan

Tahap persiapan dilakukan sebelum pelaksanaan pelatihan dengan melakukan observasi dan wawancara awal kepada pengelola serta warga belajar PKBM An-Nur. Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi lingkungan belajar, ketersediaan perangkat, serta kemampuan awal warga belajar dalam memanfaatkan teknologi

digital. Sementara itu, wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kebutuhan dan kendala yang dihadapi warga belajar dalam menggunakan smartphone. Tahap observasi dan wawancara awal juga menjadi dasar dalam menentukan materi dan metode pelatihan agar sesuai dengan kondisi peserta. Analisis kebutuhan penting dilakukan karena kemampuan warga belajar dalam memanfaatkan teknologi digital tidak selalu sama, sehingga materi pelatihan perlu disesuaikan dengan kemampuan awal dan kendala yang mereka hadapi. Menurut Musa et al., (2022) mengenai literasi digital warga belajar di PKBM menunjukkan bahwa meskipun peserta telah memiliki kemampuan dasar dalam menggunakan teknologi seperti WhatsApp, Google, dan YouTube, masih ditemukan perbedaan kemampuan, keterbatasan akses internet, serta kebutuhan akan pendampingan dalam pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran. Temuan serupa juga terlihat dalam pelatihan Canva bagi warga belajar PKBM, yang menggunakan wawancara dan observasi pada tahap perencanaan untuk mengidentifikasi kebutuhan peserta sebelum pelatihan dilaksanakan.



Gambar 1. Wawancara Awal

Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar warga belajar telah memiliki smartphone berbasis Android yang dapat digunakan untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Namun, pemanfaatan perangkat tersebut masih didominasi oleh aktivitas komunikasi, hiburan, dan penggunaan media sosial. Warga belajar belum banyak memanfaatkan smartphone untuk menghasilkan karya digital yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran maupun kegiatan produktif. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, tim pengabdian menentukan Canva sebagai aplikasi yang digunakan dalam kegiatan pelatihan. Pemilihan Canva didasarkan pada kemudahan penggunaannya melalui smartphone serta tersedianya berbagai fitur yang dapat digunakan untuk membuat poster secara sederhana. Pada tahap persiapan, tim juga menyusun materi pelatihan, menyiapkan contoh poster, menentukan langkah-langkah demonstrasi, serta menyiapkan kuesioner sebagai instrumen evaluasi kegiatan. Persiapan tersebut dilakukan agar pelaksanaan kegiatan dapat berlangsung secara terarah dan sesuai dengan kebutuhan warga belajar.

Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan kegiatan inti yang berfokus pada pemberian pengetahuan dan keterampilan kepada warga belajar. Kegiatan diawali dengan pembukaan dan pengenalan tujuan pelatihan. Tim menjelaskan manfaat keterampilan desain digital serta pentingnya memanfaatkan smartphone secara produktif. Peserta

kemudian diberikan pemahaman dasar mengenai poster sebagai media komunikasi visual dan pengenalan Canva sebagai aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat desain secara mudah melalui handphone. Pemberian materi pada tahap pelaksanaan dilakukan secara demonstratif dan dilanjutkan dengan praktik langsung agar peserta dapat memahami penggunaan Canva secara bertahap. Peserta diperkenalkan pada fitur dasar Canva, seperti pemilihan template, pengaturan teks dan warna, penambahan gambar atau elemen visual, serta penyimpanan hasil desain. Pendekatan praktik langsung dinilai sesuai untuk pelatihan keterampilan digital karena peserta dapat memperoleh pengalaman menggunakan aplikasi sekaligus menghasilkan karya secara mandiri. Arien et al., (2025) menunjukkan bahwa pelatihan Canva bagi warga belajar PKBM melalui demonstrasi fitur, latihan terbimbing, dan penugasan desain dapat meningkatkan pemahaman peserta terhadap konsep dasar desain serta kemampuan menghasilkan poster yang lebih terstruktur.



Gambar 2. Warga Belajar Paket B

Setelah penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan demonstrasi penggunaan Canva. Tim pelaksana memperagakan secara langsung melalui smartphone langkah-langkah pembuatan poster, mulai dari membuka aplikasi Canva, memilih template, mengubah teks, memasukkan atau mengganti gambar, mengatur warna, menyesuaikan ukuran dan posisi elemen, hingga menyimpan hasil desain. Demonstrasi dilakukan secara bertahap agar peserta dapat mengikuti setiap langkah yang diberikan.



Gambar 3. Warga Belajar Paket B

Setelah demonstrasi selesai, peserta diberikan kesempatan untuk melakukan praktik secara langsung menggunakan smartphone masing-masing. Peserta diarahkan

untuk membuat poster sederhana dengan menerapkan langkah-langkah yang telah dipelajari. Pada tahap ini, warga belajar mulai mencoba memilih template yang sesuai, mengedit teks, mengatur warna, menambahkan gambar atau elemen visual, serta menyesuaikan tata letak poster. Selama proses praktik, tim pengabdian memberikan pendampingan kepada peserta yang mengalami kesulitan. Pendampingan terutama diberikan dalam penggunaan fitur Canva, pengaturan elemen visual, dan proses penyimpanan hasil desain. Praktik secara langsung memberikan kesempatan kepada peserta untuk tidak hanya menerima materi, tetapi juga mencoba dan menerapkan keterampilan yang diperoleh. Hasil pengamatan selama kegiatan menunjukkan bahwa peserta dapat mengikuti tahapan pembuatan poster dan menyelesaikan desain sederhana menggunakan Canva. Tahapan demonstrasi yang dilanjutkan dengan praktik langsung juga memberikan pengalaman belajar yang lebih aplikatif bagi warga belajar Fajriati et al., (2025).

Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan setelah seluruh rangkaian praktik selesai. Evaluasi bertujuan untuk mengetahui tanggapan peserta terhadap kegiatan pelatihan serta melihat keterampilan yang diperoleh setelah mengikuti pelatihan. Evaluasi dilakukan menggunakan kuesioner yang diberikan kepada warga belajar sebagai peserta kegiatan. Penggunaan kuesioner pada tahap evaluasi dapat memberikan gambaran mengenai penerimaan peserta terhadap materi, penyampaian pelatihan, kegiatan praktik, serta manfaat yang dirasakan setelah mengikuti kegiatan. Hasil evaluasi juga dapat digunakan sebagai umpan balik untuk mengetahui bagian pelatihan yang masih perlu diperbaiki atau dikembangkan pada kegiatan selanjutnya. Hal ini sejalan dengan Kaibana et al., (2026) yang melakukan evaluasi pelatihan Canva menggunakan angket kepuasan peserta dengan aspek materi, narasumber, dan praktik. Hasilnya menunjukkan tingkat kepuasan peserta mencapai 90% dan peserta memberikan respons positif terhadap pelaksanaan pelatihan. Kuesioner terdiri atas beberapa indikator yang berkaitan dengan keterampilan dasar penggunaan Canva, yaitu pemahaman fungsi Canva, pemilihan dan pengeditan template, pengaturan elemen visual, kemampuan menyimpan hasil desain, serta kemandirian dalam membuat poster. Peserta memberikan penilaian berdasarkan pengalaman mereka setelah mengikuti penyampaian materi, demonstrasi, dan praktik pembuatan poster.

Tabel 2. Hasil Evaluasi Berdasarkan Kuesioner

Pernyataan	Persentase
Pemahaman Fungsi Canva	88,46%
Pemilihan dan Pengeditan Template	86,15%
Pengaturan Elemen Visual	89,23%
Memahami Cara Menyimpan	89,99%
Kemandirian Membuat Poster	86,92%

Berdasarkan Tabel 2, semua indikator mencapai persentase di atas 84% dan, menurut kriteria evaluasi yang digunakan, termasuk dalam kategori sangat baik. Persentase tertinggi terdapat pada indikator 'Pemahaman tentang cara menyimpan hasil desain,' yaitu sebesar 89,99%, diikuti oleh pengaturan elemen visual sebesar 89,23%, pemahaman fungsi-fungsi Canva sebesar 88,46%, pembuatan poster secara mandiri sebesar 86,92%, serta pemilihan dan pengeditan template sebesar 86,15%.

Hasil-hasil ini menunjukkan bahwa, setelah penyampaian materi, demonstrasi, dan praktik langsung, peserta mampu memahami dan menerapkan berbagai fungsi dasar Canva. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan Canva berbasis mobile mendapatkan umpan balik positif dari peserta didik PKBM An-Nur. Persentase yang tinggi pada setiap indikator menunjukkan bahwa para peserta tidak hanya memahami fungsi dasar Canva tetapi juga mampu menerapkan keterampilan mereka untuk membuat elemen visual, mengedit template, menyimpan hasil desain, dan secara mandiri menghasilkan poster. Dengan demikian, kegiatan pelatihan ini dapat mendukung peningkatan keterampilan dan kompetensi digital peserta didik dengan memungkinkan mereka menggunakan ponsel pintar secara lebih produktif untuk membuat media visual sederhana.

KESIMPULAN

Pelatihan Canva berbasis mobile untuk peserta didik dewasa dalam paket PKBM-AN-NUR dilaksanakan untuk meningkatkan keterampilan warga belajar dalam menggunakan Canva, mengembangkan kreativitas dalam membuat poster digital, serta meningkatkan kemampuan memanfaatkan poster sebagai media informasi dan promosi. Pelatihan Canva berbasis mobile untuk peserta didik dewasa dalam paket PKBM-AN-NUR terbukti efektif dalam meningkatkan kompetensi digital dan keterampilan pembuatan poster di kalangan peserta. Melalui tahapan kuliah, demonstrasi, dan latihan praktis, peserta yang sebelumnya hanya menggunakan ponsel pintar untuk komunikasi dan hiburan kini mampu mengarahkan penggunaannya ke kegiatan yang lebih produktif, khususnya membuat poster digital sederhana dengan tata letak, kombinasi warna, dan tipografi yang lebih terorganisir. Hasil ini menunjukkan bahwa kesenjangan kompetensi yang diidentifikasi pada awal kegiatan berhasil dikurangi melalui pelatihan yang dirancang secara sistematis.

Kegiatan ini juga menekankan bahwa aktivitas berbasis Canva pada ponsel merupakan media yang sesuai untuk pelatihan desain di bidang pendidikan non-formal, yang umumnya hanya memiliki akses terbatas terhadap komputer atau aplikasi desain profesional. Meskipun masih terdapat tantangan seperti waktu praktik yang terbatas dan perbedaan keterampilan awal di antara peserta, hal ini dapat diatasi melalui bimbingan langsung, sehingga semua peserta dapat menyelesaikan latihan praktik pada akhir kegiatan. Secara keseluruhan, pelatihan ini berkontribusi dalam memperkuat kompetensi digital, kreativitas, dan kemandirian peserta didik, sekaligus membuka peluang untuk pengembangan keterampilan desain lebih lanjut, tidak hanya untuk mendukung kegiatan PKBM tetapi juga sebagai dasar untuk kewirausahaan di era digital.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh anggota kelompok KKN yang telah bekerja sama dalam persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi selama program berjalan, serta dalam penyusunan artikel pengabdian masyarakat. Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak Lembaga PKBM An-Nur yang telah memberikan izin dan dukungan selama pelaksanaan program. Bantuan serta fasilitas yang diberikan turut mendukung kelancaran kegiatan pengabdian masyarakat khususnya untuk warga kerja Paket B.



DAFTAR PUSTAKA

- Arien, W., Syafitra, V., Hidayani, N., & Anshori, N. (2025). *Pucuk Rebung : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Pelatihan canva poster dan iklan kreatif untuk peningkatan literasi digital warga belajar PKBM Bina Kreasi*. 14(2), 33–36.
- Bian, Y., Mokodompit, M., & Sari, Y. P. (2024). Pemanfaatan Canva For Education dalam Membangun Literasi Digital di Era Kurikulum Merdeka : Sebuah Analisis Studi Pustaka. *Jurnal Ilmu Manajemen Sosial Humaniora*, 6, 12–20. <https://doi.org/10.51454/jimsh.v6i1.404>
- Fajriati, R., Ashlan, S., Suri, M., Qadrunnada, A., Rahmayanti, K., & Hanum, R. (2025). *PELATIHAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL SISWA SDIT NURUL ISHLAH BANDA ACEH Canva Training to Improve Digital Literacy Students of SDIT Nurul Ishlah Banda Aceh*. 7(1), 7–11.
- Hani, S. U., Rahayu, S., & Yulianti, W. R. (2024). Pelatihan Canva untuk Meningkatkan Literasi Digital di SDN Sirap dan SDN Sirnasari. *JURNAL PENGABDIAN SOSIAL*, 2(2), 2630–2639. <https://doi.org/https://doi.org/10.53624/kontribusi.v5i2.524>
- Hendratno, Amalia, E., Istighfaroh, N., Siswanto, B. E., & Mufidah, Z. R. (2025). Pelatihan Literasi Digital Canva untuk Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat* |, 5(2), 242–251.
- Indra, D., Hayati, L. N., Syahnur, M. H., Kadri, W., Suat, R., Rifky, M., & Scania, S. (2024). Pelatihan Kreatifitas Digital Menggunakan Canva Bagi Anggota Karang Taruna Parangloe. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 9(2), 123–130. <https://doi.org/https://doi.org/10.21067/jpm.v9i2.10601> Pelatihan
- Kaibana, B., Lema, S. L., Djasingtang, A., & Kalabahi, S. M. (2026). *PENINGKATAN KOMPETENSI GURU DALAM PEMBELAJARAN*. 4.
- Listiana, L., Dyah, V., & Sari, A. (2025). Assessing digital literacy levels and challenges among junior high school students in Yogyakarta. *Journal of English in Academic and Professional Communication*, 11(2), 103–120.
- Makmur, E., Vitalocca, D., Tandirerung, V. A., Elektro, P. T., Makassar, U. N., Makassar, U. N., Makassar, U. N., Bontonompo, K., Digital, L., Masyarakat, P., & Lokal, P. (2024). PKM Pelatihan Konten Digital Berbasis Canva di Gowa : Meningkatkan Literasi Digital Masyarakat. *Abdimas*, 2, 285–290. <https://journal.unm.ac.id/index.php/jpm/index>
- Musa, S., Nurhayati, S., & Zubaedah, R. (2022). *PENINGKATAN KOMPETENSI PEMASARAN PRODUK WARGA BELAJAR PUSAT KEGIATAN BELAJAR MASYARAKAT MELALUI PELATIHAN MARKETPLACE DAN CANVA*. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(6), 2–11.
- Nasikhah, A. D. (2025). Peran Desain Komunikasi Visual dalam Penyebaran Nilai-Nilai Islam di Era Digital. *Jurnal Teknik Informatika Dan Desain Komunikasi Visual*, 4(2), 162–170.



- Pertiwi, F., Abdulhak, I., & Hasanah, V. R. (2018). Pengaruh pelaksanaan pelatihan developmentally appropriate practice terhadap peningkatan kompetensi pedagogik pendidik PAUD. *JPPM (Jurnal Pendidikan Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 5(2), 142–153.
- Sutisna, A. D., & Basri, H. (2020). PENGARUH PELATIHAN TEMATIK KAKAO (GAP PEMELIHARAAN/PEMANGKASAN) (*Theobroma cacao*. L) TERHADAP KINERJA PESERTA PELATIHAN PETANI KAKAO DI BALAI PELATIHAN PERTANIAN LAMPUNG. *Jurnal AgroSainTa*, 4(2), 55–66.
- Wahyudin, H., Sari, M. I., Zulfaa, M., Nadya, A., Navela, G. R., Fitriana, A. N., & Fauzi, M. (2026). *Amal Desa Bojonggenteng Kecamatan Jampangkulon Kabupaten Sukabumi Provinsi Jawa Barat*. 6(3), 2133–2142.
- Wahyuni, K. D., Agustini, K., & Sudatha, I. G. W. (2024). Memahami Pelaksanaan Pelatihan Literasi Digital bagi Guru : Sebuah Tinjauan Literatur. *JiIP (Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan)*, 7, 14064–14071. <https://doi.org/https://doi.org/10.54371/jiip.v7i12.6417>

