



Mentoring Students in Creating Digital Information Posters Using Canva and AI at SMK Islam Al Amal Surabaya

Pendampingan Pembuatan Poster Informasi Digital Menggunakan Canva dan AI bagi Siswa DKV SMK Islam Al Amal Surabaya

**Ubaidillah Umar^{*1}, Eka Sari Oktarina², Kholid Haekal³, Ardiansyahputra⁴,
Muhammad Avicenna⁵**

¹²³⁴⁵ Telkom University, Surabaya, Indonesia

*Corresponding author: ubaidillahumar@telkomuniversity.ac.id

Abstrak:

Kebutuhan pembelajaran vokasi yang visual, aplikatif, dan dekat dengan teknologi digital mendorong pengembangan kegiatan pendampingan desain poster bagi siswa Desain Komunikasi Visual (DKV). Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan pemahaman prinsip desain visual, keterampilan menggunakan Canva, dan kemampuan memanfaatkan Artificial Intelligence (AI) secara kritis dan etis. Program dilaksanakan di SMK Islam Al Amal Surabaya pada 58 siswa XI DKV 1 dan XI DKV 2 melalui tahapan koordinasi, penyusunan bahan, implementasi dua sesi, evaluasi, dan tindak lanjut. Evaluasi hasil belajar menunjukkan 56 data pre-test valid, 50 data post-test valid, dan 33 pasangan data pre-test dan post-test yang berhasil dipadankan. Rata-rata skor meningkat dari 6,20 (SD = 1,13) menjadi 8,92 (SD = 1,86), dengan N-Gain sebesar 0,80 yang termasuk kategori tinggi dan peningkatan sebesar 43,9%. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi materi prinsip desain, demonstrasi Canva, praktik terbimbing, refleksi, dan penggunaan AI sebagai alat bantu ide berpotensi mendukung pembelajaran DKV yang lebih partisipatif.

Kata Kunci: *Canva, Artificial Intelligence, poster digital, DKV, pengabdian kepada masyarakat.*

Abstract:

Vocational learning requires visual, practical, and technology-oriented activities. This community service program aimed to improve students' understanding of visual design principles, their ability to use Canva, and their capacity to employ Artificial Intelligence (AI) critically and ethically. The program was conducted at SMK Islam Al Amal Surabaya with 58 students from XI DKV 1 and XI DKV 2. The validated evaluation data consisted of 56 valid pre-test records, 50 valid post-test records, and 33 matched pre-test and post-test pairs. The mean score increased from 6.20 (SD = 1.13) to 8.92 (SD = 1.86), with a normalized gain of 0.80, categorized as high, and a relative improvement of 43.9%. These findings suggest that integrating design principles, Canva demonstration, guided practice, reflection, and AI-assisted ideation can support more participatory vocational learning.

Keywords: *Canva, Artificial Intelligence, digital posters, Visual Communication Design, community service.*



A. PENDAHULUAN

Transformasi digital telah mengubah proses produksi, distribusi, dan konsumsi pesan visual, sehingga pendidikan vokasi perlu membekali peserta didik dengan kemampuan yang tidak berhenti pada penguasaan perangkat lunak, tetapi juga mencakup pemahaman masalah komunikasi, pengembangan konsep, pengambilan keputusan visual, dan evaluasi kualitas karya. Dalam Capaian Pembelajaran Desain Komunikasi Visual (DKV) untuk SMK/MAK, kompetensi DKV diarahkan pada kemampuan merancang solusi komunikasi visual untuk fungsi identitas, informasi, dan persuasi melalui media cetak maupun digital [1]. Oleh karena itu, pembelajaran DKV idealnya menghadirkan pengalaman yang menghubungkan prinsip desain dengan praktik produksi media yang kontekstual dan dekat dengan kebutuhan komunikasi sehari-hari.

Poster informasi digital merupakan salah satu bentuk proyek yang relevan untuk mencapai tujuan tersebut. Proses pembuatannya mengharuskan siswa menentukan tujuan komunikasi, mengenali karakteristik audiens, menyusun prioritas informasi, serta mengelola hubungan antara tipografi, warna, gambar, ruang kosong, kontras, komposisi, dan hierarki visual. Prinsip-prinsip tersebut menentukan apakah pesan dapat dipahami dengan cepat dan apakah perhatian audiens diarahkan pada informasi yang paling penting [2]. Dari perspektif pembelajaran multimedia, penggabungan teks dan visual juga perlu dirancang secara terarah agar unsur grafis tidak sekadar menjadi dekorasi, tetapi membantu peserta didik mengorganisasi dan memahami informasi [3]. Dengan karakteristik tersebut, tugas pembuatan poster dapat digunakan sebagai wahana untuk melatih literasi visual, kreativitas, pemecahan masalah, dan kemampuan menyampaikan pesan secara ringkas.

Perkembangan platform desain berbasis web telah membuat proses produksi media visual menjadi lebih mudah diakses oleh siswa. Canva menyediakan antarmuka yang relatif sederhana, templat, elemen grafis, pengolahan tipografi, serta fasilitas kolaborasi yang memungkinkan peserta didik berfokus pada penyusunan pesan dan eksplorasi visual tanpa harus terlebih dahulu menguasai perangkat lunak desain yang kompleks. Penelitian pada konteks pendidikan vokasi menunjukkan bahwa media berbasis Canva dinilai valid, reliabel, praktis, dan layak digunakan dalam pembelajaran



[4]. Penelitian lain juga menunjukkan potensinya sebagai media pembelajaran kreatif dan kolaboratif serta sebagai sarana untuk mengembangkan materi visual yang lebih menarik [5], [6]. Meskipun demikian, kemudahan penggunaan templat tetap perlu diimbangi dengan pemahaman prinsip desain agar siswa tidak hanya mengganti teks dan gambar, tetapi mampu membuat keputusan visual yang sesuai dengan tujuan komunikasi.

Kemunculan kecerdasan artifisial generatif memperluas kemungkinan tersebut karena AI dapat membantu pencarian gagasan, penyusunan alternatif konsep, pengembangan kata kunci visual, dan eksplorasi referensi. Studi mengenai dukungan AI dalam ideasi desain grafis menunjukkan bahwa sistem generatif dapat membantu pengguna menemukan lebih banyak alternatif gagasan dan mendukung proses rekombinasi referensi [7]. Namun, penggunaan AI juga memunculkan tantangan berupa kecenderungan menerima keluaran secara langsung, risiko bias, ketidakakuratan, persoalan privasi dan atribusi, serta kemungkinan berkurangnya kendali kreatif manusia. Literasi AI karena itu tidak cukup dimaknai sebagai kemampuan mengoperasikan alat, tetapi meliputi kemampuan memahami, menggunakan, mengevaluasi, dan mempertimbangkan aspek etis dari sistem AI [8], [9]. UNESCO menekankan perlunya penggunaan AI yang berpusat pada manusia, sesuai usia, aman, kritis, dan tetap mempertahankan agensi peserta didik dalam proses belajar dan berkarya [10], [11]. Dalam pembelajaran DKV, AI lebih tepat ditempatkan sebagai alat bantu ideasi dan eksplorasi, sedangkan penentuan pesan, seleksi visual, penyuntingan, verifikasi, dan tanggung jawab atas karya tetap berada pada siswa.

Konteks kelembagaan SMK Islam Al-Amal Surabaya memperkuat relevansi kegiatan ini. Sekolah tersebut merupakan SMK swasta di bawah naungan Yayasan PPAY Al-Amal Surabaya yang berdiri pada 28 Juni 2011, berlokasi di Kecamatan Semampir, Kota Surabaya, dan telah memperoleh akreditasi A [12]. Sekolah menyelenggarakan kompetensi keahlian DKV/Multimedia dan Teknik Kendaraan Ringan serta memiliki orientasi sosial bagi peserta didik yatim, piatu, dan dhuafa. Visi sekolah menekankan pembentukan generasi yang santun, cerdas, terampil, mandiri, berteknologi tinggi, dan berakhlakul karimah. Profil sekolah juga mencantumkan fasilitas laboratorium komputer dan studio foto-video yang dapat mendukung pembelajaran produksi media visual [13]. Dengan demikian, penguatan keterampilan desain digital dan literasi AI selaras dengan



identitas sekolah yang memadukan pendidikan vokasi, pemanfaatan teknologi, kemandirian, dan pembentukan karakter.

Riwayat kegiatan pengabdian di SMK Islam Al-Amal Surabaya menunjukkan bahwa pendampingan berbasis praktik dapat menjadi bentuk kemitraan yang relevan bagi penguatan kompetensi siswa. Program pelatihan terdahulu pada bidang pengelasan dan pengecoran dilaporkan mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap keterampilan yang berhubungan dengan dunia kerja [14]. Temuan tersebut memberikan dasar bahwa pola kegiatan yang memadukan penjelasan konsep, demonstrasi, praktik langsung, dan umpan balik dapat diterapkan pula pada bidang kreatif digital. Pada kompetensi DKV, pendekatan semacam ini penting agar siswa memperoleh pengalaman menghasilkan karya yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki pesan, audiens, dan tujuan komunikasi yang jelas.

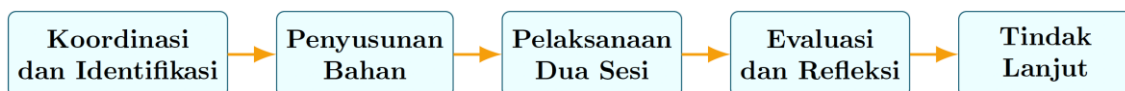
Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pengabdian ini dirancang dalam bentuk pendampingan pembuatan poster informasi digital menggunakan Canva dan AI bagi siswa XI DKV SMK Islam Al-Amal Surabaya. Program ini bertujuan meningkatkan pemahaman siswa terhadap prinsip dasar desain poster, keterampilan menggunakan Canva untuk mengolah elemen visual, serta kemampuan memanfaatkan AI secara kritis, etis, dan bertanggung jawab. Fokus kegiatan tidak hanya terletak pada produk akhir, tetapi juga pada proses mengamati contoh, merumuskan pesan, mengembangkan ide, menyusun hierarki informasi, memilih elemen visual, mempresentasikan karya, dan menerima umpan balik. Dengan pendekatan tersebut, kegiatan diharapkan berkontribusi terhadap pembelajaran DKV yang lebih aplikatif sekaligus memperkuat kesiapan siswa menghadapi perkembangan teknologi dalam industri kreatif.

B. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan dilaksanakan pada Sabtu, 18 Juli 2026 di Laboratorium DKV SMK Islam Al Amal Surabaya. Sasaran kegiatan adalah siswa XI DKV 1 dan XI DKV 2 dengan total 58 peserta. Kegiatan dilakukan dalam dua sesi yang memuat pre-test, pengamatan poster, materi inti, demonstrasi Canva dan AI, praktik, presentasi singkat, umpan balik, post-test, dan refleksi.



Instrumen evaluasi hasil belajar berupa pre-test dan post-test paralel sebanyak 10 butir. Skor dianalisis secara deskriptif menggunakan rata-rata, standar deviasi, persentase peningkatan, dan normalized gain. Analisis hasil belajar dilakukan terhadap 33 pasangan data pre-test dan post-test yang berhasil dipadankan berdasarkan identitas peserta dan memenuhi kriteria kelengkapan data.



Gambar 1: Diagram alur pelaksanaan kegiatan pengabdian.



(a) Penyampaian materi di Laboratorium DKV.



(b) Pembukaan dan arahan awal kegiatan.



(c) Praktik Canva dan AI oleh siswa.



(d) Presentasi hasil karya poster.

Gambar 2: Dokumentasi visual pelaksanaan pendampingan pembuatan poster.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

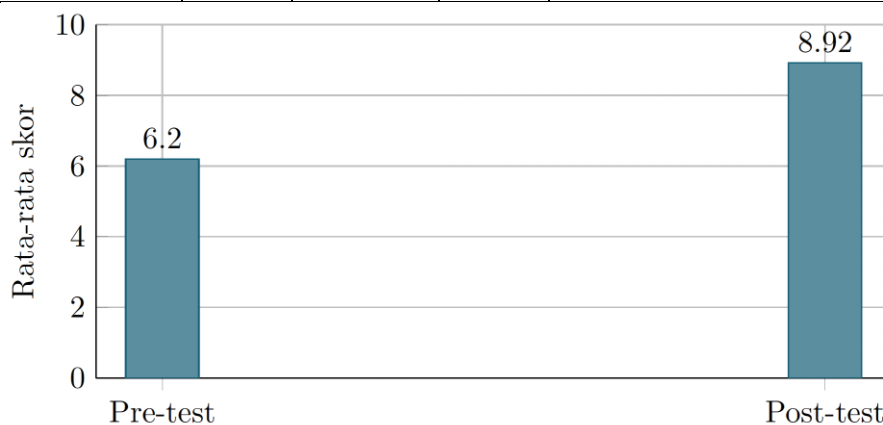
Analisis peningkatan hasil belajar dilakukan terhadap 33 pasangan data pre-test dan post-test yang berhasil dipadankan dan memenuhi kriteria kelengkapan data. Rata-rata skor pre-test sebesar 6,20 (SD = 1,13), sedangkan rata-rata skor post-test sebesar 8,92



(SD = 1,86). Dengan demikian, terdapat peningkatan rata-rata sebesar 2,72 poin atau 43,9% dibandingkan skor awal. Nilai N-Gain rata-rata sebesar 0,80 termasuk kategori tinggi berdasarkan kriteria $g \geq 0,7$ [15].

Tabel 1. Statistik evaluasi hasil belajar peserta.

Indikator	N	Mean	SD	Keterangan
Pre-test	56	6,20	1,13	Skor 0–10
Post-test	50	8,92	1,86	Skor 0–10
N-Gain berpasangan	33	0,80	–	Kategori tinggi
Peningkatan relatif	33	43,9%	–	Berdasarkan mean pre-test dan post-test



Gambar 3: Grafik perbandingan mean pre-test dan post-test.

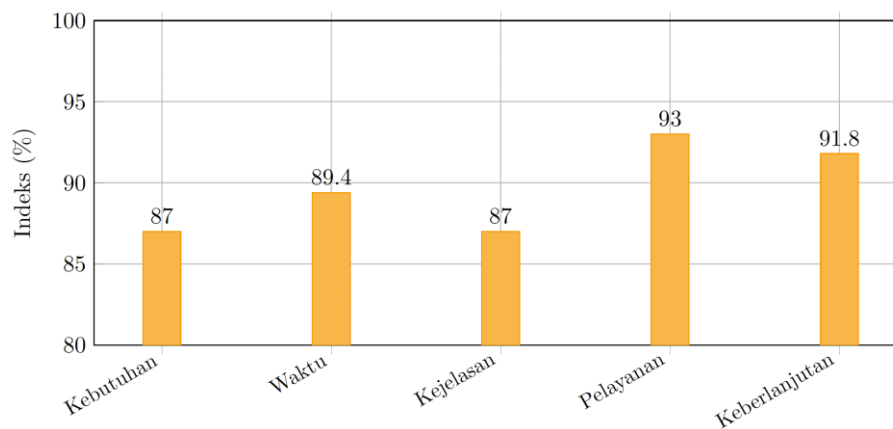
Peningkatan skor menunjukkan bahwa kombinasi penjelasan konsep, demonstrasi, praktik terbimbing, dan umpan balik membantu siswa memahami prinsip poster dan etika penggunaan AI. Meski demikian, hasil ini dipahami sebagai evaluasi deskriptif manfaat program, bukan bukti kausal tunggal, karena kegiatan tidak menggunakan kelompok pembandingan.

3.1. Evaluasi Angket

Hasil angket evaluasi menunjukkan respons peserta yang sangat positif. Sebanyak 94,12% respons berada pada kategori setuju dan sangat setuju, dengan rata-rata skor 4,48 dari 5 atau indeks kepuasan sebesar 89,6%. Aspek yang memperoleh penilaian tertinggi



adalah pelayanan panitia selama kegiatan. Aspek yang masih dapat ditingkatkan berkaitan dengan kesesuaian materi dengan kebutuhan peserta dan kejelasan penyajian materi.



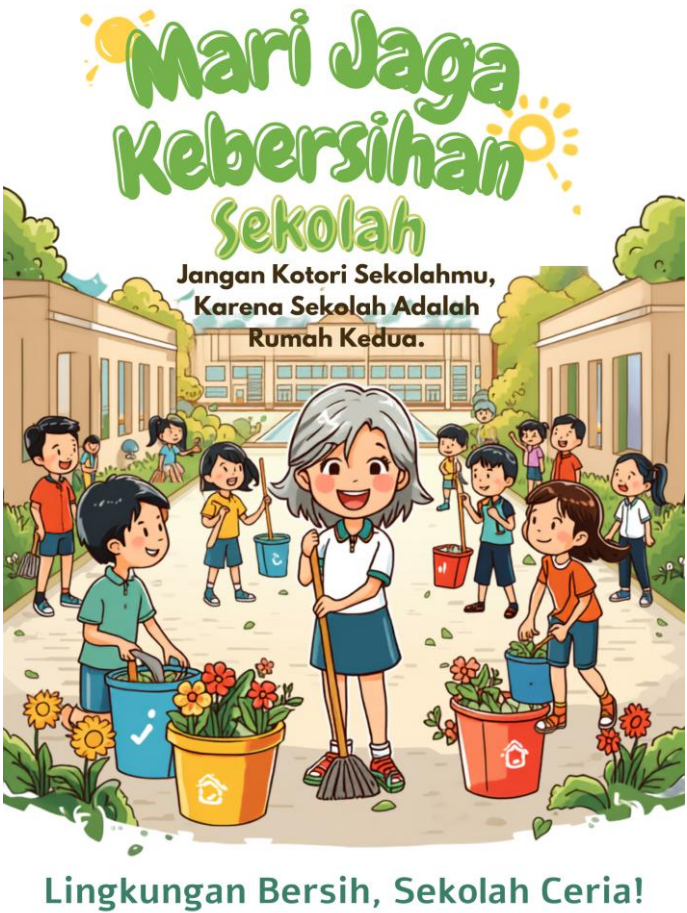
Gambar 4. Grafik ringkasan indeks angket evaluasi kegiatan.

Tabel 2. Rekap indikator angket evaluasi kegiatan.

Pernyataan	Mean	Indeks	S+SS
Materi kegiatan sesuai dengan kebutuhan Masyarakat	4,35	87,0%	88,24%
Waktu pelaksanaan kegiatan relatif sesuai dan cukup	4,47	89,4%	94,12%
Materi atau kegiatan jelas dan mudah dipahami	4,35	87,0%	100,0%
Panitia memberikan pelayanan yang baik selama kegiatan	4,65	93,0%	100,0%
Masyarakat menerima dan berharap kegiatan serupa dilanjutkan	4,59	91,8%	88,24%

3.2. Produk Poster Siswa

Kegiatan menghasilkan 7 poster utama dari kelompok siswa. Tema yang muncul meliputi kebersihan sekolah, anti-bullying, kewaspadaan banjir, kegiatan 17 Agustus, dan motivasi personal. Poster terbaik direkomendasikan adalah “Mari jaga kebersihan sekolah.png” dari Kelompok 5 karena memiliki pesan yang relevan dengan lingkungan sekolah, warna konsisten, hierarki teks jelas, dan ajakan tindakan yang mudah dipahami.



Gambar 5. Poster terbaik Kelompok 5 bertema kebersihan sekolah.

Tabel 3. Analisis ringkas produk poster siswa.

Kelompok	Tema	Catatan
Kelompok 1	Banjir dan kewaspadaan lingkungan	Visual AI kuat, suasana dramatis, pesan bahaya cukup jelas.
Kelompok 2	Anti-bullying	Hierarki judul kuat, kontras tinggi, pesan sosial mudah ditangkap.
Kelompok 3	Motivasi/identitas diri	Eksplorasi visual personal, perlu penguatan keterbacaan pesan.
Kelompok 4	Kegiatan 17 Agustus	Warna tematik merah-putih dan elemen Canva terlihat jelas.
Kelompok 5	Kebersihan sekolah	Poster terbaik: pesan relevan, warna konsisten, CTA kuat, audiens jelas.
Kelompok 6	Anti-bullying	Suasana visual kuat, menggunakan AI untuk membangun emosi, perlu menjaga keterbacaan teks bawah.
Kelompok 7	Kebersihan sekolah	Pesan singkat, visual ramah, dan warna cerah sesuai audiens sekolah.



3.3. Wawancara

Hasil wawancara mendukung temuan kuantitatif yang diperoleh melalui evaluasi pre-test, post-test, dan angket. Narasumber dari pihak sekolah maupun peserta memandang kegiatan ini relevan dengan kebutuhan pembelajaran DKV serta memberikan manfaat dalam meningkatkan kompetensi digital siswa. Kepala SMK Islam Al Amal Surabaya, Fandi Achmad, S.Pd., M.Pd., menyampaikan bahwa kegiatan memberikan manfaat dalam meningkatkan kompetensi digital dan kreativitas siswa serta diharapkan dapat menjadi awal kerja sama yang berkelanjutan antara sekolah dan perguruan tinggi. Pandangan serupa disampaikan oleh guru pendamping DKV, Dina Widyantoko, S.ST., yang menilai bahwa materi yang diberikan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran DKV dan memberikan wawasan baru mengenai pemanfaatan teknologi digital dalam proses desain. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi Canva dan AI tidak hanya dipandang relevan oleh peserta didik, tetapi juga memperoleh dukungan dari pihak sekolah sebagai bagian dari penguatan pembelajaran vokasi.

Dari sisi peserta, Siti Aisyah mengungkapkan bahwa kegiatan membantu siswa memahami cara membuat poster yang lebih menarik dan mudah dibaca serta mengenalkan pemanfaatan Canva dan AI sebagai alat bantu dalam proses desain. Temuan ini memperlihatkan bahwa siswa tidak hanya memperoleh keterampilan teknis menggunakan aplikasi, tetapi juga memahami bagaimana teknologi dapat dimanfaatkan secara kreatif untuk menghasilkan media komunikasi visual yang lebih efektif.

Sejalan dengan tujuan kegiatan, ketua tim pengabdian menegaskan bahwa pemanfaatan Canva yang dipadukan dengan dukungan AI diarahkan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi digital secara kreatif dan bertanggung jawab. AI diposisikan sebagai alat bantu ideasi dan eksplorasi desain, sementara pengambilan keputusan kreatif tetap berada pada pengguna. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berorientasi pada penguasaan perangkat digital, tetapi juga pada penguatan literasi digital dan kesiapan siswa menghadapi perkembangan teknologi di industri kreatif.



D. KESIMPULAN

Kegiatan pendampingan pembuatan poster informasi digital menggunakan Canva dan AI yang melibatkan 58 siswa XI DKV 1 dan XI DKV 2 menunjukkan hasil yang positif. Evaluasi kegiatan memperlihatkan peningkatan rata-rata skor peserta dari 6,20 pada pre-test menjadi 8,92 pada post-test dengan nilai N-Gain sebesar 0,80 yang termasuk kategori tinggi, serta peningkatan sebesar 43,9%. Hasil angket juga menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi dengan indeks kepuasan sebesar 89,6% dan 94,12% respons berada pada kategori setuju dan sangat setuju. Selain itu, peserta berhasil menghasilkan tujuh karya poster digital yang mencerminkan penerapan prinsip desain visual, pemanfaatan Canva, serta penggunaan AI sebagai alat bantu ideasi. Temuan ini menunjukkan bahwa integrasi Canva dan AI dalam kegiatan pendampingan dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan literasi visual, kreativitas, dan keterampilan komunikasi digital siswa pada pembelajaran DKV. Ke depan, pendekatan serupa dapat dikembangkan pada topik desain digital lainnya sebagai upaya memperkuat kesiapan siswa menghadapi perkembangan industri kreatif berbasis teknologi.

E. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah memberikan izin, fasilitasi, dan pendampingan selama pelaksanaan kegiatan, serta kepada semua siswa yang telah berpartisipasi aktif dan antusias dalam praktik pembuatan poster digital menggunakan Canva dan AI. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan manfaat nyata bagi seluruh pihak yang terlibat dan menjadi referensi untuk pengembangan pembelajaran digital dan kreativitas siswa di masa mendatang.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2022). *Capaian pembelajaran mata pelajaran Desain Komunikasi Visual fase F untuk SMK/MAK*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.
- Choi, D. E., Hong, S., Park, J., Chung, J. J. Y., & Kim, J. (2024). CreativeConnect: Supporting reference recombination for graphic design ideation with generative



- AI. In *Proceedings of the CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (Article 1055). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3613904.3642794>
- Drastiawati, N. S. (2020). Work based training pengelasan dan pengecoran untuk meningkatkan keterampilan siswa SMK Islam Al-Amal Surabaya. *Jurnal ABDI: Media Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(2), 71–77. <https://doi.org/10.26740/ja.v5n2.p71-77>
- Hake, R. R. (1998). Interactive-engagement versus traditional methods: A six-thousand-student survey of mechanics test data for introductory physics courses. *American Journal of Physics*, 66(1), 64–74. <https://doi.org/10.1119/1.18809>
- Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. (2026). *Data pendidikan SMKS Islam Al Amal Surabaya, NPSN 20576251*. Retrieved July 20, 2026, from <https://referensi.data.kemendikdasmen.go.id/pendidikan/npsn/20576251>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). *Panduan pembelajaran dan asesmen pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, dan menengah*. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan.
- Landa, R. (2019). *Graphic design solutions* (6th ed.). Cengage.
- Long, D., & Magerko, B. (2020). What is AI literacy? Competencies and design considerations. In *Proceedings of the 2020 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 1–16). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3313831.3376727>
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
- Miao, F., & Holmes, W. (2023). *Guidance for generative AI in education and research*. UNESCO.
- Miao, F., Shiohira, K., & Lao, N. (2024). *AI competency framework for students*. UNESCO.
- Ng, D. T. K., Leung, J. K. L., Chu, S. K. W., & Qiao, M. S. (2021). Conceptualizing AI literacy: An exploratory review. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 2, 100041. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2021.100041>



- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 8(2), 79–96.
<https://doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96>
- Putra, L. D., & Filianti. (2022). Pemanfaatan Canva for Education sebagai media pembelajaran kreatif dan kolaboratif untuk pembelajaran jarak jauh. *EDUCATE: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 125–138.
<https://doi.org/10.32832/educate.v7i1.6315>
- SMK Islam Al-Amal Surabaya. (2025). *Profil, visi-misi, program keahlian, dan fasilitas sekolah*. Retrieved July 20, 2026, from <https://s.id/profil-smkialamalsby>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 7(2), 79–85.
<https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>