

Pelatihan Pembuatan Flyer Edukatif Anti Korupsi Menggunakan Aplikasi Canva bagi siswa di SMP Laboratorium Universitas Pattimura

¹⁾Louisa M Metekohy*, ¹⁾Agustinus Nindatu, ¹⁾Jumiati Tuharea, ¹⁾Jurgen R Litaly

¹⁾ Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Pattimura, Ambon, Indonesia

Email Corresponding: Louisametekohy'04@gmail.com*

Received: 20 Mei 2026; Accepted: 21 Mei 2026; Published online: 23 Mei 2026

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Pelatihan Flyer Anti Korupsi Aplikasi Canva Siswa	Pembelajaran dewasa ini menuntut siswa untuk memiliki pengetahuan serta dapat menggunakan teknologi dalam pembelajaran, salah satunya aplikasi canva yang kemudian dapat menuangkan dalam bentuk flyer anti korupsi yang didesain. Dalam kegiatan ini membekali siswa dengan keterampilan desain grafis dasar melalui Canva guna mengkampanyekan nilai-nilai antikorupsi secara kreatif di lingkungan sekolah Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan metode pelatihan partisipatif dan Project-Based Learning. Siswa SMP Laboratorium Universitas Pattimura diberikan edukasi nilai-nilai integritas, dilanjutkan dengan praktik langsung mendesain flyer antikorupsi menggunakan fitur Template. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa dapat menggunakan aplikasi dengan baik dapat terlihat dari kreatif siswa dalam memilih dan menentukan desain serta dapat menentukan narasi-narasi anti korupsi sehingga menampilkan flyer yang dapat di tampilkan melalui madding sekolah seta media sosial.
Keywords: Training Flyer Anti Corruption Canva App Students	<i>Today's education requires students to possess knowledge and be able to use technology in their learning, such as the Canva app, which they can then use to create anti-corruption flyers. This activity equips students with basic graphic design skills through Canva to creatively promote anti-corruption values within the school environment. This community service activity employs participatory training methods and Project-Based Learning. Students at the Pattimura University Laboratory Junior High School were educated on the values of integrity, followed by hands-on practice designing anti-corruption flyers using the Template feature. The results of the activity demonstrate that students can use the application effectively, as evidenced by their creativity in selecting and finalizing designs, as well as their ability to craft anti-corruption narratives, resulting in flyers suitable for display on school bulletin boards and social media.</i> <p style="text-align: right;">This is an open access article under the CC-BY-SA license.</p>

I. PENDAHULUAN

Indonesia menghadapi tantangan signifikan dalam usaha memberantas korupsi. Berdasarkan laporan Indeks Persepsi Korupsi (CPI) 2025 yang dirilis oleh Transparency International, Indonesia meraih skor 34 dari skala 0-100. Transparency.org +1 Capaian terbaru ini menempatkan Indonesia di peringkat 109 dari 180 negara yang disurvei. Skor ini turun 3 poin dibandingkan tahun sebelumnya yang berada di angka 37 (Cintana et al., n.d.). Penegakan hukum dan tata kelola pemerintahan memerlukan perbaikan. Oleh karena itu, pendidikan antikorupsi menjadi salah satu solusi jangka panjang yang mendasar. Memerangi korupsi bukan hanya menjadi tanggung jawab penegak hukum, tetapi harus dimulai dari pembentukan karakter sejak dini, yaitu pada tingkat sekolah menengah pertama (SMP).

Selama ini, pendidikan antikorupsi di sekolah cenderung-disampaikan secara one-way (sekolah menyampaikan, siswa mendengarkan) melalui ceramah atau kampanye konvensional. Model ini sering kali considered kurang efektif karena siswa cenderung pasif dan sukar menerima pesan secara mendalam akibat keterbatasan interaktivitas. Sebaliknya, generasi saat ini (Gen alpha) adalah konsumen dan kreator content digital yang sangat aktif. Mereka lebih mudah memahami pesan melalui visual (desain grafis) dari pada mereka membutuhkan media yang menarik, relevan dengan kehidupan digital mereka, dan memungkinkan mereka untuk berekspresi secara kreatif. Menurut Nur Hafisah bahwa Media pembelajaran digital generasi alpha yang cocok diterapkan pada zaman sekarang yaitu animasi atau digital video, podcast atau media audio, augmented reality, virtual reality, game edukasi, e-module interaktif, dan powerpoint (Hafizah, 2023). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sangat diperlukan dalam hal mendesain, menganalisis, mengevaluasi, mengembangkan, dan mengimplementasikan materi dalam proses pembelajaran. Hal penting dalam proses desain pembelajaran yaitu media yang digunakan dalam pembelajaran. Media pembelajaran tersebut dapat berupa powerpoint, modul digital, video tutorial, dan bahan presentasi lainnya (Yuliana et al., n.d.)

Perkembangan teknologi telah membuka peluang baru dalam dunia pendidikan. Aplikasi desain grafis yang mudah digunakan seperti Canva. Menurut F N Miftahul Janah bahwa Pada pemanfaatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva ini, menarik alasan yang hendak dibahas yaitu dampak dari kemajuan zaman di mana teknologi dimanfaatkan untuk memudahkan pekerjaan manusia memungkinkan siapa pun, termasuk siswa SMP, untuk menciptakan materi visual profesional dengan mudah dan gratis. (Jannah, 2023) Dengan mengajarkan siswa untuk membuat Flyer Edukatif Anti Korupsi: Siswa bukan lagi menjadi objek edukasi, melainkan menjadi agen (agen perubahan). Mereka belajar tentang values integritas dengan cara mempraktikkannya (mengaplikasikan prinsip kejujuran dan keadilan dalam desain). Hasil karya mereka (flyer) berpotensi menjadi alat komunikasi yang efektif untuk menyuarakan pesan antikorupsi kepada teman-teman sekelas dan lingkungan sekolah.

II. MASALAH

Sebelum pelaksanaan kegiatan , Pelatihan Pembuatan Flyer Edukatif Anti Korupsi Menggunakan Aplikasi Canva bagi siswa di SMP Laboratorium Universitas Pattimura ditemukan beberapa permasalahan, yaitu:

1. Siswa belum mendapatkan informasi terkait dengan pendidikan anti korupsi di sekolah
2. Siswa belum pernah menggunakan aplikasi canva untuk mendesain flyer yang berisikan narasi anti korupsi



Gambar 1. Lokasi Pengabdian

III. METODE

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan metode pelatihan partisipatif. Siswa SMP Laboratorium Universitas Pattimura. Dengan melibatkan siswa kelas 9 berjumlah 40 siswa.

Tahap observasi

Tim pengabdian melakukan observasi ke sekolah SMP Laboratorium Universitas Pattimura untuk mendapatkan data awal sebagai informasi untuk keperluan penyesuaian materi yang nantinya disampaikan serta melakukan administrasi terkait dengan surat tugas

Tahap persiapan

meliputi penyusunan materi dan media edukasi. Materi disusun secara sederhana, komunikatif, sedangkan media pembelajaran dikemas dalam bentuk visual dan interaktif seperti gambar, video, untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa.

Tahap pelaksanaan

kegiatan dilakukan melalui edukasi interaktif menggunakan metode *Projek Based Learning*. Materi yang diberikan Konsep Korupsi, Nilai-nilai Anti Korupsi, Faktor penyebab Korupsi serta pengenalan singkat aplikasi *canva*. Setelah penyampaian materi, siswa diarahkan untuk berdiskusi dan menentukan desain serta narasi-narasi anti korupsi.

Tahap akhir

adalah evaluasi kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui efektivitas kegiatan ini dalam meningkatkan pemahaman dan kreativitas siswa. Hasil kerja kemudian di nilai.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pelaksanaan kegiatan Pelatihan Pembuatan Flyer Edukatif Anti Korupsi Menggunakan Aplikasi *Canva* bagi siswa di SMP Laboratorium Universitas Pattimura yang melibatkan 35 siswa selama satu hari pada tanggal 11 Mei 2026 menunjukkan siswa memperoleh pengetahuan tentang pendidikan anti korupsi khusus berkaitan dengan materi nilai-nilai anti korupsi serta faktor-faktor terjadinya korupsi serta upaya pencegahan serta siswa dapat menggunakan aplikasi *canva* dengan

Tahap Observasi Awal

Dalam tahap ini, menemukan bahwa pemahaman akan anti korupsi masih rendah disebabkan karena implementasi pendidikan anti korupsi belum dilakukan serta integrasi pendidikan anti korupsi ke dalam pembelajaran belum dilaksanakan secara menyeluruh. Sementara siswa sudah mengenal dan dapat menggunakan aplikasi *canva* dalam pembelajaran

Taha Persiapan

Dalam tahap ini, tim pengabdian menyiapkan materi-materi yang diambil dari beberapa sumber baik dari bahan kuliah maupun dari situs KPK untuk update informasi-Informasi terbaru. Materi kemudian disiapkan dalam bentuk Power Point.

Tahap Pelaksanaan

Dalam tahap ini dilakukan penyampaian materi dengan berkolaborasi dengan *project based learning* setelah pemaparan materi kurang lebih 30 – 35 menit dilanjutkan dengan proses diskusi. Pada tahap ini terlihat antusias dan keterlibatan siswa dalam mengikuti kegiatan tersebut. Setelah penyampaian materi kemudian siswa mengerjakan desain flyer pada aplikasi canva.

Kegiatan ini diawali dengan diskusi dimana ketua kelompok membagikan tugas sehingga beberapa anggota kelompok bertugas untuk membuat desain dan beberapa anggota bertugas untuk merangkum serta membuat narasi anti korupsi setelah itu, setelah itu dipresentasi didalam kelompok sebelum dipresentasikan di depan kelas.

Setelah semua sudah dibahas dalam kelompok, selanjutnya hasil kerja dipresentasikan di depan kelas. Masing-masing kelompok menyiapkan yel-yel yang bertemakan anti korupsi. Kemudian presentasi dilakukan mulai dari kelompok 1 sampai kelompok 4.

Tahap Akhir

Pada bagaian ini, dimana hasil flyer kemudian dinilai secara objektif oleh tim pengabdian. Yaitu berkaitan dengan desain dan muatan narasi anti korupsi. Kemudian hasil disampaikan dengan masing-masing kelompok memperoleh nilai yang sangat memuaskan.



Gambar 2 Flyer Anti Koruipsi

Hasil pelaksanaan kegiatan menunjukkan bahwa siswa sudah mampu menggunakan aplikasi canva untuk digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari desain yang diguunakan oleh siswa menunjukkan kemampuan dan kreativitas mereka dalam mendesain flyer. Kemudian muatan narasi yang digunakan dalam flyer menunjukkan ajakan untuk generasi alpha untuk melakukan tindakan korupsi. Menurut Khairunnisak Nur Isnaini bahwa Pelatihan ini dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi para guru khususnya dalam menambah referensi cara penyampaian bahan ajar yang menarik dan mudah diterima oleh siswa.(Nur Isnaini et al., 2021) Saran yang dapat diberikan yaitu adanya pelatihan berkelanjutan agar para guru dapat memaksimalkan ilmu yang telah disampaikan Pembuatan desain tersebut dapat memanfaatkan aplikasi Canva yang merupakan aplikasi online yang bisa dimanfaatkan untuk membuat desain grafis untuk berbagai keperluan seperti flyer, poster, infografik, banner, kartu ucapan, sertifikat, presentasi dll (ibudigital.com., 2016)

V. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian Masyarakat yang dilakukan di sekolah SMP Laboratorium Universitas Pattimura berjalan dengan baik. Hasil dari pengabdian yaitu siswa mendapatkan informasi terkait dengan penggunaan aplikasi canva untuk membuat flyer serta siswa mendapatkan informasi tentang pendidikan anti korupsi terkait nilai anti korupsi, factor penyebab serta upaya pemberantasan korupsi. Siswa pula sudah mampu menggunakan aplikasi canva untuk membuat flyer yang muatannya terkait anti korupsi.

DAFTAR PUSTAKA

- Cintana, D., Salsa Haidillah, A., Alia Zulfa, S., Aprilisha Muhadi, A., & Khodijah, S. (n.d.). *Dampak Korupsi terhadap Pembangunan Ekonomi Nasional* ARTICLE INFO ABSTRACT.
- Hafizah, N. (2023). Media Pembelajaran Digital Generasi Alpha Era Society 5.0 Pada Kurikulum Merdeka. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 7(4), 1675. <https://doi.org/10.35931/am.v7i4.2699>
- ibudigital.com. (2016). Bagaimana Cara Membuat Desain Grafis Menggunakan Canva. <Http://Www.Ibudigital.Com/Bagaimana-Cara-Membuat-d>.
- Jannah, F. N. M. , N. H. , M. M. , & I. E. (2023). Penggunaan aplikasi canva dalam media pembelajaran matematika di sekolah dasar. . *Jurnal Pendidikan Dasar*, , 11(1), 138-146.
- Nur Isnaini, K., Sulistiyani, D. F., Ramadhany, Z., & Putri, K. (2021). *PELATIHAN DESAIN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA*. 5(1).
- Yuliana, D., Baijuri, A., Ayani Suparto, A., Seituni, S., Sheilla Syukria, dan, PGRI Situbondo, S., & Timur, J. (n.d.). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN KREATIF, INOVATIF, DAN KOLABORATIF. In *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)* (Number 6).

.-