

## **Utilizing Technology to Increase Environmental Awareness Among Secondary School Students**

### **Pemanfaatan Teknologi untuk Meningkatkan Kesadaran Peduli Lingkungan pada Siswa Tingkat Menengah**

**Achmad Ridwan<sup>1</sup>, Dudi Irawan<sup>2</sup>**

<sup>1</sup> Program Studi Sistem Informasi, Universitas Muhammadiyah Kudus, Indonesia

<sup>2</sup> Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Jember, Indonesia

Penulis korespondensi : Achmad Ridwan

E-mail : [achmadridwan@umkudus.ac.id](mailto:achmadridwan@umkudus.ac.id)

Diterima: 25 Mei 2026 | Direvisi: 24 Juni 2026 | Disetujui: 29 Juni 2026 | Online: 30 Juni 2026

#### **Abstract :**

*The development of digital technology offers great opportunities to support character education, including raising environmental awareness among young people. This community service activity aims to increase students' understanding and skills in conveying environmental messages through digital media using the Canva application. The project partner is SMK Mambaul Falah Kudus, targeting 30 secondary school students. The implementation methods included outreach, demonstrations, hands-on practice, and mentoring in creating posters with the theme "Go Green." The activity was carried out in one day. Results showed that participants were highly enthusiastic about the training and were able to produce creative digital posters containing calls to protect the environment. In addition to improving digital design skills, the activity also fostered students' awareness of the importance of cleanliness and environmental conservation. Thus, using Canva as a creative educational tool can be an effective alternative for increasing environmental concern among secondary school students..*

**Keywords:** canva, community service, digital poster, digital technology, environmental awareness

#### **Abstrak :**

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang besar dalam mendukung pendidikan karakter, termasuk meningkatkan kesadaran peduli lingkungan pada generasi muda. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam menyampaikan pesan lingkungan melalui media digital menggunakan aplikasi Canva. Mitra kegiatan adalah SMK Mambaul Falah Kudus dengan sasaran sebanyak 30 siswa tingkat menengah. Metode pelaksanaan dilakukan melalui penyuluhan, demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan pembuatan poster bertema "Go Green". Kegiatan dilaksanakan selama satu hari. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa peserta memiliki antusiasme tinggi dalam mengikuti pelatihan serta mampu menghasilkan poster digital kreatif yang mengandung pesan ajakan menjaga lingkungan. Selain meningkatkan keterampilan desain digital, kegiatan ini juga mampu menumbuhkan kesadaran siswa terhadap pentingnya menjaga kebersihan dan kelestarian lingkungan. Dengan demikian, pemanfaatan Canva sebagai media edukasi kreatif dapat menjadi alternatif efektif dalam meningkatkan kepedulian lingkungan pada siswa sekolah menengah.

**Kata kunci:** canva, peduli lingkungan, pengabdian masyarakat, poster digital, teknologi digital

#### **LATAR BELAKANG**

Perkembangan teknologi informasi pada era digital telah memberikan dampak besar dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk dunia pendidikan (Haleem et al., 2022). Pemanfaatan teknologi tidak hanya digunakan sebagai media pembelajaran akademik, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk membangun karakter dan kesadaran sosial peserta didik (Kesuma et al., 2025). Salah satu karakter penting yang perlu ditanamkan kepada generasi muda adalah kepedulian terhadap lingkungan (Lamanauskas, 2023). Permasalahan lingkungan seperti sampah plastik, pencemaran, dan rendahnya kesadaran menjaga kebersihan masih menjadi tantangan di lingkungan sekolah maupun masyarakat (de Sousa, 2023). Siswa sebagai generasi penerus bangsa perlu diberikan edukasi yang menarik dan interaktif agar memiliki kesadaran menjaga lingkungan sejak dini (Goel et al., 2023). Pendekatan berbasis teknologi

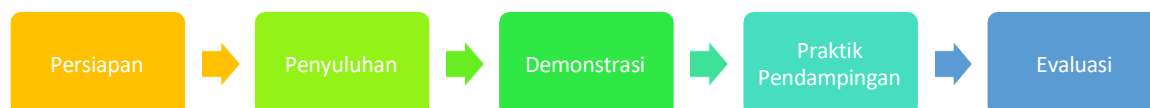
digital dinilai lebih efektif karena sesuai dengan karakteristik generasi muda yang dekat dengan media digital dan teknologi visual (Angelova et al., 2025).

Pemanfaatan teknologi informasi memiliki hubungan yang erat dengan upaya peningkatan kepedulian lingkungan, terutama pada generasi muda yang hidup di era digital (Hojnik et al., 2025). Teknologi informasi tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi dan akses informasi, tetapi juga dapat menjadi media edukasi yang efektif dalam menyampaikan pesan-pesan pelestarian lingkungan (Angelaki et al., 2024). Melalui media digital, informasi mengenai pentingnya menjaga kebersihan, pengurangan sampah plastik, penghijauan, dan gaya hidup ramah lingkungan dapat disampaikan secara lebih menarik, kreatif, dan mudah dipahami oleh siswa (Zuhriyah, 2023). Penggunaan aplikasi desain seperti Canva memungkinkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses kampanye lingkungan melalui pembuatan poster digital yang komunikatif dan visual menarik (Fagerholm et al., 2023). Kegiatan tersebut tidak hanya meningkatkan keterampilan literasi digital siswa, tetapi juga menumbuhkan rasa tanggung jawab sosial terhadap lingkungan sekitar. Dengan demikian, integrasi teknologi informasi dalam kegiatan edukasi lingkungan dapat menjadi strategi inovatif untuk membangun karakter peduli lingkungan pada siswa secara lebih efektif dan relevan dengan perkembangan zaman (Zahra et al., 2024).

Canva merupakan platform desain grafis berbasis daring yang menyediakan berbagai fitur pembuatan poster, presentasi, infografis, dan media visual lainnya secara sederhana dan menarik (Barth, 2025; Parra & Chatterjee, 2024). Melalui Canva, siswa dapat menuangkan ide kreatif dalam bentuk poster digital bertema lingkungan sehingga pesan yang disampaikan menjadi lebih komunikatif dan menarik (Hinchcliff & Mehmet, 2023; Khalifé et al., 2022). Berdasarkan kondisi tersebut, tim pengabdian kepada masyarakat melaksanakan kegiatan pelatihan pemanfaatan Canva sebagai media peningkatan kesadaran peduli lingkungan pada siswa SMK Mambaul Falah Kudus. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan wawasan mengenai pentingnya menjaga lingkungan sekaligus melatih keterampilan siswa dalam membuat poster digital bertema “Go Green”. Kegiatan pengabdian ini diharapkan mampu meningkatkan kesadaran lingkungan siswa serta memberikan keterampilan tambahan di bidang desain digital yang dapat dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran maupun aktivitas kreatif lainnya.

## METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan selama satu hari di SMK Mambaul Falah Kudus dengan peserta sebanyak 30 siswa tingkat menengah. Sasaran kegiatan adalah siswa SMK yang memiliki minat terhadap teknologi digital dan media kreatif. Peserta dipilih untuk mendapatkan pemahaman mengenai pentingnya menjaga lingkungan melalui media visual digital.



**Gambar 1.** Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan  
Pada tahap ini dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah terkait jadwal pelaksanaan, tempat kegiatan, perangkat pendukung, serta penyusunan materi pelatihan. Tim juga menyiapkan modul sederhana penggunaan Canva dan contoh poster bertema lingkungan.
2. Tahap Penyuluhan  
Peserta diberikan materi mengenai pentingnya menjaga lingkungan, permasalahan lingkungan yang sering terjadi di sekitar sekolah, serta peran generasi muda dalam menciptakan budaya peduli lingkungan.
3. Tahap Demonstrasi  
Tim pengabdian memberikan demonstrasi penggunaan Canva mulai dari proses pembuatan akun, pemilihan template, pengaturan elemen desain, penggunaan teks, warna, gambar, hingga proses penyimpanan hasil desain.
4. Tahap Praktik dan Pendampingan

Peserta melakukan praktik langsung membuat poster digital bertema “Go Green”. Selama proses praktik, tim melakukan pendampingan kepada peserta agar mampu menghasilkan desain poster yang menarik dan komunikatif.

5. Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui pengamatan hasil poster peserta dan diskusi terkait pemahaman siswa mengenai pesan lingkungan yang dituangkan dalam desain poster.

Adapun instrumen evaluasi yang digunakan ada 4 buah yang terdiri dari 3 kuesioner dan 1 rubrik penilaian. Kuesioner Pemahaman Lingkungan ditunjukkan oleh tabel 1, Rubrik Penilaian Canva ditunjukkan oleh tabel 2, Kuesioner Sikap ditunjukkan oleh tabel 3, dan Kuesioner Persepsi ditunjukkan oleh tabel 4.

**Tabel 1.** Pemahaman Lingkungan

| No. | Pertanyaan                                                               | Pilihan Jawaban                                                                                                                                                       |
|-----|--------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1   | Apa dampak utama dari penumpukan sampah plastik terhadap lingkungan?     | A. Meningkatkan kesuburan tanah<br>B. Mencemari tanah dan air<br>C. Menurunkan suhu udara<br>D. Mempercepat pertumbuhan tanaman                                       |
| 2   | Apa yang dimaksud dengan "Go Green"?                                     | A. Mengurangi penggunaan teknologi<br>B. Meningkatkan penggunaan plastik<br>C. Gaya hidup ramah lingkungan<br>D. Menghindari penggunaan tanaman hijau                 |
| 3   | Manakah dari berikut ini yang <b>bukan</b> tindakan ramah lingkungan?    | A. Membuang sampah pada tempatnya<br>B. Menggunakan kantong plastik sekali pakai<br>C. Menanam pohon di sekitar sekolah<br>D. Mengurangi penggunaan kertas            |
| 4   | Apa manfaat utama dari penghijauan?                                      | A. Meningkatkan polusi udara<br>B. Menyediakan tempat bermain<br>C. Menyerap CO <sub>2</sub> dan menghasilkan oksigen<br>D. Mengurangi keanekaragaman hayati          |
| 5   | Apa yang harus dilakukan dengan sampah elektronik (e-waste)?             | A. Membuangnya ke tempat sampah biasa<br>B. Menyimpannya di rumah<br>C. Mendaur ulang di tempat pengolahan khusus<br>D. Membakarnya                                   |
| 6   | Apa dampak dari pencemaran udara terhadap kesehatan manusia?             | A. Meningkatkan daya tahan tubuh<br>B. Menyebabkan penyakit pernapasan<br>C. Memperbaiki kualitas tidur<br>D. Meningkatkan nafsu makan                                |
| 7   | Mengapa penggunaan kantong kain disarankan dibandingkan kantong plastik? | A. Lebih mahal<br>B. Lebih tahan lama dan ramah lingkungan<br>C. Lebih sulit didaur ulang<br>D. Lebih berat                                                           |
| 8   | Apa yang dimaksud dengan "3R" dalam pengelolaan sampah?                  | A. Reduce, Reuse, Recycle<br>B. Read, Write, Run<br>C. Rest, Relax, Recharge<br>D. Run, Race, Rest                                                                    |
| 9   | Bagaimana cara mengurangi penggunaan plastik di sekolah?                 | A. Membawa botol minum dan kotak makan sendiri<br>B. Membeli makanan kemasan setiap hari<br>C. Menggunakan plastik sekali pakai<br>D. Tidak membawa bekal             |
| 10  | Apa peran generasi muda dalam menjaga lingkungan?                        | A. Tidak peduli dengan lingkungan<br>B. Menjadi agen perubahan untuk kebiasaan ramah lingkungan<br>C. Hanya mengandalkan pemerintah<br>D. Membuang sampah sembarangan |

Tabel 1 adalah kuesioner tentang pemahaman lingkungan. Setiap jawaban benar akan mendapatkan 10 poin dengan total skor maksimal 100 poin. Kategori yang digunakan 90–100 mempunyai kategori Sangat Baik, 70–89 kategori Baik, 50–69 kategori Cukup, dan nilai dibawah 50 kategori Kurang.

**Tabel 2.** Rubrik Penilaian Canva

| No.               | Kriteria                      | Indikator                                                                                                        | Skor (1–5) |
|-------------------|-------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 1                 | <b>Kesesuaian Tema</b>        | Poster jelas menyampaikan pesan "Go Green" (misal: ajakan menjaga lingkungan, pengurangan plastik, penghijauan). |            |
| 2                 | <b>Kreativitas Desain</b>     | Penggunaan warna, gambar, dan tata letak yang menarik dan orisinal.                                              |            |
| 3                 | <b>Kejelasan Pesan</b>        | Teks poster mudah dipahami, singkat, dan padat.                                                                  |            |
| 4                 | <b>Penggunaan Fitur Canva</b> | Pemanfaatan template, elemen grafis (ikon, gambar), dan tools Canva (misal: layer, text effects).                |            |
| 5                 | <b>Kerapihan dan Estetika</b> | Poster terlihat rapi, tidak berantakan, dan profesional.                                                         |            |
| <b>Total Skor</b> |                               |                                                                                                                  |            |

Tabel 2 digunakan untuk menilai kemampuan siswa dalam membuat poster digital bertema "Go Green" menggunakan Canva. Skor yang akan diberikan kepada setiap siswa mempunyai rentang 1–5, untuk setiap kriteria, nilai 1 artinya Sangat Kurang dan nilai 5 artinya Sangat Baik. Kategori penilaian rubrik ini ada lima buah, rentang nilai 23 – 25 kategori Sangat Baik, rentang nilai 18 – 22 kategori Baik, rentang nilai 13 – 17 kategori Cukup, rentang nilai 8 – 12 kategori Kurang, dan nilai dibawah 8 kategori Sangat Kurang.

**Tabel 3.** Kuesioner Sikap

| No. | Pernyataan                                                                                                        | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|
| 1   | Saya merasa bertanggung jawab untuk menjaga kebersihan sekolah.                                                   |   |   |   |   |   |
| 2   | Saya akan mengurangi penggunaan kantong plastik setelah pelatihan ini.                                            |   |   |   |   |   |
| 3   | Menjaga lingkungan adalah tanggung jawab semua orang, bukan hanya pemerintah.                                     |   |   |   |   |   |
| 4   | Saya tertarik untuk mengikuti kegiatan penghijauan di sekolah.                                                    |   |   |   |   |   |
| 5   | Saya merasa malu jika melihat teman saya membuang sampah sembarangan.                                             |   |   |   |   |   |
| 6   | Saya akan menerapkan gaya hidup "Go Green" dalam kehidupan sehari-hari.                                           |   |   |   |   |   |
| 7   | Pelestarian lingkungan penting untuk masa depan generasi mendatang.                                               |   |   |   |   |   |
| 8   | Saya merasa senang jika berpartisipasi dalam kegiatan peduli lingkungan.                                          |   |   |   |   |   |
| 9   | Saya akan menyebarkan pesan peduli lingkungan kepada teman dan keluarga.                                          |   |   |   |   |   |
| 10  | Saya percaya bahwa tindakan kecil (seperti membuang sampah pada tempatnya) dapat berdampak besar bagi lingkungan. |   |   |   |   |   |

Tabel 3 adalah Kuesioner Sikap untuk mengukur kesadaran dan sikap siswa terhadap lingkungan. Skor total akan dihitung dari jumlah nilai dari 10 pernyataan yang mempunyai rentang nilai minimal 10 dan maksimal 50. Nilai 45 – 50 kategori Sangat Positif, nilai 35 – 44 kategori Positif, nilai 25 – 34 kategori Netral, nilai 15 – 24 kategori Negatif, dan nilai 10 – 14 kategori Sangat Negatif.

**Tabel 4.** Kuesioner Persepsi

| No. | Pernyataan                                                                                                  | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|---|---|
| 1   | Metode pelatihan hari ini (penyuluhan + demonstrasi + praktik) lebih menarik daripada metode ceramah biasa. |   |   |   |   |   |
| 2   | Saya merasa lebih mudah memahami materi lingkungan melalui praktik pembuatan poster.                        |   |   |   |   |   |
| 3   | Penggunaan Canva dalam kegiatan ini membantu saya untuk lebih kreatif.                                      |   |   |   |   |   |

|   |                                                                                        |  |  |  |  |  |
|---|----------------------------------------------------------------------------------------|--|--|--|--|--|
| 4 | Saya merasa lebih termotivasi untuk peduli lingkungan setelah mengikuti pelatihan ini. |  |  |  |  |  |
| 5 | Saya merekomendasikan kegiatan serupa untuk diadakan lagi di sekolah.                  |  |  |  |  |  |

Tabel 4 digunakan untuk mengetahui persepsi siswa terhadap efektivitas metode pelatihan (penyuluhan, demonstrasi, praktik). Skor total persepsi siswa nantinya akan mempunyai rentang nilai 5 – 25, dihitung dari jumlah nilai 5 pernyataan. Nilai 23 – 25 kategori Sangat Efektif, nilai 18 – 22 kategori Efektif, nilai 13 – 17 kategori Cukup Efektif, nilai 8 – 12 kategori Kurang Efektif, dan nilai 5 – 7 kategori Tidak Efektif.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berlangsung dengan baik dan mendapat respons positif dari peserta maupun pihak sekolah. Sebanyak 30 siswa mengikuti kegiatan secara aktif mulai dari sesi penyuluhan hingga praktik pembuatan poster digital.

### Pelaksanaan Tahap Persiapan

Tahap persiapan berjalan sesuai rencana. Koordinasi dengan pihak sekolah mengenai jadwal pelaksanaan, tempat kegiatan, perangkat pendukung, serta penyusunan materi pelatihan telah dilakukan dengan baik. Tim juga berhasil menyiapkan modul sederhana penggunaan Canva dan contoh poster bertema lingkungan. Persiapan yang matang ini memungkinkan kegiatan berjalan lancar dan memfasilitasi peserta untuk fokus pada pembelajaran.

### Pelaksanaan Tahap Penyuluhan

Pada sesi penyuluhan, peserta diberikan materi mengenai pentingnya menjaga lingkungan, permasalahan lingkungan yang sering terjadi di sekitar sekolah, serta peran generasi muda dalam menciptakan budaya peduli lingkungan. Materi disampaikan secara interaktif, sehingga peserta mampu memahami pentingnya menjaga kebersihan dan kelestarian lingkungan sekitar. Antusiasme peserta terlihat dari banyaknya pertanyaan dan diskusi yang muncul selama sesi ini (Gambar 2).



**Gambar 2.** Sesi Penyuluhan

### Pelaksanaan Tahap Demonstrasi

Tim pengabdian memberikan demonstrasi penggunaan Canva, mulai dari proses pembuatan akun, pemilihan template, pengaturan elemen desain, penggunaan teks, warna, gambar, hingga proses penyimpanan hasil desain. Demonstrasi ini memberikan pemahaman yang jelas kepada peserta tentang

cara menggunakan Canva untuk membuat poster digital. Sebagian besar peserta telah mengenal Canva, namun belum memanfaatkannya untuk media kampanye lingkungan. Oleh karena itu, pelatihan ini memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam menggunakan teknologi untuk kegiatan positif dan edukatif.

### **Pelaksanaan Tahap Praktik dan Pendampingan**

Peserta melakukan praktik langsung membuat poster digital bertema "Go Green". Selama proses praktik, tim melakukan pendampingan kepada peserta agar mampu menghasilkan desain poster yang menarik dan komunikatif. Peserta terlihat antusias dalam membuat poster, dengan berbagai desain kreatif yang dihasilkan. Kreativitas peserta terlihat dari pemilihan warna, tata letak, gambar, dan slogan yang digunakan dalam poster. Pesan-pesan seperti ajakan membuang sampah pada tempatnya, mengurangi penggunaan plastik, menanam pohon, dan menjaga kebersihan lingkungan sekolah banyak ditemukan dalam poster yang dibuat.



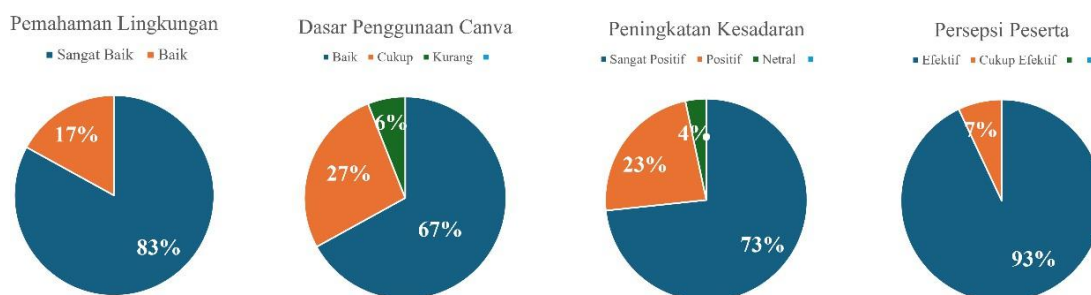
**Gambar 3.** Dokumentasi Pelatihan

### **Pelaksanaan Tahap Evaluasi**

Evaluasi dilakukan melalui skor kuesioner dan pengamatan hasil poster peserta serta diskusi terkait pemahaman siswa mengenai lingkungan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa:

- Peserta mampu memahami isu tentang lingkungan. Sebanyak 25 siswa (83%) memperoleh skor di atas 80 (kategori Baik hingga Sangat Baik), dengan rata-rata skor keseluruhan sebesar 87,5. Hanya 5 siswa (17%) yang memperoleh skor antara 70-79 (kategori Baik). Tidak ada peserta yang memperoleh skor di bawah 70, yang menunjukkan pemahaman peserta terhadap isu lingkungan meningkat secara signifikan setelah pelatihan.
- Peserta mampu membuat poster digital bertema lingkungan secara mandiri. Sebanyak 20 siswa (67%) memperoleh skor antara 20-25 (kategori Baik hingga Sangat Baik), 8 siswa (27%) memperoleh skor 15-19 (kategori Cukup), dan 2 siswa (6%) memperoleh skor 10-14 (kategori Kurang). Rata-rata skor rubrik penilaian Canva adalah 21,3, yang menunjukkan bahwa mayoritas peserta mampu membuat poster digital dengan kualitas desain yang baik dan sesuai tema "Go Green".
- Peserta menunjukkan peningkatan kesadaran terhadap pentingnya menjaga lingkungan. Sebanyak 22 siswa (73%) memperoleh skor 40-50 (kategori Positif hingga Sangat Positif), 7 siswa (23%) memperoleh skor 30-39 (kategori Netral hingga Positif), dan 1 siswa (3%) memperoleh skor 25-29 (kategori Netral). Rata-rata skor sikap adalah 42,8, yang mengindikasikan bahwa peserta memiliki sikap yang positif dan bertanggung jawab terhadap pelestarian lingkungan setelah mengikuti pelatihan.
- Kegiatan pelatihan berbasis praktik lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Sebanyak 28 siswa (93%) memberikan penilaian 20-25 (kategori Efektif hingga Sangat Efektif) terhadap

metode pelatihan, sementara 2 siswa (7%) memberikan penilaian 15-19 (kategori Cukup Efektif). Rata-rata skor persepsi adalah 23,1, yang menunjukkan bahwa metode pelatihan (penyuluhan, demonstrasi, dan praktik) dinilai sangat efektif oleh peserta.



Gambar 4. Diagram Evaluasi

Secara umum, kegiatan pengabdian ini berhasil mencapai tujuan yang diharapkan, yaitu meningkatkan literasi digital sekaligus membangun karakter peduli lingkungan pada siswa sekolah menengah. Melalui kegiatan ini, peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai pentingnya menjaga lingkungan, tetapi juga memperoleh pengalaman praktis menggunakan teknologi digital secara positif dan produktif. Selain meningkatkan keterampilan desain grafis dasar, kegiatan ini juga memberikan dampak positif terhadap kesadaran lingkungan siswa (Zahra et al., 2024). Peserta menjadi lebih memahami bahwa media digital dapat digunakan sebagai sarana kampanye sosial dan edukasi lingkungan. Antusiasme peserta selama pelatihan menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis praktik dan media visual lebih efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa (Hinchcliff & Mehmet, 2023).

Meskipun demikian, dalam pelaksanaan pelatihan masih terdapat beberapa tantangan. Beberapa siswa mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi edukatif karena keterbatasan perangkat seperti laptop atau smartphone (de Sousa, 2023). Selain itu, terdapat pula beberapa siswa yang kurang berminat mengikuti pelatihan. Untuk mengatasi hal tersebut, dilakukan pendampingan ekstra bagi siswa yang membutuhkan bantuan, serta penggunaan perangkat milik sekolah secara bergantian selama kegiatan berlangsung. Selain itu, materi pelatihan disajikan dengan metode yang lebih menarik dan interaktif agar mampu meningkatkan minat dan partisipasi siswa dalam mengikuti pelatihan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema “Pemanfaatan Teknologi untuk Meningkatkan Kesadaran Peduli Lingkungan pada Siswa Tingkat Menengah” telah terlaksana dengan baik di SMK Mambaul Falah Kudus. Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran kreatif terbukti mampu meningkatkan keterampilan siswa dalam membuat poster digital sekaligus menumbuhkan kesadaran peduli lingkungan.

Melalui kegiatan ini, peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai pentingnya menjaga lingkungan, tetapi juga memperoleh pengalaman praktis menggunakan teknologi digital secara positif dan produktif. Antusiasme peserta selama pelatihan menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis praktik dan media visual lebih efektif dalam meningkatkan partisipasi siswa.

Kegiatan ini dapat dikembangkan secara berkelanjutan dengan tema-tema edukatif lainnya sehingga mampu meningkatkan kreativitas, literasi digital, dan karakter positif peserta didik.

## REFERENSI

- Angelaki, M. E., Bersimis, F., Karvounidis, T., & Douligeris, C. (2024). Exploring the Awareness Outcomes of Educating ICT Students on the Environmental Implications of e-Waste Recycling and Energy Consumption in Data Centers. *IEEE Transactions on Education*, 67(1), 143–152. <https://doi.org/10.1109/TE.2023.3330913>
- Angelova, D., Stoykov, T., Tabakova, V., Lyubenov, D., Konetsovska, E.-N., & Sofianska, A.-M. (2025). Exploring Opportunities for More Effective Acquisition and Interpretation of New Knowledge by Students in the Field of Architectural Visualization Through Multimedia Learning. In *Education Sciences* (Vol. 15, Issue 9, p. 1105). <https://doi.org/10.3390/educsci15091105>

- Barth, J. (2025). Free Online Graphic Design Software: Canva versus Adobe Express. *Information Technology and Libraries*, 44(3 SE-ITAL & amp;). <https://doi.org/10.5860/ital.v44i3.17532>
- de Sousa, F. D. B. (2023). Consumer Awareness of Plastic: an Overview of Different Research Areas. *Circular Economy and Sustainability*, 3(4), 2083–2107. <https://doi.org/10.1007/s43615-023-00263-4>
- Fagerholm, A.-S., Göransson, K., Thompson, L., & Hedvall, P.-O. (2023). Activism online: Exploring how crises are communicated visually in activism campaigns. *Journal of Contingencies and Crisis Management*, 31(4), 1034–1043. <https://doi.org/https://doi.org/10.1111/1468-5973.12472>
- Goel, A., Iyer-Raniga, U., Jain, S., Addya, A., Srivastava, S., Pandey, R., & Rathi, S. (2023). Student Perceptions of Environmental Education in India. In *Sustainability* (Vol. 15, Issue 21, p. 15346). <https://doi.org/10.3390/su152115346>
- Haleem, A., Javaid, M., Qadri, M. A., & Suman, R. (2022). Understanding the role of digital technologies in education: A review. *Sustainable Operations and Computers*, 3, 275–285. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.susoc.2022.05.004>
- Hinchcliff, M., & Mehmet, M. (2023). Embedding Canva into the marketing classroom: a dialogic and social learning approach to classroom innovation. *Higher Education, Skills and Work-Based Learning*, 13(6), 1174–1186. <https://doi.org/10.1108/HESWBL-11-2022-0230>
- Hojnik, J., Kustec, S., Zalokar, A., & Ruzzier, M. (2025). The Intersection of Digitalization, Innovation, and Information Technology: A New Era of Sustainable Development in EU. *Sustainable Development*, 33(5), 6954–6967. <https://doi.org/https://doi.org/10.1002/sd.3496>
- Kesuma, S., Susilawati, E., Tanjung, J. P., Fadhillah, C. R., Admiral, R. D., Mardiansyah, M., Lubis, H. T., Nasution, I. R., Purnomo, T. A., & Harahap, E. S. (2025). Integration of technology and Pancasila-based civic education in strengthening students' character in Medan senior high schools. *Edelweiss Applied Science and Technology*, 9(11 SE-Articles), 1027–1039. <https://doi.org/10.55214/2576-8484.v9i11.11050>
- Khalifé, M., Chaker, R., & Gasparovic, S. (2022). Environmental education and digital solutions: An analysis of the Lebanese context's existing and possible digital actions. *Frontiers in Education, Volume 7-*. <https://www.frontiersin.org/journals/education/articles/10.3389/feduc.2022.958569>
- Lamanauskas, V. (2023). THE IMPORTANCE OF ENVIRONMENTAL EDUCATION AT AN EARLY AGE. *Journal of Baltic Science Education*, 22, Continuous. <https://doi.org/https://doi.org/10.33225/jbse/23.22.564>
- Parra, J. L., & Chatterjee, S. (2024). Social Media and Artificial Intelligence: Critical Conversations and Where Do We Go from Here? In *Education Sciences* (Vol. 14, Issue 1, p. 68). <https://doi.org/10.3390/educsci14010068>
- Zahra, A., Waheed, Z., Fatima, T., & Khong, K. W. (2024). Leveraging Technology for Environmental Awareness: Insights from Experimental Research with Middle School Students in Malaysia. *RMLE Online*, 47(4), 1–16. <https://doi.org/10.1080/19404476.2024.2322046>
- Zuhriyah, A. (2023). The role of Smart Education (SE) in supporting Digital Eco-Literacy (DEL). *Indonesian Journal of Geography; Vol 55, No 1 (2023): Indonesian Journal of Geography* DO - 10.22146/Ijg.74409 . <https://journal.ugm.ac.id/ijg/article/view/74409>