

Optimalisasi Penggunaan Platform Canva untuk Fondasi Digital Kreatif di SMPN 11 Ngabang, Desa Amboyo Selatan

Syariq Jadzil Siregar¹, Mela Jelita², Monika Natalia³, Renita Agustin⁴, Dava Azril Ramadhani⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Tanjungpura, Pontianak, Indonesia

E-mail: b1021231204@student.untan.ac.id¹, b1021231158@student.untan.ac.id²

Article History:

Received: 06 Oktober 2025

Revised: 01 Januari 2026

Accepted: 22 Januari 2026

Keywords: = Canva, digital literacy, graphic design, junior high school, student training

Abstract: *In today's digital era, mastering graphic design technology is an essential skill in the field of education. However, the use of design platforms such as Canva in junior high schools remains underutilized. This community service activity aims to enhance students' digital literacy and creativity through Canva training at SMPN 11 Ngabang, Desa Amboyo Selatan. The method used was a descriptive qualitative approach involving interviews, observations, and documentation conducted from July 7 to 24, 2025. The results show that 196 students from grades 7 to 9 successfully understood and used Canva to create designs such as logos, presentations, and posters. Several student works were applied in school activities, including class profile logos and extracurricular team branding. The training was met with enthusiastic responses from teachers, who viewed Canva as a useful educational tool and an innovative medium for developing students' branding skills. This activity demonstrates that Canva training can serve as a foundation for sustainable creative digital literacy in the school environment.*

PENDAHULUAN

Konten Di era digital saat ini, keterampilan dalam menggunakan teknologi desain grafis menjadi salah satu kompetensi penting, baik dalam dunia pendidikan maupun kehidupan sehari-hari. Pemanfaatan teknologi tidak hanya berfungsi sebagai sarana komunikasi visual, tetapi juga sebagai media pengembangan kreativitas dan inovasi. Seiring dengan kemajuan teknologi informasi, pendidikan dituntut untuk menyesuaikan diri agar pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan karakteristik generasi digital. Penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis teknologi mampu meningkatkan minat dan hasil belajar siswa karena menghadirkan pengalaman visual yang konkret dan kontekstual (Gurning et al., 2024; Wulandari & Mudinillah, 2022).

Salah satu platform yang banyak digunakan untuk mendukung kreativitas digital adalah Canva, sebuah aplikasi desain grafis berbasis daring yang menyediakan beragam fitur untuk membuat konten visual seperti poster, infografis, presentasi, hingga materi pembelajaran

interaktif. Canva menjadi sarana efektif bagi guru dan siswa dalam merancang media pembelajaran yang kreatif, mudah digunakan, dan dapat diakses kapan saja (Rahmawati et al., 2024). Selain itu, Canva menyediakan berbagai template yang mendorong eksplorasi desain sehingga dapat memperkuat kemampuan berpikir kritis dan kreatif siswa (Putri et al., 2024). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik karena tampilannya yang menarik dan mudah diadaptasi (Wulandari & Mudinillah, 2022).

Namun demikian, pemanfaatan Canva sebagai fondasi pengembangan kreativitas digital di lingkungan pendidikan, khususnya di tingkat sekolah menengah pertama, masih belum optimal. Berdasarkan observasi awal di SMPN 11 Ngabang, kemampuan siswa dalam menggunakan platform ini masih terbatas, sehingga pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran, pengerjaan tugas, maupun penyampaian informasi belum maksimal. Padahal, penguasaan dasar desain digital melalui Canva dapat mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, serta membentuk keterampilan digital yang bermanfaat di masa depan. Hasil penelitian oleh Amanda et al. (2024) di SMPN 24 Banjarmasin menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembuatan poster digital meningkatkan kreativitas siswa sebesar 14,2%, dari kategori “cukup kreatif” menjadi “kreatif”. Fakta tersebut menunjukkan bahwa aplikasi Canva berperan signifikan dalam mengembangkan kreativitas dan keterampilan berpikir visual peserta didik.

Kondisi ini sejalan dengan temuan Gurning et al. (2024) dan Putri et al. (2024) bahwa media pembelajaran berbasis Canva mampu menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif dan kolaboratif siswa, yang merupakan bagian dari kompetensi abad ke-21. Selain mendukung pembelajaran, pelatihan Canva juga memiliki relevansi dengan bidang manajemen dan ekonomi kreatif. Melalui pemanfaatan Canva, siswa dapat berlatih membuat konten promosi, logo, serta media publikasi yang merupakan implementasi nyata dari prinsip *branding* dan *marketing communication* dalam manajemen bisnis (Rahmawati et al., 2024). Lebih jauh lagi, keterampilan desain digital ini membuka peluang bagi siswa untuk berkontribusi dalam kegiatan kewirausahaan seperti pembuatan konten promosi bagi UMKM, kegiatan sekolah, maupun organisasi kemasyarakatan.

Dari sisi literasi digital nasional, data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat bahwa pada tahun 2025 tingkat penetrasi internet di Indonesia mencapai 80,66%, setara dengan lebih dari 229 juta pengguna. Peningkatan akses ini menjadi peluang besar bagi pengembangan keterampilan digital di kalangan pelajar. Dalam konteks pendidikan Islam, Fauzi (2023) menemukan bahwa 87,5% siswa menyetujui efektivitas Canva dalam meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam. Hal ini menunjukkan bahwa Canva memiliki potensi lintas bidang dalam mendukung pembelajaran digital, baik pada aspek akademik, sosial, maupun keagamaan.

Berbagai studi juga mengonfirmasi keunggulan Canva sebagai media pembelajaran interaktif. Alfatih et al. (2024) menunjukkan bahwa pengembangan media berbasis Canva untuk pelajaran Fikih di Madrasah Ibtidaiyah memperoleh nilai kelayakan 80–100% pada aspek tampilan, isi, dan bahasa. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa Canva tidak hanya praktis digunakan, tetapi juga efektif dalam memotivasi siswa. Kajian serupa oleh Rahmawati et al. (2024) menegaskan bahwa pelatihan Canva bagi guru mampu meningkatkan kemampuan desain grafis dan kualitas media pembelajaran berbasis teknologi.

Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk mengoptimalkan penggunaan platform Canva sebagai fondasi pengembangan kreativitas digital di SMPN 11 Ngabang. Melalui pelatihan dan pendampingan, siswa diharapkan mampu memahami dan menguasai penggunaan Canva secara efektif sehingga dapat menciptakan konten digital yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran. Lebih dari itu, kegiatan ini diharapkan dapat mendorong terbentuknya ekosistem literasi digital kreatif di lingkungan sekolah, yang pada akhirnya memperkuat kesiapan generasi muda dalam menghadapi tantangan dunia digital sekaligus mengembangkan potensi ekonomi kreatif berbasis teknologi.

METODE

Metode Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif karena bertujuan menggambarkan secara mendalam proses pelatihan, interaksi peserta, serta hasil yang dicapai tanpa melakukan pengukuran statistik. Pendekatan ini dipilih karena dapat memberikan deskripsi kontekstual yang utuh mengenai pemanfaatan Canva di lingkungan sekolah dan respon siswa terhadap pelatihan. Subjek penelitian meliputi Kepala Sekolah, Wakil Kepala Sekolah, dan perwakilan dewan guru SMPN 11 Ngabang, yang beralamat di Desa Amboyo Selatan, Jalan Trans Kalimantan, Kecamatan Ngabang, Kabupaten Landak, Provinsi Kalimantan Barat. Fokus penelitian diarahkan pada pemetaan awal terkait pemanfaatan aplikasi Canva oleh siswa kelas 7, 8, dan 9, serta kesiapan sekolah dalam mengintegrasikan pelatihan desain grafis berbasis Canva ke dalam kegiatan pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan Kegiatan pengabdian masyarakat bertajuk “Optimalisasi Penggunaan Platform Canva untuk Fondasi Digital Kreatif di SMPN 11 Ngabang, Desa Amboyo Selatan” dilaksanakan dengan tujuan meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa sekolah menengah pertama melalui pelatihan desain grafis berbasis *Canva*. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 7–24 Juli 2025 dengan melibatkan 196 siswa dari kelas 7, 8, dan 9 serta mendapat dukungan penuh dari pihak sekolah. Pelatihan dilakukan menggunakan pendekatan partisipatif dan praktik langsung agar siswa dapat memahami fungsi, fitur, serta penerapan *Canva* dalam pembuatan desain seperti poster, logo, dan infografis. Setiap sesi pelatihan berdurasi ± 1 jam 35 menit dan dipandu oleh tim KKM–PKM Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Tanjungpura.

Peningkatan Literasi Digital

Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan terhadap kemampuan literasi digital para siswa. Sebelum pelatihan, sebagian besar siswa belum mengenal fitur dasar Canva, namun setelah pelatihan, mereka mampu membuat desain secara mandiri untuk kebutuhan tugas dan kegiatan sekolah. Peningkatan kemampuan ini terlihat dari antusiasme siswa saat praktik dan dari hasil karya yang dihasilkan selama kegiatan.

Pelatihan ini terbukti efektif karena menggunakan metode pembelajaran berbasis praktik langsung. Indikator keberhasilan kegiatan meliputi:

1. Siswa mampu mengoperasikan Canva dan mengenal fitur-fiturnya.
2. Siswa dapat menghasilkan karya desain (logo, infografis, dan poster).
3. Karya siswa diaplikasikan dalam kegiatan sekolah.
4. Guru menilai pelatihan relevan dengan kebutuhan pembelajaran digital saat ini.

Tingkat capaian ini dapat dilihat pada hasil rekapitulasi berikut.

Tabel. 1 Descriptive Statistics

No	Indikator Penilaian	Minimum (%)	Maximum (%)	Mean (%)	Std. Deviation
1	Pemahaman fitur dasar Canva	78	98	92	5.1
2	Kemandirian dalam praktik	70	94	87	6.2
3	Kreativitas dan variasi desain	65	92	85	7.0
4	Penerapan hasil karya di sekolah	60	89	78	8.3
5	Antusiasme dan partisipasi aktif	82	100	95	4.6

Data diperoleh dari hasil observasi dan evaluasi pelatihan berdasarkan empat indikator utama, yaitu pemahaman fitur dasar Canva, kemandirian dalam praktik desain, kreativitas karya, dan penerapan hasil desain di sekolah. Rata-rata capaian peserta sebesar 87,4%, yang tergolong dalam kategori “sangat baik” pada aspek literasi digital dan kreativitas siswa.

Penerapan Desain dalam Kegiatan Sekolah

Penerapan hasil karya siswa menjadi salah satu indikator utama keberhasilan kegiatan pelatihan Canva. Karya yang semula dihasilkan dalam sesi praktik ternyata memiliki fungsi nyata dan langsung dimanfaatkan oleh pihak sekolah maupun peserta sendiri. Setiap kelas di SMPN 11 Ngabang, misalnya, menciptakan logo profil kelas yang digunakan dalam berbagai media internal seperti grup komunikasi, papan informasi, dan identitas digital kelas.

Logo-logo tersebut menampilkan ciri khas tersendiri, baik dalam pemilihan warna, bentuk, maupun tipografi yang mencerminkan karakter dan kekompakan setiap kelas. Beberapa logo juga mengandung unsur filosofis, seperti lambang semangat, kebersamaan, atau kejujuran, yang dipilih langsung oleh siswa melalui diskusi kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan tidak hanya mengasah kemampuan teknis, tetapi juga menumbuhkan nilai-nilai kolaborasi, tanggung jawab, dan komunikasi visual yang kuat di kalangan peserta didik.

Selain untuk keperluan kelas, hasil karya siswa turut dimanfaatkan dalam kegiatan ekstrakurikuler. Salah satu contoh yang paling menonjol adalah logo tim Vollyball sekolah yang dibuat secara mandiri oleh siswa. Logo tersebut kemudian digunakan pada jersey dan spanduk kegiatan pertandingan antarsekolah. Pengalaman ini memberi kebanggaan tersendiri bagi siswa karena karya mereka digunakan secara nyata dan diakui oleh lingkungan sekolah.



Gambar 1. Siswa-siswi membuat Design Logo

Lebih jauh lagi, beberapa siswa mulai memanfaatkan Canva untuk membantu usaha keluarga, seperti mendesain poster promosi, label produk, dan konten digital untuk media sosial UMKM setempat. Penerapan ini menandakan bahwa pelatihan tidak hanya relevan dengan konteks pendidikan, tetapi juga memiliki dampak sosial ekonomi yang nyata bagi masyarakat sekitar. Dengan demikian, pelatihan Canva di SMPN 11 Ngabang dapat dikatakan berkontribusi terhadap pembentukan ekosistem ekonomi kreatif di tingkat lokal.

Respons dan Antusiasme Peserta

Pelatihan Canva mendapat sambutan luar biasa dari para peserta. Sejak sesi pertama dimulai, suasana kelas menjadi hidup dengan interaksi dua arah antara pemateri dan siswa. Siswa menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi terhadap fitur-fitur Canva, terutama ketika diperkenalkan pada elemen desain seperti template, element, font combination, dan pengaturan warna. Mereka tampak antusias saat mempraktikkan langsung pembuatan desain dan saling menunjukkan hasil karya masing-masing.

Menariknya, di luar sesi pelatihan, sebagian siswa melanjutkan eksplorasi secara mandiri. Mereka membuat kartu ucapan ulang tahun untuk teman, banner kegiatan sekolah, bahkan desain presentasi untuk tugas mata pelajaran lain. Inisiatif ini menunjukkan terjadinya transfer of learning, di mana siswa mampu menerapkan keterampilan baru di luar konteks pelatihan formal. Para guru juga memberikan tanggapan positif terhadap kegiatan ini. Mereka menilai Canva sebagai media pembelajaran inovatif yang membantu menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Guru Bahasa Indonesia, misalnya, menggunakan Canva untuk membuat poster puisi siswa; sementara guru IPS menggunakannya untuk menampilkan peta konsep dan infografis data ekonomi daerah. Dengan demikian, pelatihan Canva tidak hanya berdampak pada peningkatan kemampuan siswa, tetapi juga memperkaya metode pembelajaran para guru di era digital.

Lebih dari itu, kegiatan ini memperkuat hubungan kolaboratif antara siswa dan guru. Melalui pelatihan, tercipta komunikasi aktif dan suasana belajar yang lebih egaliter, di mana guru berperan sebagai fasilitator dan siswa sebagai kreator. Hubungan ini menjadi modal penting bagi pengembangan pembelajaran berbasis teknologi di masa mendatang.



Gambar 2. Proses bersama melihat hasil Design bersama-sama

Keunggulan, Kelemahan, dan Peluang Pengembangan

Kegiatan pengabdian ini memiliki sejumlah keunggulan yang menjadikannya model efektif bagi penerapan literasi digital di tingkat sekolah menengah pertama, antara lain:

1. Metode Interaktif dan Kontekstual.
Pendekatan pelatihan yang berbasis praktik langsung memudahkan siswa memahami materi karena mereka dapat melihat hasil karyanya secara nyata. Selain itu, materi disesuaikan dengan kebutuhan sekolah dan dunia siswa, sehingga mudah dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari.
2. Aksesibilitas Platform Canva.
Canva bersifat user-friendly, dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti laptop, tablet, maupun ponsel pintar. Hal ini sangat membantu sekolah yang memiliki keterbatasan fasilitas komputer.
3. Peningkatan Kreativitas dan Kolaborasi.
Pelatihan mendorong siswa untuk berpikir kreatif, berani bereksperimen, serta bekerja sama dalam kelompok. Proses ini memperkuat soft skills yang sangat dibutuhkan dalam dunia kerja modern.

Meski demikian, pelaksanaan kegiatan juga menghadapi beberapa kendala. Beberapa siswa tidak memiliki perangkat pribadi, sehingga pelatihan harus dilakukan secara bergantian. Selain itu, koneksi internet yang kurang stabil di beberapa sesi menyebabkan keterlambatan akses ke template dan elemen desain. Untuk mengatasi hal ini, tim pelaksana menyediakan file pelatihan dalam bentuk offline dan meminjamkan perangkat pribadi bagi siswa yang membutuhkan.



Gambar 3. Presentasi keunggulan setiap *Design* siswa-siswi



Gambar 4. Dokumentasi akhir sesi

Dari sisi pengembangan ke depan, pelatihan ini memiliki potensi besar untuk diperluas dalam beberapa bentuk kegiatan baru. Pertama, pelatihan dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum sekolah sebagai bagian dari mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi atau Ekstrakurikuler Desain Digital. Kedua, kegiatan serupa dapat diterapkan bagi para guru sebagai pelatihan lanjutan untuk memperkuat kemampuan literasi digital tenaga pendidik. Ketiga, sekolah dapat menjalin kerja sama dengan UMKM sekitar dalam bentuk proyek desain sederhana yang dikerjakan siswa, sehingga keterampilan mereka dapat dimanfaatkan secara produktif.

Dengan pengembangan berkelanjutan tersebut, pelatihan Canva di SMPN 11 Ngabang berpotensi menjadi model praktik baik (best practice) dalam peningkatan literasi digital di sekolah berbasis masyarakat, sekaligus memperkuat fondasi ekonomi kreatif lokal yang inklusif dan berdaya saing.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan di SMPN 11 Ngabang, Desa Amboyo Selatan, memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dasar siswa di bidang desain grafis dan pemasaran digital. Melalui pelatihan Optimalisasi Penggunaan Platform Canva untuk Fondasi Digital Kreatif, siswa diperkenalkan secara langsung dengan teknologi desain berbasis daring yang mudah diakses, interaktif, serta relevan dengan kebutuhan pembelajaran modern. Pendekatan pembelajaran yang sederhana, partisipatif, dan menyenangkan memungkinkan siswa untuk lebih berani bereksperimen dalam menuangkan ide-ide kreatif ke dalam bentuk desain visual. Canva terbukti menjadi media yang

efektif bagi pelajar dalam menumbuhkan literasi digital, karena memiliki tampilan yang ramah pengguna serta fitur yang lengkap untuk mendukung eksplorasi desain. Secara teoritis, kegiatan ini menunjukkan bahwa literasi digital dan kemampuan berpikir kreatif dapat dikembangkan secara sistematis sejak usia sekolah menengah pertama melalui pelatihan berbasis praktik langsung. Pengalaman ini juga memperlihatkan hubungan positif antara kreativitas visual dengan pemahaman konsep komunikasi dan pemasaran sederhana yang berorientasi pada pengembangan ekonomi kreatif lokal.

. Secara lebih luas, hasil kegiatan ini sejalan dengan arah pengembangan pembelajaran digital yang menekankan pentingnya literasi media dan informasi sebagai kompetensi dasar abad ke-21. Penerapan Canva sebagai media pelatihan tidak hanya mendukung penguasaan teknologi, tetapi juga menjadi sarana efektif dalam membentuk pola pikir kritis, kolaboratif, dan inovatif bagi peserta didik. Oleh karena itu, literasi digital dan kreativitas visual perlu dijadikan bagian dari kebijakan pendidikan berkelanjutan di tingkat sekolah menengah, sebagaimana ditekankan oleh UNESCO (2021) dalam *Media and Information Literacy Curriculum for Teachers* yang menyoroti peran guru sebagai fasilitator literasi digital. Hal ini juga diperkuat oleh Warsita (2023) yang menjelaskan bahwa pendidikan abad ke-21 menuntut integrasi literasi digital, kreativitas, dan kemampuan berpikir tingkat tinggi dalam proses pembelajaran agar peserta didik mampu beradaptasi dengan dinamika teknologi dan sosial di masa depan.

DAFTAR REFERENSI

- Alfatih, A. M., Jannah, H., & Raharjo, R. (2024). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran multimedia interaktif di Madrasah Ibtidaiyah. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 5(2), 128–141.
- Amanda, S., Jumadi, J., & Sufyadi, S. (2024). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembuatan poster digital untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas VIII. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 4(1), 598–607.
- Fauzi, M. I. (2023). *Efektivitas penerapan media Canva terhadap hasil belajar siswa kelas XII pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di MA Sunan Pandanaran Yogyakarta*. Universitas Islam Indonesia.
- Gurning, P., Maasawet, E. T., Hudiyo, Y., Subagiyo, L., Herliani, H., & Akhmad, A. (2024). Developing Canva-based learning media to increase student creativity and learning outcomes. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 10(3), 887–897.
- Putri, M. A., Nurhayati, S., & Wulandari, R. W. (2024). Developing Canva learning media to develop the creative thinking skills of class V students in MI. *JMIE: Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education*, 8(1), 76–87.
- Rahmawati, L., Suharni, S., & Ambulani, N. (2024). Pemanfaatan aplikasi Canva dalam penyusunan media pembelajaran berbasis teknologi. *Community Development Journal*, 5(1), 129–136.
- UNESCO. (2021). *Media and information literacy curriculum for teachers*. UNESCO Publishing.
- Warsita, B. (2023). Literasi digital dalam konteks pembelajaran kreatif abad 21. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran Modern*, 8(1), 11–20.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118.