



## Peningkatan Kreativitas Digital Siswa melalui Pelatihan Desain Grafis menggunakan Aplikasi Canva di SMP Negeri 2 Tanjung Palas Utara

Nurliany<sup>1</sup>✉, Yahyatullah<sup>2</sup>, Hadi Kurniawan<sup>3</sup>, Harmi Julius<sup>4</sup>, Rini Suwartika Kusumadiarti<sup>5</sup>, Euis Hernawati<sup>6</sup>

<sup>1,4</sup>Bisnis Digital, Politeknik Piksi Ganesha, Bandung, Indonesia, 40274

<sup>2,3,5</sup>Sistem Informasi, Politeknik Piksi Ganesha, Bandung, Indonesia, 40274

<sup>6</sup>Administrasi Keuangan, Politeknik Piksi Ganesha, Bandung, Indonesia, 40274

E-mail: [nurliany069@gmail.com](mailto:nurliany069@gmail.com) ✉

### Info Artikel:

Diterima: 21 Januari 2026

Diperbaiki: 4 Februari 2026

Disetujui: 18 Februari 2026

**Keywords:** *Canva, Digital Creativity, Graphic Design, Peer-tutoring, SMPN 2 Tanjung Palas Utara*

**Kata Kunci:** Canva, Desain Grafis, Kreativitas Digital, SMPN 2 Tanjung Palas Utara, Tutor Sebaya

**Abstract:** *Technological developments demand digital literacy mastery, yet students at SMP Negeri 2 Tanjung Palas Utara face constraints in graphic design visualization due to limited exposure to user-friendly tools. This community service aims to enhance students' digital creativity through Canva application training. The implementation method uses Participatory Action Learning (PAL) with a peer-tutoring approach involving 20 students divided into 5 study groups. The results showed 100% achievement in the product aspect, where all groups successfully produced digital posters with educational themes. This activity positively impacted the improvement of design hard skills and teamwork soft skills, as well as shifting students' mindsets from passive technology consumers to active content creators.*

**Abstrak:** *Perkembangan teknologi menuntut penguasaan literasi digital, namun siswa SMP Negeri 2 Tanjung Palas Utara masih terkendala dalam visualisasi desain grafis akibat minimnya pengenalan alat desain yang mudah digunakan. Pengabdian ini bertujuan meningkatkan kreativitas digital siswa melalui pelatihan aplikasi Canva. Metode pelaksanaan menggunakan Participatory Action Learning (PAL) dengan pendekatan tutor sebaya (peer-tutoring) yang melibatkan 20 siswa dalam 5 kelompok belajar. Hasil kegiatan menunjukkan capaian 100% pada aspek produk, di mana seluruh kelompok berhasil menghasilkan karya poster digital bertema pendidikan. Kegiatan ini berdampak positif pada peningkatan hard skill desain dan soft skill kerjasama tim, serta mengubah pola pikir siswa dari sekadar konsumen teknologi menjadi kreator konten yang produktif.*



## Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era Revolusi Industri 4.0 telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Penguasaan literasi digital kini bukan lagi sekadar nilai tambah, melainkan menjadi kompetensi wajib yang harus dimiliki oleh setiap individu untuk dapat bersaing secara global (Saputra et al. 2025). Integrasi teknologi dalam pembelajaran menuntut siswa tidak hanya mampu mengoperasikan perangkat keras, tetapi juga cakap dalam memanfaatkan perangkat lunak untuk menghasilkan karya yang produktif. Dalam konteks ini, kemampuan menyajikan informasi secara visual atau desain grafis menjadi salah satu *soft skill* yang sangat krusial untuk dikuasai sejak dini guna menunjang kreativitas dan komunikasi yang efektif di ruang digital (Sufanti et al. 2025).

Desain grafis memegang peranan penting sebagai media penyampaian pesan yang komunikatif dan menarik, baik untuk keperluan akademik maupun non-akademik. Keterampilan desain visual memungkinkan siswa untuk mengubah ide-ide abstrak menjadi karya nyata yang mudah dipahami, seperti poster edukasi, materi presentasi, hingga konten media sosial yang positif (Latifah et al. 2025). Namun, tantangan yang sering dihadapi adalah persepsi bahwa desain grafis memerlukan perangkat komputer berspesifikasi tinggi dan penguasaan *software* profesional yang rumit dan mahal. Padahal, ketersediaan aplikasi berbasis web dan *mobile* saat ini telah membuka peluang demokratisasi desain yang memungkinkan siapa saja untuk berkarya tanpa hambatan teknis yang berarti (Rosmayati et al. 2025).

Berdasarkan hasil observasi dan analisis situasi yang dilakukan di SMP Negeri 2 Tanjung Palas Utara, ditemukan kondisi objektif bahwa mayoritas siswa telah memiliki gawai (*gadget*) pribadi. Namun, pemanfaatan gawai tersebut masih didominasi untuk keperluan konsumsi konten hiburan, seperti bermain *game* dan media sosial, dan belum dimaksimalkan untuk kegiatan produktif yang menunjang pembelajaran. Meskipun pihak sekolah telah berupaya mendorong literasi komputer, keterbatasan jam pelajaran dan kurangnya pelatihan spesifik mengenai *tools* desain kekinian membuat siswa kurang terekspos pada potensi kreatif yang bisa mereka gali dari perangkat yang mereka miliki sehari-hari (Munarun et al. 2025).



Permasalahan utama yang menjadi fokus dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah rendahnya keterampilan desain grafis siswa akibat minimnya pengetahuan tentang aplikasi desain yang ramah pengguna (*user-friendly*). Banyak siswa di SMP Negeri 2 Tanjung Palas Utara yang memiliki ide-ide kreatif, namun terkendala dalam memvisualisasikannya karena tidak menguasai alat bantu desain. Kesenjangan ini perlu segera diatasi mengingat tuntutan kurikulum Merdeka Belajar saat ini yang menekankan pada pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*), di mana siswa sering kali diminta untuk membuat luaran tugas berupa infografis, poster, atau video presentasi yang menarik.

Pemilihan SMP Negeri 2 Tanjung Palas Utara sebagai mitra sasaran didasarkan pada potensi besar siswa di wilayah tersebut yang membutuhkan sentuhan teknologi tepat guna untuk mensejajarkan kompetensi mereka dengan pelajar di kota-kota besar. Sebagai solusi atas permasalahan tersebut, tim pengabdian dari Politeknik Piksi Ganesha menawarkan pelatihan penggunaan aplikasi Canva. Canva dipilih karena platform ini menawarkan kemudahan akses, antarmuka yang intuitif, serta menyediakan ribuan aset grafis yang dapat digunakan secara gratis. Pendekatan ini dinilai paling efektif untuk pemula karena dapat memangkas waktu belajar teknis *software*, sehingga siswa dapat lebih fokus pada aspek estetika dan penyampaian pesan dalam desain mereka.

Kegiatan pengabdian ini dirancang dengan tema "Kreativitas Tanpa Batas: Menyiapkan Pelajar Cakap Desain Menuju Dunia Digital". Tujuan utama dari program ini adalah memberikan pendampingan intensif kepada siswa untuk mengenal fitur-fitur dasar desain, prinsip tata letak, dan kombinasi warna yang baik. Melalui metode pelatihan yang partisipatif, siswa tidak hanya diajarkan cara menggunakan aplikasi, tetapi juga didorong untuk memiliki pola pikir kreatif (*creative thinking*). Intervensi ini diharapkan dapat menjadi jembatan bagi siswa untuk beralih dari sekadar konsumen teknologi menjadi produsen konten kreatif yang mampu menghasilkan karya orisinal dan bermanfaat.

Secara jangka panjang, perubahan sosial yang diharapkan dari kegiatan ini adalah terbentuknya ekosistem digital yang positif di lingkungan SMP Negeri 2 Tanjung Palas Utara. Dengan bekal keterampilan yang didapat, siswa diharapkan mampu mandiri dalam mengerjakan tugas-tugas sekolah berbasis multimedia, bahkan memiliki potensi untuk mengembangkan *skill* ini menjadi peluang



wirausaha digital di masa depan. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk memperkuat sinergi antara perguruan tinggi dan sekolah dalam implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya dalam pemberdayaan masyarakat melalui transfer pengetahuan teknologi.

## Metode

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan menggunakan metode *Participatory Action Learning* (PAL), yang menekankan pada partisipasi aktif peserta dalam proses pelatihan keterampilan praktis (Touwe, Ufie, and Maisuri 2025). Lokasi pelaksanaan kegiatan bertempat di SMP Negeri 2 Tanjung Palas Utara, tepatnya di Ruang Laboratorium IPA. Pemilihan ruang laboratorium bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif serta memudahkan pengawasan dan pendampingan teknis selama proses pelatihan berlangsung.

Waktu pelaksanaan kegiatan jatuh pada hari Jumat, 25 Juli 2025. Subjek atau khalayak sasaran dalam kegiatan ini adalah siswa-siswi aktif SMP Negeri 2 Tanjung Palas Utara. Berdasarkan data absensi, total peserta yang mengikuti pelatihan berjumlah 20 orang siswa. Peserta tersebut merupakan representasi gabungan dari kelas VII (7A dan 7B) serta kelas VIII (8A dan 8B). Heterogenitas peserta dari berbagai kelas ini dimaksudkan agar keterampilan desain dapat tersebar merata dan terjadi *transfer knowledge* antar teman sebaya pasca kegiatan. Pihak penyelenggara kegiatan adalah tim mahasiswa dari Politeknik Piksi Ganesha. Proses pelaksanaan pengabdian dilakukan melalui tiga tahapan sistematis sebagai berikut:

### A. Tahap Persiapan

Tahap ini dimulai dengan observasi awal untuk memetakan sarana dan prasarana teknologi yang tersedia di sekolah. Berdasarkan hasil diskusi dengan mitra, diketahui bahwa sebagian besar siswa memiliki gawai (*smartphone*) namun belum memanfaatkannya untuk desain. Tim pengabdian kemudian menyusun modul pelatihan yang praktis, menyiapkan alat peraga presentasi, serta menyepakati jadwal pelaksanaan. Koordinasi intensif dilakukan untuk memastikan ketersediaan koneksi internet dan ruang kelas yang kondusif.

### B. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan inti dilaksanakan secara tatap muka dengan durasi waktu efektif selama 2 jam pelajaran. Metode penyampaian materi dibagi menjadi beberapa sesi:



1. **Sesi Sosialisasi dan Teori**

Narasumber memberikan pemaparan mengenai pentingnya *branding* diri dan kreativitas di era digital. Siswa dikenalkan pada prinsip-prinsip dasar desain grafis seperti komposisi, tipografi, dan pemilihan warna.

2. **Sesi Demonstrasi**

Fasilitator mendemonstrasikan langkah-langkah penggunaan aplikasi Canva secara *real-time* melalui proyektor, mulai dari *login* akun, memilih *template* pendidikan, hingga mengunduh hasil karya.

3. **Sesi Praktik Mandiri**

Siswa diminta membuat karya desain dengan tema "Motivasi Belajar" atau "Lingkungan Sekolah". Pada sesi ini, tim pengabdian yang terdiri dari mahasiswa turun langsung mendampingi setiap siswa (*coaching*) untuk mengatasi kendala teknis yang muncul, seperti kesulitan mengedit teks atau memasukkan gambar (Salim et al. 2025).

C. **Tahap Evaluasi**

Tahap evaluasi dilakukan secara menyeluruh mencakup aspek proses dan hasil untuk mengukur efektivitas pelatihan. Evaluasi proses dijalankan melalui observasi partisipatif terhadap antusiasme dan keaktifan 20 peserta dalam mengikuti instruksi teknis langkah demi langkah. Sementara itu, evaluasi hasil difokuskan pada penilaian produk akhir berupa karya desain poster dengan indikator keberhasilan meliputi kemampuan siswa memilih *template* yang relevan dengan tema, memodifikasi elemen visual secara kreatif, serta berhasil mengunduh (*export*) hasil karya secara mandiri (Simanjuntak et al. 2019). Rangkaian evaluasi ini ditutup dengan sesi tanya jawab lisan untuk memastikan pemahaman siswa terhadap materi literasi digital yang telah disampaikan. Adapun alur proses pelaksanaan kegiatan pengabdian ini digambarkan dalam diagram berikut:



Gambar 1. Metode Pengabdian Masyarakat



## Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada hari Jumat, 25 Juli 2025, bertempat di Ruang Laboratorium IPA SMP Negeri 2 Tanjung Palas Utara. Kegiatan dimulai tepat pada pukul 08.00 WITA yang diawali dengan sambutan dari perwakilan sekolah dan ketua tim pengabdian. Sebanyak 20 peserta didik yang berasal dari perwakilan kelas VII dan VIII hadir dengan mengenakan seragam olahraga, menciptakan suasana yang santai namun tetap kondusif untuk kegiatan praktik.

Sesi pertama diisi dengan pemaparan materi bertajuk "*Kreativitas Tanpa Batas*" yang disampaikan oleh narasumber dari Politeknik Piksi Ganesha. Menggunakan bantuan proyektor, narasumber menjelaskan urgensi penguasaan teknologi visual di era digital saat ini. Pada sesi ini, interaksi dua arah mulai terbangun ketika beberapa siswa mengajukan pertanyaan mengenai perbedaan aplikasi Canva dengan perangkat lunak desain lain yang lebih berat. Dokumentasi pada Gambar 2 menunjukkan narasumber sedang memberikan penjelasan di depan kelas sementara siswa menyimak dengan antusias.



Gambar 2. Pemaparan Materi Dasar Desain Grafis oleh Narasumber

Guna memaksimalkan efektivitas pelatihan dalam waktu yang terbatas, tim pengabdian menerapkan strategi pembelajaran kolaboratif. Sebanyak 20 peserta dibagi ke dalam 5 kelompok belajar, di mana setiap kelompok terdiri dari 4 siswa dengan komposisi campuran antara siswa kelas VII dan VIII. Strategi pengelompokan ini



bertujuan untuk memfasilitasi metode tutor sebaya (*peer-tutoring*), di mana siswa kelas VIII yang cenderung lebih cepat memahami instruksi teknis dapat membantu adik kelasnya di kelas VII.

Suasana pelatihan dirancang dengan konsep *lesehan* (duduk melantai) di aula laboratorium. Seperti terlihat pada Gambar 3, setiap kelompok duduk melingkar mengelilingi modul dan gawai yang digunakan untuk praktik. Konsep ini terbukti efektif mencairkan suasana (*ice breaking*) dan menghilangkan sekat kaku antara pemateri dan peserta. Fasilitator dari mahasiswa mendampingi setiap kelompok secara bergilir (*coaching clinic*) untuk memandu tahapan teknis, mulai dari pembuatan akun hingga eksekusi desain.



Gambar 3. Diskusi Kelompok dalam Merancang Konsep Desain

Inti dari kegiatan ini adalah praktik mandiri pembuatan poster digital. Setiap kelompok diberikan tantangan untuk membuat satu karya poster dengan pilihan tema "Motivasi Belajar" atau "Lingkungan Sekolah". Pada awal sesi praktik, tim pengabdian mengidentifikasi beberapa kendala yang dihadapi peserta, antara lain: (1) Kesulitan menentukan kombinasi warna yang kontras, dan (2) Ketergantungan pada koneksi internet yang sempat tidak stabil di beberapa titik ruangan. Namun, kendala tersebut dapat diatasi melalui pendampingan intensif fasilitator yang memberikan saran pemilihan palet warna dan penyediaan akses *tethering* internet cadangan.



Evaluasi keberhasilan kegiatan tidak dilakukan melalui tes tertulis, melainkan melalui Penilaian Produk (*Product Assessment*) berdasarkan karya yang dihasilkan oleh kelima kelompok. Berikut adalah rekapitulasi capaian keterampilan peserta:

Tabel 1. Hasil Observasi Capaian Keterampilan Kelompok

No	Indikator Capaian	Hasil Observasi	Keterangan
1	Kerjasama Tim ( <i>Teamwork</i> )	5/5 Kelompok Aktif	Diskusi tema berjalan hidup di semua kelompok
2	Pemilihan Template	5/5 Kelompok Tepat	Sesuai tema Pendidikan/Lingkungan
3	Kustomisasi Desain	100% Berhasil	Seluruh kelompok mampu memodifikasi teks & gambar
4	Produk Akhir ( <i>Output</i> )	5 Karya Poster	Setiap kelompok berhasil mengunggah hasil karya

Data di atas menunjukkan bahwa secara teknis, transfer pengetahuan berjalan sukses dengan tingkat keberhasilan produk mencapai 100%. Kelompok siswa terlihat bangga ketika berhasil mengunggah hasil karya mereka sendiri, yang sebelumnya mereka anggap sulit untuk dibuat. Hasil kegiatan pengabdian ini mengonfirmasi bahwa penggunaan aplikasi berbasis *template* seperti Canva sangat relevan diterapkan di tingkat SMP karena kurva belajarnya yang landai (mudah dipelajari). Dampak nyata yang terlihat adalah perubahan *mindset* siswa dari konsumen teknologi menjadi produsen konten. Siswa yang awalnya hanya menggunakan gawai untuk bermain *game* atau media sosial, kini memahami bahwa perangkat tersebut dapat digunakan sebagai alat produktivitas kreatif. Selain itu, kegiatan ini juga memperkuat profil pelajar Pancasila, khususnya pada dimensi Kreatif dan Gotong Royong. Dimensi gotong royong terlihat dari kerjasama tim dalam kelompok, di mana mereka saling berbagi tugas (ada yang mencari gambar, ada yang menyusun kata-kata). Pihak sekolah, melalui guru pendamping, menyampaikan apresiasi positif dan berencana mengintegrasikan keterampilan ini dalam tugas-tugas mading sekolah di masa mendatang.



Gambar 4. Siswa Menunjukkan Hasil Karya Desain Poster Digital yang Berhasil Dibuat Menggunakan Canva

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMP Negeri 2 Tanjung Palas Utara, dapat disimpulkan bahwa pelatihan penggunaan aplikasi Canva efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi digital dan kreativitas siswa. Hal ini dibuktikan dengan tingkat keberhasilan 100% pada aspek produk, di mana seluruh kelompok peserta mampu menghasilkan karya poster digital yang memenuhi kriteria estetika dasar. Metode pembelajaran kolaboratif (*peer-tutoring*) yang diterapkan terbukti mampu mengatasi kendala perbedaan kecepatan belajar antar siswa. Kegiatan ini memberikan solusi konkret bagi permasalahan minimnya penguasaan alat desain di kalangan pelajar, sekaligus mengubah pola pikir siswa dari sekadar konsumen teknologi menjadi produsen konten kreatif. Sebagai rekomendasi keberlanjutan, disarankan agar pihak sekolah dapat mengintegrasikan penugasan berbasis proyek visual (*project-based learning*) dalam kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler, seperti pengelolaan mading sekolah atau media sosial OSIS. Bagi pengabdian selanjutnya, disarankan untuk memberikan materi lanjutan berupa desain video pendek atau animasi sederhana guna memperkaya kompetensi digital siswa.



## Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah dan Dewan Guru SMP Negeri 2 Tanjung Palas Utara atas izin, sambutan hangat, serta fasilitas ruang laboratorium yang diberikan demi kelancaran kegiatan ini. Apresiasi juga disampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Politeknik Piksi Ganesha dan program Kampus Merdeka (MBKM) yang telah memberikan dukungan penuh, baik secara moril maupun materiil. Terakhir, terima kasih kepada seluruh rekan mahasiswa tim pengabdian yang telah bekerja keras dan berdedikasi tinggi dalam mentransfer ilmu kepada para peserta didik.

## Referensi

- Latifah, Anisa, Fadila Gunatria, Gina Mardiah, Harits Widodo, Laila Astuti, Lulu Arifah, Mohammad Widiarsa, Muhamad Fani, Safira Fatimah, and Sylvia Amelia. 2025. "Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Dalam Mengasah Keterampilan Siswa-Siswi Di MTS Wonosobo." *ASPIRASI : Publikasi Hasil Pengabdian Dan Kegiatan Masyarakat* 3, no. February (February): 18–26. <https://doi.org/10.61132/aspresiasi.v3i2.1502>.
- Munarun, Ahmad, Laily Rachma Handayani, Rifty Ariyani, and Bahrul Ulum. 2025. "Pendampingan Penggunaan Teknologi Secara Bijak Kepada Anak Sekolah Dasar Di Desa Pidodowetan." *Jurnal Abdimas PHB* 8, no. 4: 834–44.
- Rosmayati, Siti, Eko Heri Saputra, David Kuleh, Muhammad Zainal Aldiansyah, Muhammad Kasmijul, Marchelyus Brady Anthony, and Serliyati Kalep. 2025. "Strategi Membangun Personal Branding Dan Manajemen Keuangan Cerdas Di Era Digital Di SMAN 1 Tanjung Palas Tengah." *PADMA* 5, no. 1: 1–9.
- Salim, Miladia, Nur Kaffah, Seftia Izati, Ari Indriani, and Fina Rizqi. 2025. "Pengembangan Hard Skill Siswa SMP Dan SMA LB Negeri Wiradesa Pekalongan Melalui Ekstrakurikuler Agrikultur." *Jurnal Pengabdian Sosial* 2, no. October (October): 4809–15. <https://doi.org/10.59837/hp9p2q54>.
- Saputra, Eko Heri, Muhammad Zainal Aldiansyah, David Kuleh, Muhammad Kasmijul, Serliyati Kalep, Marchelyus Brady Anthony, and Siti Rosmayati. 2025. "Peningkatan Keterampilan Pemasaran Digital Melalui Pelatihan Dan Pendampingan UMKM Bagi TP PKK Desa Wonomulyo." *PADMA* 5, no. 2: 258–70.
- Simanjuntak, Junihot M, Udin Syaefuddin, and Aan Komariah. 2019. "Model Pelatihan Berbasis Produk Untuk Meningkatkan Kinerja Penelitian Dan



**JURNAL PADMA**  
**Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat**  
**Politeknik Piksi Ganesha**  
**Vol. 06 No. 01 (2026)**

<https://journal.piksi.ac.id/index.php/Padma>  
p-ISSN : 2797-6394 e-ISSN : 2797-3905



Publikasi Karya Ilmiah The Product-Based Training Models to Enhance Research Performance and Publication of Scientific Works." *JURNAL JAFFRAY* 17, no. 1: 107–22. <https://doi.org/10.25278/jj.v17i1.291>.

Sufanti, Main, Agus Wahyudi, Umi Fadlilah, Eko Purnomo, Shandy Fadlullah, Olivia Wijayanti, and Muhammad Fadlilah. 2025. "Peningkatan Literasi Digital Dan Kreativitas Siswa SMK Melalui Pelatihan Desain Grafis Dengan Canva." *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar* 5, no. 2 (October): 166–78. <https://doi.org/10.56972/jikm.v5i2.261>.

Touwe, Sem, Agustinus Ufie, and Tama Maisuri. 2025. "Pelatihan Literasi Budaya Dan Digital Bagi Generasi Muda Dalam Rangka Pelestarian Warisan Budaya Lokal Di Kecamatan Taniwel." *Jurnal Pengabdian Arumbai* 3, no. October (October): 287–99. <https://doi.org/10.30598/arumbai.vol3.iss2.pp287-299>.