

Kreasi Desain Digital Menggunakan Canva Di SMAN 1 Tenggaraong Seberang

Lutfhy Aria Yudiarta¹, Amin Nasrullah², Gusti Maharani³, Danil⁴, Fioni Syahila Maulyra⁵, Della Kharisma Dhanti⁶, Anna Khoirunisa⁷, Putri Adelia⁸, Hermansyah⁹
Universitas Kutai Kartanegara Tenggaraong^{1,2,3,4,5,6,7,8,9}
E-mail lutfhyxylm@gmail.com

Received:
2026 – 01 – 18

Revised:
2026 – 01 – 31

Accepted:
2026 – 05 – 10

Kata Kunci: Desain Digital, Canva, Literasi Digital

Keywords: Digital Design, Canva, Digital Literacy

Abstrak: Kemampuan memanfaatkan teknologi menjadi penting seiring pesatnya perkembangan digital. Oleh karena itu, kegiatan Kreasi Desain Digital Menggunakan Canva di SMAN 1 Tenggaraong Seberang dalam rangka KKN ke-37 Universitas Kutai Kartanegara menjadi langkah strategis. Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk workshop desain digital dengan metode deskriptif kualitatif dan pendekatan praktik, di mana siswa terlibat langsung dalam pembuatan desain menggunakan Canva. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kreativitas siswa dan memberikan manfaat nyata dalam penguatan kemampuan desain visual serta literasi digital.

Abstract: The ability to utilize technology has become increasingly important in line with rapid digital developments. Therefore, the Digital Design Creation Using Canva program conducted at SMAN 1 Tenggaraong Seberang as part of the 37th Community Service Program (KKN) of Universitas Kutai Kartanegara represents a strategic initiative. This activity was implemented in the form of a digital design workshop using a descriptive qualitative method combined with a practical approach, in which students were directly involved in creating designs using Canva. The results indicate an improvement in students' creativity and provide tangible benefits in strengthening visual design skills and digital literacy.

Pendahuluan

Kemampuan dalam memanfaatkan teknologi menjadi aspek yang sangat penting seiring dengan pesatnya perkembangan dunia digital saat ini. Teknologi dapat dipahami sebagai sekumpulan perangkat, sistem, serta metode yang digunakan untuk menciptakan, mengolah, dan menyampaikan informasi maupun berbagai bentuk bahan. Penguasaan teknologi tidak hanya memberikan kemudahan dalam menjalankan aktivitas sehari-hari, tetapi juga memiliki peran strategis dalam menunjang keberhasilan di bidang pendidikan, dunia kerja, serta berbagai sektor lainnya. Saat ini, teknologi telah melekat dalam hampir seluruh aspek kehidupan, mulai dari bidang komunikasi hingga industri kreatif. Dengan demikian, penguasaan teknologi bukan lagi sekadar pilihan, melainkan menjadi kebutuhan yang harus dimiliki.[1]

Perkembangan teknologi di era globalisasi telah membawa dampak yang signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk sektor pendidikan. Perubahan menuju sistem digital menuntut dunia pendidikan untuk menyesuaikan diri dengan beragam terobosan teknologi, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, kemampuan literasi serta keterampilan desain visual menjadi kompetensi penting yang perlu dimiliki oleh generasi pelajar masa kini agar mampu mengikuti perkembangan zaman.[2] Menanggapi kebutuhan tersebut, kegiatan Kreasi Desain Digital Menggunakan Canva di SMAN 1 Tenggara Seberang hadir sebagai upaya untuk membekali siswa dengan keterampilan desain visual yang praktis dan relevan. Melalui pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran, siswa diharapkan mampu mengembangkan kreativitas, meningkatkan literasi digital, serta menghasilkan karya desain yang mendukung proses belajar secara lebih menarik dan efektif.

Pada era digital saat ini, proses pembelajaran semakin banyak memanfaatkan perangkat teknologi seperti komputer dan laptop yang terhubung melalui jaringan internet. Salah satu media yang sering digunakan adalah aplikasi Canva. Canva merupakan platform desain dan komunikasi visual berbasis daring yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam membuat berbagai jenis desain serta membagikannya ke berbagai media. Kehadiran aplikasi ini bertujuan untuk mendukung guru dan siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi yang menekankan keterampilan dan kreativitas. Melalui Canva, siswa lebih mudah menuangkan imajinasi terhadap materi yang disampaikan guru, merancang presentasi yang lebih menarik dan interaktif, serta mengeksplorasi kreativitas melalui beragam pilihan tema, template, animasi, dan fitur pendukung lainnya.[3]

Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran di lingkungan pendidikan terbukti memberikan kontribusi positif yang cukup besar. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva secara terencana mampu membantu siswa memahami konsep dasar desain grafis, mengembangkan kreativitas, serta meningkatkan keterampilan teknis dalam menyusun materi visual. Selain itu, proses pembelajaran menjadi lebih efisien karena dapat dilakukan dalam waktu yang relatif singkat dan mudah diakses melalui perangkat seperti ponsel maupun laptop. Penerapan Canva dalam kegiatan belajar mengajar juga mendorong meningkatnya motivasi siswa untuk bekerja sama dan menumbuhkan rasa percaya diri saat menyajikan hasil karya melalui tampilan visual yang menarik dan komunikatif. Melalui

pelatihan Canva yang terstruktur, minat belajar siswa dapat tumbuh, keaktifan meningkat, serta pemahaman materi menjadi lebih mudah dengan pendekatan yang lebih menarik dan sederhana.[4] Dengan demikian, penggunaan Canva tidak hanya berperan sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga menjadi sarana strategis dalam mendukung pembelajaran berbasis teknologi yang mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar serta menyiapkan siswa agar lebih siap menghadapi tuntutan kompetensi di era digital.

Oleh karena itu, kegiatan Kreasi Desain Digital Menggunakan Canva di SMAN 1 Tenggara Seberang yang dilaksanakan dalam rangka Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Kutai Kartanegara ke-37 menjadi langkah strategis dalam mendukung penguatan pembelajaran berbasis digital. Melalui kegiatan ini, siswa tidak hanya diperkenalkan pada pemanfaatan Canva sebagai media desain visual, tetapi juga dibekali keterampilan praktis yang dapat menunjang proses pembelajaran di sekolah serta pengembangan kreativitas secara mandiri. Kegiatan KKN ke-37 ini juga menjadi bentuk kontribusi nyata mahasiswa Universitas Kutai Kartanegara dalam mendukung peningkatan literasi digital, menciptakan proses belajar yang inovatif dan aplikatif, serta menyesuaikan dunia pendidikan dengan perkembangan teknologi di era modern.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian masyarakat bertajuk Kreasi Desain Digital Menggunakan Canva di SMAN 1 Tenggara Seberang dilaksanakan dengan menerapkan metode deskriptif kualitatif Metode yang diterapkan dalam mencapai tujuan dan sasaran kegiatan meliputi metode ceramah, diskusi tanya jawab, serta praktik langsung. Materi yang disampaikan berfokus pada pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media desain digital.[5] Materi yang diberikan yaitu Penggunaan aplikasi canva . Kegiatan ini diselenggarakan dalam bentuk workshop desain digital, di mana siswa tidak hanya memperoleh pemaparan materi secara teoritis, tetapi juga dilibatkan secara langsung dalam proses pembuatan desain menggunakan aplikasi Canva. Adapun hasil desain yang dikerjakan oleh siswa meliputi pamflet, poster, serta desain ucapan yang dapat dimanfaatkan untuk kebutuhan akademik maupun nonakademik.

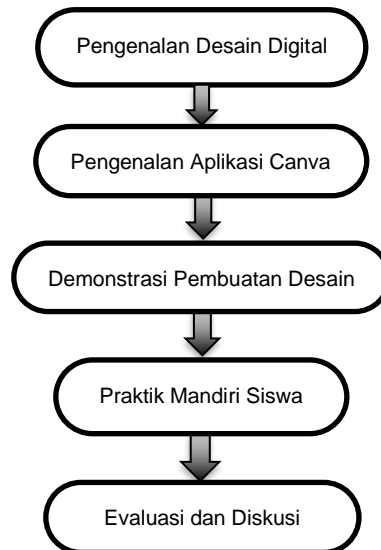
Pengumpulan data dalam kegiatan ini dilakukan melalui pengamatan langsung selama proses pembelajaran berlangsung, pendokumentasian kegiatan, serta penelaahan terhadap hasil karya desain yang dibuat oleh siswa. Seluruh data tersebut digunakan sebagai bahan evaluasi untuk menilai tingkat pemahaman dan keterampilan yang diperoleh peserta. Melalui pendekatan praktik, proses penilaian dapat dilakukan secara nyata dengan memperhatikan keaktifan siswa, kemampuan dalam mengoperasikan fitur-fitur Canva, serta kualitas desain yang dihasilkan.

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi, terlihat adanya peningkatan yang cukup signifikan pada pemahaman dan keterampilan desain digital siswa setelah mengikuti workshop. Sebelum kegiatan dilaksanakan, sebagian besar siswa belum memiliki pemahaman yang memadai mengenai fungsi dan pemanfaatan Canva. Namun, setelah mengikuti workshop berbasis praktik, siswa mampu menghasilkan desain visual secara mandiri, lebih kreatif, dan sesuai dengan prinsip dasar desain. Peningkatan partisipasi siswa juga tampak dari keaktifan selama sesi praktik serta kesungguhan dalam menyelesaikan tugas desain yang diberikan.

Dengan demikian, penerapan metode deskriptif kualitatif melalui pendekatan praktik dinilai efektif dalam meningkatkan keterampilan desain digital siswa. Evaluasi

yang didasarkan pada observasi langsung dan analisis hasil karya menunjukkan bahwa kegiatan ini tidak hanya menambah pengetahuan siswa, tetapi juga membekali mereka dengan kemampuan aplikatif dalam memanfaatkan Canva sebagai media desain digital secara berkelanjutan.

Adapun gambaran alur mengenai program ini adalah sebagai berikut



Hasil dan Pembahasan

1. Pelaksanaan Kegiatan Kreasi Desain Digital dalam Program KKN 37

Pelaksanaan workshop desain digital berbasis aplikasi Canva sebagai bagian dari program KKN menunjukkan pendekatan sistematis dalam meningkatkan literasi digital peserta. Metode yang melibatkan pengenalan konsep desain hingga praktik langsung sejalan dengan kegiatan pelatihan desain grafis yang dilaporkan dalam penelitian pengabdian masyarakat di SMAN 1 Tenggarong Seberang, di mana aktivitas pelatihan Canva dilakukan dengan materi dan praktik langsung untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam membuat desain grafis.[6]

2. Partisipasi dan Antusiasme Siswa

Tingkat partisipasi dan antusiasme tinggi selama workshop mengindikasikan keterlibatan aktif peserta dalam proses belajar. Temuan tersebut sejalan dengan studi pelatihan literasi digital berbasis Canva yang menunjukkan bahwa metode praktik langsung dan demonstrasi penggunaan Canva mampu meningkatkan keterlibatan peserta dan minat belajar mereka dalam konteks desain dan digitalisasi materi pembelajaran. Peningkatan Pemahaman terhadap Canva sebagai Media Desain Digital.[7]

Berdasarkan hasil pengamatan, terjadi peningkatan pemahaman siswa terhadap pemanfaatan Canva sebagai media desain digital. Sebelum kegiatan dilaksanakan, pengetahuan siswa mengenai fungsi dan kegunaan Canva masih terbatas. Namun, melalui pendampingan intensif oleh mahasiswa KKN 37, siswa mulai mengenal dan memahami berbagai fitur Canva, seperti penggunaan template, pengaturan warna, pemilihan jenis huruf, serta pengelolaan elemen visual. Peningkatan pemahaman ini menjadi landasan penting dalam mendorong kreativitas siswa untuk menghasilkan desain yang lebih terarah.

3. Peningkatan Keterampilan Desain Digital Siswa

Berdasarkan observasi, terjadi peningkatan pemahaman siswa terhadap pemanfaatan Canva. Hal ini paralel dengan hasil penelitian lain di mana pengenalan fitur Canva melalui pendekatan deskriptif kualitatif terbukti meningkatkan literasi digital dan pemahaman peserta terhadap berbagai kemampuan aplikasi, seperti penataan visual, penggunaan template, hingga kreativitas dalam desain.[8]

Karya desain yang dihasilkan siswa menunjukkan tingkat kreativitas yang beragam dan cenderung mengalami peningkatan. Sebagian besar siswa sudah mampu memanfaatkan template Canva secara efektif dan mulai mengembangkan ide desain sesuai dengan karakter masing-masing. Mahasiswa KKN 37 juga memberikan umpan balik secara langsung terhadap hasil karya siswa, sehingga mereka dapat memahami kelebihan dan kekurangan dari desain yang dibuat. Proses evaluasi ini menjadi bagian penting dalam pembelajaran yang berbasis praktik.

4. Efektivitas Pendekatan Praktik dalam Kegiatan KKN

Kegiatan praktik langsung menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan siswa dalam menghasilkan karya desain seperti pamflet dan poster. Studi yang relevan pada pelatihan keterampilan desain grafis menggunakan Canva di SMK Darul Kamilin menunjukkan hasil yang signifikan berupa peningkatan kemampuan teknis siswa setelah praktik langsung menggunakan aplikasi tersebut.[9]



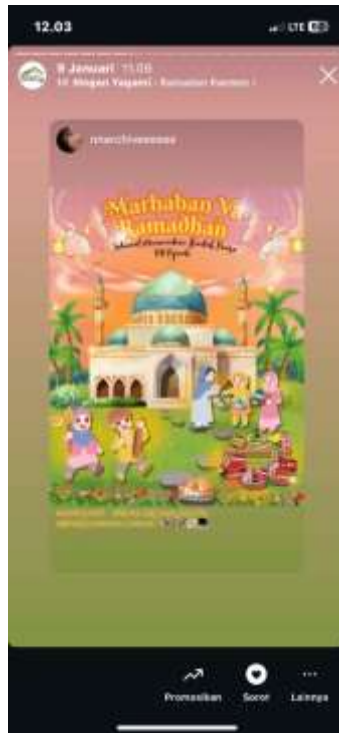
Gambar 1: Pemaparan Desain Digital Menggunakan Canva



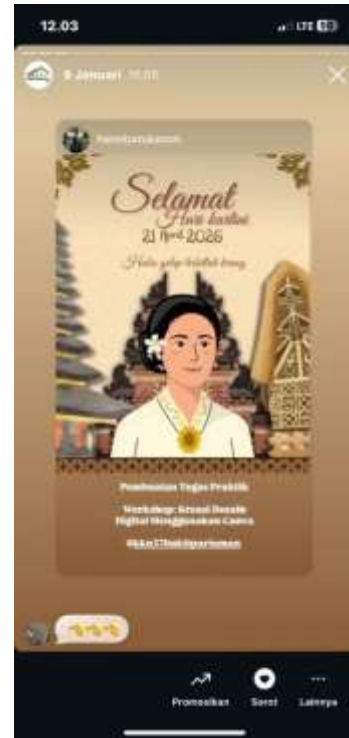
Gambar 2: Praktik Sekaligus Pendampingan Menggunakan Canva



Gambar 5 Hasil Praktik



Gambar 4 Hasil Praktik



Gambar 3 Hasil Praktik

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan Workshop Kreasi Desain Digital Menggunakan Canva di SMAN 1 Tenggarong Seberang yang diselenggarakan oleh mahasiswa KKN 37 Universitas Kutai Kartanegara menjadi upaya strategis dalam mendukung peningkatan mutu pendidikan berbasis teknologi. Kegiatan workshop ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam praktik desain grafis menggunakan aplikasi Canva, sehingga mampu mengembangkan kreativitas, kemampuan visual, serta literasi digital mereka. Melalui kegiatan tersebut, siswa diharapkan lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi, memiliki daya saing yang lebih baik, dan siap berperan aktif dalam kehidupan masyarakat digital.

Kesimpulan

Pelaksanaan Workshop Kreasi Desain Digital Menggunakan Canva di SMAN 1 Tenggarong Seberang yang diselenggarakan oleh mahasiswa KKN 37 Universitas Kutai Kartanegara berlangsung dengan lancar dan memberikan manfaat nyata bagi siswa. Kegiatan ini berperan sebagai media pembelajaran berbasis praktik yang mampu mendorong peningkatan kreativitas, kemampuan desain visual, serta literasi digital siswa melalui penggunaan aplikasi Canva. Selain itu, workshop ini juga berkontribusi dalam memperkuat kompetensi siswa agar lebih siap menghadapi tantangan perkembangan teknologi di era digital. Melalui kegiatan tersebut, siswa diharapkan dapat memanfaatkan teknologi secara optimal, memiliki daya saing yang lebih baik, dan siap berpartisipasi aktif dalam dunia pendidikan maupun kehidupan masyarakat digital.

Daftar Pustaka

- [1] I. A. Alhafizh, T. B. Jatmiko, A. M. Fauni, and P. U. Ramadhan, "Pelatihan Desain Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Kreativitas OSIS di SMA Puspa Bangsa Cibadak," vol. 2, no. 11, pp. 5408–5415, 2025.
- [2] L. Azqia, M. Efrianti, M. Maulisa, S. Sumiatun, M. Sakina, and A. Nasrullah, "Pelatihan Desain Grafis Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMP IT Tenggarong Seberang," *PEMA*, vol. 5, no. 2, pp. 356–364, 2025.
- [3] N. Z. H. putri Nahuda, Kunaenih, Rizziq Maulana Yatin, Yunita Maulidya, Milatie Haniefa, Anisa Aulia, "PELATIHAN CANVA SEBAGAI STRATEGI MENINGKATKAN KREATIFITAS DI SMA NEGERI 1 PARE KEDIRI," vol. 06, no. 05, pp. 523–529, 2023.
- [4] T. W. M. Hgl, F. N. Siregar, M. Edyanto, C. Z. Wiatantri, and K. Wulandari, "Pelatihan Desain Grafis Digital dengan Canva untuk Siswa SMA Pangudi Luhur Santo Vincentius Giriwoyo," vol. 4, no. 1, pp. 64–75, 2025.
- [5] L. Sakinah, N. Rahmawati, and H. Salman, "PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA TINGKAT SMK DI SMKN 1 GUNUNG PUTRI BOGOR," vol. 1, no. 4, pp. 476–480, 2020.
- [6] L. M. Muh Malik Azhari, "PELATIHAN DESAIN GRAFIS BERBASIS CANVA UNTUK SISWA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (DKV) SMK ISLAM AD-DUHA," vol. 4, no. 1, pp. 41–45, 2025.
- [7] J. Z. Umi Fitriani, Elyusra, "PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI CANVA DALAM MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL GURU DAN SISWA SD NEGERI 35 KOTA BENGKULU," pp. 121–129.
- [8] A. Damayanti, A. Damayanti, K. A. Putri, and R. Firjatullah, "Pengenalan Media Digital Menggunakan Aplikasi Canva Sebagai Sarana Literasi Digital Untuk Jenjang Sekolah Dasar Di Desa Cibuntu," vol. 2, no. 9, pp. 3712–3717, 2024.
- [9] Z. H. & M. F. Zulkarnaen, "PELATIHAN KETERAMPILAN DESAIN GRAFIS DASAR MENGGUNAKAN CANVA BAGI SISWA KELAS X SMK DARUL KAMILIN," vol. 4, no. 1, pp. 93–98, 2025.