



Optimalisasi Keterampilan Digital Siswa melalui Pendampingan dan Pelatihan Aplikasi Canva

Habibi Sutirta¹, Jhon Citro Trisakti², A Rasul³, Nurwirhanuddin⁴, Anastasya Renyaan⁵

^{1,2,3,4,5}STKIP Hermon Timika, Indonesia

E-mail: sutirtahabibi@gmail.com

Article Info	Abstract
Article History Received: 2026-02-05 Revised: 2026-03-10 Published: 2026-04-04	Along with technological advances, new challenges have emerged in the world of education, particularly in terms of the digital skills gap among students. Not all students have the same access or experience in utilizing digital media to support the teaching and learning process. This Community Service activity aims to improve the digital skills of SMA Integral Hidayatullah students to support technology-based learning. The method used in this community service activity involves a comprehensive and structured approach to achieve the stated objectives. These stages include; program socialization, training, technology implementation, mentoring, and evaluation. The activity was successful and had a significant positive impact on SMA Integral Hidayatullah students as partners. This activity was attended by 20 students who were enthusiastic about learning graphic design skills using the Canva platform. The training began with an introduction to the basics of Canva, including how to sync with a belajar id account, select a template, and understand key features such as design elements, text, and animation. The students appeared to quickly grasp the material provided and actively followed every instruction guided by the community service team. Some students even demonstrated extraordinary creativity by utilizing animated design elements to create interactive presentations. Evaluation results showed that 85% of students were satisfied with the training. They reported being able to use Canva to create visual content to support academic assignments. Furthermore, 15 student projects were collected as evidence of the skills they had acquired.
Keywords: <i>Training;</i> <i>Mentoring;</i> <i>Digital_skills;</i> <i>Canva_application.</i>	

Artikel Info	Abstrak
Sejarah Artikel Diterima: 2026-02-05 Direvisi: 2026-03-10 Dipublikasi: 2026-04-04	Seiring dengan kemajuan teknologi, muncul pula tantangan baru di dunia pendidikan, terutama dalam hal kesenjangan kemampuan digital di antara siswa. Tidak semua siswa memiliki akses atau pengalaman yang sama dalam memanfaatkan media digital untuk menunjang proses belajar mengajar. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan digital siswa SMA Integral Hidayatullah guna mendukung pembelajaran yang berbasis teknologi. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini melibatkan pendekatan yang komprehensif dan terstruktur untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tahapan tersebut meliputi; Sosialisasi program kegiatan, pelatihan, penerapan teknologi, pendampingan dan evaluasi. Kegiatan berlangsung dengan sukses dan memberikan dampak positif yang signifikan bagi para siswa SMA Integral Hidayatullah selaku mitra. Kegiatan ini diikuti oleh 20 siswa yang antusias untuk belajar keterampilan desain grafis menggunakan platform Canva. Pelatihan dimulai dengan pengenalan dasar Canva, termasuk cara sinkronisasi dengan akun belajar id, memilih template, serta memahami fitur-fitur utama seperti elemen desain, teks, dan animasi. Para siswa terlihat cepat memahami materi yang diberikan dan aktif mengikuti setiap instruksi yang dipandu oleh tim pengabdian. Beberapa siswa bahkan menunjukkan kreativitas yang luar biasa dengan memanfaatkan elemen desain animasi untuk membuat presentasi interaktif. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 85% siswa merasa puas dengan pelatihan yang diberikan. Mereka menyatakan mampu menggunakan Canva untuk membuat konten visual yang mendukung tugas akademis. Selain itu, sebanyak 15 karya siswa berhasil dikumpulkan sebagai bukti keterampilan yang telah mereka peroleh.
Kata kunci: <i>Training;</i> <i>Mentoring;</i> <i>Digital_skills;</i> <i>Canva_application.</i>	

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang begitu pesat telah mengubah lanskap pendidikan secara signifikan. Peran teknologi informasi menjadi krusial dalam mendukung proses pembelajaran yang efektif dan efisien [1]. Perubahan ilmu

pengetahuan dan teknologi yang berlangsung begitu cepat harus pula dibarengi dengan kesiapan dalam menghadapi perubahan-perubahan dalam dunia pendidikan [2]. Perubahan ini tentunya mendorong lembaga pendidikan untuk mencari solusi inovatif agar

pembelajaran menjadi lebih menarik, interaktif, dan relevan dengan perkembangan zaman. Pengenalan teknologi digital tidak hanya sekedar menjadi alat bantu, tetapi menjadi sarana untuk meningkatkan kreativitas dan kemampuan berpikir kritis siswa.

Dalam konteks persaingan di era digital, siswa dituntut tidak hanya memiliki pengetahuan teoretis, tetapi juga keterampilan praktis dalam mengolah dan menyajikan informasi. Kendati demikian, siswa di SMA Integral Hidayatullah Timika yang terletak di Kabupaten Mimika, Provinsi Papua Tengah selaku mitra dalam pengabdian ini masih terbilang minim dalam memanfaatkan teknologi digital dalam pembelajaran. SMA Integral Hidayatullah merupakan salah satu sekolah berbasis agama islam yang beralamat di Jl. Poros Mapurujaya Km. 9, Kelurahan Kadun jaya, Distrik Wania, Kabupaten Mimika, Provinsi Papua Tengah.

Keterbatasan pengetahuan ini mengakibatkan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi kurang optimal. Oleh karena itu, integrasi aplikasi desain grafis seperti Canva dalam pembelajaran melalui Pengabdian Kepada Masyarakat menjadi salah satu **solusi** yang menjanjikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran terutama di SMA Integral Hidayatullah Timika. Melalui Pengabdian Kepada Masyarakat dengan pelatihan dan pendampingan ini, siswa tidak hanya belajar menggunakan aplikasi, tetapi juga diajak untuk berpikir kreatif dalam menciptakan karya yang informatif dan menarik. Pendekatan ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar serta memperluas wawasan siswa tentang potensi teknologi dalam pembelajaran.

Disamping itu, berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah, salah satu tantangan yang dihadapi adalah rendahnya kemampuan siswa dalam menggunakan media kreatif berbasis teknologi digital, sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik.

Canva merupakan salah satu dari berbagai aplikasi yang dapat memberikan fitur desain dan cocok untuk media pendidikan belajar yang secara kreatif dan menarik [3]. Selain itu canva bisa digunakan dengan cara gratis dengan menggunakan akun Belajar.Id yang dimiliki oleh siswa. Berbagai fitur yang bisa dimanfaatkan seperti template untuk presentasi, membuat poster, mendesain kartu belajar dan masih banyak lagi fitur-fitur yang tersedia dan semua bisa digunakan secara gratis [4].

Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat skema Pemberdayaan Masyarakat

Pemula (PMP) ini difokuskan pada optimalisasi Keterampilan Digital siswa SMA Integral Hidayatullah melalui Pendampingan dan Pelatihan Aplikasi Canva. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan keterampilan digital siswa dalam memanfaatkan teknologi digital guna mendukung pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan relevan dengan perkembangan zaman [5].

II. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini melibatkan pendekatan yang komprehensif dan terstruktur untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Berikut adalah uraian tahapan-tahapan kegiatan yang disajikan dalam tabel berikut.

Tabel. 1 Tahapan Kegiatan Pelatihan dan Pendampingan

No	Deskripsi Kegiatan	Pendamping
A. Sosialisasi Program Kegiatan		
1	Tim langsung berkoordinasi dengan pihak sekolah untuk menyiapkan segala keperluan yang dibutuhkan untuk melanjutkan kegiatan pengabdian Masyarakat kepada siswa SMA Integral Hidayatullah Timika.	TIM Pengabdian
B. Pelatihan		
1	Pelatihan dan Workshop Kegiatan dimulai dengan serangkaian pelatihan dan <i>workshop</i> yang berfokus pada peningkatan keterampilan digital mahasiswa. Materi yang disampaikan meliputi penggunaan <i>platform</i> digital untuk pembelajaran <i>online</i> , pemanfaatan aplikasi produktivitas, serta teknik penelitian berbasis teknologi. Pelatihan ini dilaksanakan dengan metode tatap muka.	TIM Pengabdian
2	Pendampingan dan Praktek Langsung Setelah pelatihan, mahasiswa akan diberi kesempatan untuk menerapkan keterampilan yang telah diperoleh melalui sesi pendampingan dan praktek langsung. Mereka akan diarahkan untuk menggunakan berbagai <i>platform</i> digital dalam tugas akademik mereka, termasuk membuat presentasi, mengeloa proyek penelitian, menggunakan Siakad Cloud Unbara untuk mengisi KRS, melihat nilai, jadwal kuliah dan sebagainya, serta berkolaborasi dalam kelompok diskusi <i>online</i> .	
C. Penerapan Teknologi		
	Penerapan teknologi dilakukan dalam bentuk pendampingan dan pelatihan aplikasi Canva yang dibagi menjadi dua sesi yaitu sesi teori dan sesi praktek, dimana sesi teori dilakukan untuk memberikan pemahaman dasar tentang Canva dan prinsip-prinsip desain. Sedangkan, sesi praktik memberikan peserta kesempatan untuk langsung mencoba Canva dengan berbagai latihan dan proyek desain. Siswa tidak hanya memperoleh keterampilan desain grafis, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dan kritis. Selain itu, kegiatan ini juga dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap teknologi digital.	Siswa SMA integral Hidayatullah
D. Pendampingan		
	Untuk mengukur tingkat keberhasilan kegiatan, evaluasi dilakukan secara berkala menggunakan dua pendekatan: a. Deskriptif : Observasi langsung terhadap peningkatan keterampilan siswa dalam menggunakan teknologi digital selama kegiatan berlangsung. Hal ini dilakukan dengan penilaian terhadap tugas, partisipasi dalam diskusi, dan keterlibatan dalam kegiatan praktis. b. Kualitatif : Wawancara dan survei yang dilakukan sebelum dan sesudah kegiatan untuk mengukur perubahan sikap siswa terkait pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran. Respon siswa terhadap penggunaan teknologi akan menjadi indikator utama dalam menilai keberhasilan pengabdian ini.	TIM Pengabdian
E. Evaluasi		
	Evaluasi direncanakan dilakukan pada akhir sesi pelatihan, guna menilai sejauh mana peserta memahami materi dan mampu mengaplikasikan keterampilan desain menggunakan Canva. Evaluasi akan dilakukan dengan dua cara: a. Penilaian terhadap hasil desain yang dibuat oleh masing-masing peserta. b. Wawancara/testimoni untuk mengukur tingkat pemahaman, kepuasan, dan saran peserta terhadap pelatihan. Hasil evaluasi ini akan dijadikan dasar untuk mengukur efektivitas kegiatan dan sebagai bahan perbaikan untuk kegiatan serupa di masa depan.	Tim Pengabdian

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat skema Pemberdayaan Masyarakat Pemula (PMP) dengan judul “Optimalisasi Keterampilan Digital Siswa SMA Integral Hidayatullah Melalui Pendampingan dan Pelatihan Aplikasi Canva” berlangsung dengan sukses dan memberikan dampak positif yang signifikan bagi para siswa SMA Integral Hidayatullah selaku mitra. Kegiatan ini diikuti oleh 20 siswa yang antusias untuk belajar keterampilan desain grafis menggunakan platform Canva. Pelatihan dimulai dengan pengenalan dasar Canva, termasuk cara sinkronisasi dengan akun belajar id, memilih template, serta memahami fitur-fitur utama seperti elemen desain, teks, dan animasi. Para siswa terlihat cepat memahami materi yang diberikan dan aktif mengikuti setiap instruksi yang dipandu oleh tim pengabdian.



Gambar 1. Pengenalan Dasar Canva

Transfer ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEKS) yang berhasil diimplementasikan pada mitra mencakup keterampilan teknis dalam penggunaan Canva, pemahaman prinsip desain grafis seperti keseimbangan visual dan tipografi, serta kemampuan menyusun konten visual yang efektif. Hasil karya siswa menunjukkan peningkatan keterampilan dan pemahaman yang baik terhadap materi yang diajarkan.

Setelah sesi pengenalan, siswa diajak untuk langsung mempraktikkan pembuatan desain poster sederhana dengan tema edukasi. Beragam ide kreatif muncul dalam karya mereka, mulai dari poster kampanye literasi hingga ajakan menjaga lingkungan sekolah. Suasana pelatihan semakin dinamis ketika siswa mulai saling bertukar ide dan berdiskusi tentang teknik desain yang lebih menarik. Beberapa siswa bahkan menunjukkan kreativitas yang luar biasa dengan memanfaatkan elemen desain animasi untuk membuat presentasi interaktif.

Sebagai penutup dari kegiatan “Optimalisasi Keterampilan Digital Siswa SMA Integral Hidayatullah Melalui Pendampingan dan Pelatihan Aplikasi Canva”, sebuah kuis interaktif diselenggarakan untuk menguji pemahaman dan kreativitas para peserta. Kuis ini dirancang dalam format yang menyenangkan, meliputi pertanyaan seputar fitur Canva, prinsip desain yang baik, serta tantangan praktis dalam membuat desain sederhana dengan waktu terbatas. Para siswa penuh semangat bersaing untuk menjadi yang terbaik.

Setelah kuis selesai, diumumkan pemenang yang mendapatkan penghargaan sebagai kelompok paling kreatif dan kelompok dengan pengetahuan teknis terbaik. Tidak hanya itu, seluruh peserta mendapatkan apresiasi atas partisipasi dan antusiasme mereka selama kegiatan berlangsung. Penutupan kegiatan diakhiri dengan pesan motivasi dari tim pengabdian yang mendorong siswa untuk terus menggunakan Canva dalam berbagai aspek, baik di sekolah maupun di kehidupan sehari-hari.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 85% siswa merasa puas dengan pelatihan yang diberikan. Mereka menyatakan mampu menggunakan Canva untuk membuat konten visual yang mendukung tugas akademis. Selain itu, sebanyak 15 karya siswa berhasil dikumpulkan sebagai bukti keterampilan yang telah mereka peroleh.

Pendampingan dan Pelatihan ini tidak hanya memberikan manfaat langsung dalam bentuk keterampilan teknis tetapi juga memotivasi siswa untuk terus berkreasi dengan alat desain grafis. Sesi diskusi menunjukkan antusiasme tinggi, dengan banyaknya pertanyaan yang diajukan terkait teknik desain dan penggunaan fitur Canva secara maksimal.

B. Pembahasan

Bentuk kegiatan yang dilaksanakan dalam program Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah pendampingan dan pelatihan interaktif berbasis praktik langsung, yang mengombinasikan metode ceramah, demonstrasi, dan praktik individu. Pelatihan difokuskan pada pengenalan dan pemanfaatan platform desain grafis Canva sebagai media kreatif untuk menunjang keterampilan digital siswa dalam membuat berbagai materi pembelajaran, presentasi, serta konten edukatif digital.

Antusiasme peserta selama pelaksanaan menunjukkan bahwa penggunaan teknologi digital seperti Canva sangat diminati dan dibutuhkan oleh siswa untuk mendukung aktivitas akademik mereka. Hasil pengabdian kepada masyarakat pemula ini memberikan pengalaman langsung bagi siswa SMA Integral Hidayatullah dalam menggunakan platform desain grafis berbasis Canva.

Hasil wawancara siswa sebelum mengikuti pendampingan dan pelatihan Aplikasi Canva, Diketahui Bahwa siswa sudah ada yang familiar dengan aplikasi Canva tetapi ada juga yang belum pernah menggunakan sama sekali. Menurut Perwakilan Siswa Bernama Syifa Fauzia Latukau Dan Syarifah Naura Azzahra Mengungkapkan Bahwa: "Sebenarnya aplikasi ini sering kami lihat bahkan digunakan oleh guru tetapi kami belum pernah secara langsung menggunakan, apalagi melihat berbagai fitur-fitur yang disediakan". Sedangkan menurut Hudzaifah, "karena keterbatasan penggunaan Handphone di Pondok Pesantren Hidayatullah sehingga terbatas juga bagi kami untuk mengakses hal - hal seperti ini".



Gambar 2. Wawancara Siswa sebelum Kegiatan

Impact dari Pendampingan dan Pelatihan Aplikasi Canva yang adalah siswa dapat mengeksplorasi keterampilan dan kreativitas mereka dengan membuat proyek - proyek visual yang unik dan menarik. Ini membantu mereka menjadi lebih kreatif dalam berpikir dan mengatasi tantangan desain. Pelatihan Canva juga dapat memberikan pemahaman tentang prinsip-prinsip desain seperti komposisi, tipografi, dan pemilihan warna. Siswa dapat mengaplikasikan pengetahuan ini dalam berbagai konteks.

Berdasarkan berbagai hal diatas dapat disimpulkan bahwa, kegiatan pendampingan dan pelatihan aplikasi Canva di SMA Integral Hidayatullah memberikan manfaat nyata tidak hanya bagi siswa, tetapi juga bagi guru,

dan lingkungan sekolah. **Kebermanfaatan** tersebut antara lain:

- a) Peningkatan Literasi dan Keterampilan Digital. Peserta memperoleh pemahaman dan keterampilan praktis dalam menggunakan aplikasi desain digital Canva. Hal ini meningkatkan literasi teknologi informasi yang sangat dibutuhkan dalam pembelajaran abad ke-21.
- b) Dukungan terhadap Proses Pembelajaran. Pelatihan Canva ini tidak hanya dapat dimanfaatkan oleh siswa, tetapi juga guru dapat memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran interaktif, seperti presentasi, infografis, dan modul visual, sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih efektif dan menarik.
- c) Pemanfaatan Teknologi Secara Positif dan Produktif. Kegiatan ini mengarahkan penggunaan teknologi digital ke arah yang lebih edukatif dan produktif, sekaligus mengurangi penggunaan teknologi yang bersifat pasif atau konsumtif.

Hal tersebut didukung oleh hasil wawancara siswa setelah mengikuti pendampingan dan pelatihan Aplikasi Canva, dimana siswa merasa sangat senang dengan adanya kegiatan PMP Ini karena menerapkan aplikasi canva. "kegiatan ini tentunya memberikan kemudahan bagi kami dalam membuat desain grafis yang dapat digunakan dalam menunjang kegiatan belajar dikelas. Apalagi sekarang semua serba teknologi digital, sehingga harus kami mampu untuk bersaing dengan berbagai cara, dan kegiatan ini sangat bermanfaat".



Gambar 3. Wawancara Siswa Setelah Kegiatan

IV. SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) skema pemberdayaan Masyarakat

pemula (PMP) dengan tema "Optimalisasi Keterampilan Digital Siswa SMA Integral Hidayatullah melalui Pendampingan dan Pelatihan Aplikasi Canva" telah memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan literasi digital dan kemampuan desain grafis siswa di SMA Integral Hidayatullah. Melalui pendampingan dan pelatihan ini, peserta memperoleh pengetahuan dan keterampilan praktis dalam menggunakan Canva sebagai media bantu untuk membuat poster, infografik, dan presentasi yang menarik serta relevan dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah.

Antusiasme peserta selama pelaksanaan menunjukkan bahwa penggunaan teknologi kreatif seperti Canva sangat diminati dan dibutuhkan oleh siswa untuk mendukung aktivitas akademik mereka. Hasil evaluasi juga menunjukkan peningkatan pemahaman dan kemampuan siswa dalam mengaplikasikan fitur-fitur Canva secara mandiri. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memperkaya keterampilan digital siswa, tetapi juga mendukung pengembangan kreativitas dan kemandirian mereka dalam menghasilkan media pembelajaran yang inovatif. Kegiatan ini menjadi bukti nyata bahwa integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih modern, interaktif, dan inovatif.

B. Saran

1. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal untuk kolaborasi berkelanjutan antara institusi pendidikan tinggi dan sekolah menengah dalam rangka memperluas pemanfaatan teknologi digital dalam dunia pendidikan.
2. Hasil yang diperoleh diharapkan dapat menjadi model bagi program-program pengabdian masyarakat serupa di masa depan, demi mencetak generasi yang siap menghadapi tantangan global.

DAFTAR RUJUKAN

- Ahmad, M., Nurmalingda, N., Oktadela, R., Ramadina, A., & Sarita, R. (2022). Pendampingan Pembelajaran Bahasa Inggris Melalui Pengaplikasian Canva Bagi Siswa Kelas X SMA Budi Dharma Dumai. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 28(4), Article 4.
- Cahyani, A., & Hindun, H. (2024). Pemanfaatan Media Digital Canva pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas X SMK. *Jurnal Pendidikan Dan Sastra Inggris*, 4(1), 117-125.
- D. Kurniawan, "Penerapan Media Digital dalam Pembelajaran di Sekolah Menengah Atas (SMA)," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 5, no. 2, pp. 35-42, 2018.
- Marwadi, N., & Sodik, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Menyusun Teks Iklan Kelas XII DKV 2 SMKN 13 Surabaya. *Volume 9, Nomor 8*, 198-207
- Noviani, D. (2023). Sosialisasi Urgensi Pendidikan Karakter Terhadap Remaja Millennial Generasi Z di Era Society 5.0. *ADM: Jurnal Abdi Dosen dan Mahasiswa*, 1(2), 119-124.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79-96.
- Ummah, M. S. (2019). Sistem pembelajaran daring. Retrieved from <http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y>
- W. Sanjaya. (2018). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.