



Penguatan Kompetensi Digital Siswa SMP IT Tahfidz Global Boarding School Batumarta 2 melalui Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva

Rakanita Utary¹, Anisya Destriani², Tedi Junawan³, Danu Muhajirin⁴,
Yuni Widia Sari⁵

¹⁻⁵Universitas Baturaja, Ogan Komering Ulu, Indonesia

Penulis Korespondensi:

Rakanita Utary

rakanitautary@gmail.com

Abstrak:

Pemanfaatan teknologi digital dalam dunia pendidikan menjadi kebutuhan penting untuk mendukung pengembangan keterampilan siswa, khususnya dalam penyampaian informasi secara visual. Namun, keterbatasan penggunaan perangkat digital di lingkungan sekolah berbasis Islam terpadu menyebabkan kemampuan siswa dalam menggunakan aplikasi pengeditan belum berkembang secara optimal. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital siswa Sekolah Menengah Pertama melalui pelatihan pembuatan desain poster menggunakan aplikasi Canva. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam satu hari melalui tahapan persiapan, penyampaian materi, praktik dengan pendampingan, serta evaluasi. Kegiatan berlangsung selama satu jam dengan melibatkan 12 siswa kelas VIII yang dibagi ke dalam tiga kelompok kerja. Setiap kelompok menggunakan satu perangkat laptop yang disediakan oleh tim pelaksana untuk melakukan praktik secara langsung. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa ketiga kelompok masing-masing berhasil menghasilkan satu desain poster bertema market day sesuai dengan arahan yang diberikan. Selain itu, siswa menunjukkan peningkatan pemahaman terhadap fungsi dasar aplikasi Canva, partisipasi aktif selama kegiatan, serta minat yang lebih tinggi dalam memanfaatkan media digital sebagai sarana pendukung pembelajaran dan aktivitas sekolah. Kegiatan ini memberikan manfaat nyata berupa peningkatan keterampilan praktis siswa dalam desain visual dan mendukung kebutuhan sekolah dalam pelaksanaan kegiatan kreatif. Secara keseluruhan, pelatihan desain berbasis aplikasi sederhana ini terbukti efektif dalam memperkuat kompetensi digital siswa melalui keterlibatan langsung dan pembelajaran berbasis praktik dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Kata Kunci: *kompetensi digital, Canva, desain grafis, poster*

Pendahuluan

Transformasi digital yang berlangsung secara masif telah memengaruhi cara belajar, cara berkomunikasi, dan cara menyampaikan informasi di lingkungan pendidikan. Peserta didik pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) dituntut tidak hanya mampu mengoperasikan perangkat digital, tetapi juga memiliki kompetensi dalam mengolah dan menyajikan informasi secara kreatif dan bertanggung jawab. Kompetensi digital merupakan hal yang penting bagi anak-anak di era sekarang. Dalam konteks ini, sekolah memiliki peran strategis dalam menyiapkan peserta didik agar mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi secara bijak dan produktif.

Sejalan dengan tuntutan tersebut, SMP IT Tahfidz Global Boarding School Batumarta 2 sebagai sekolah berbasis Islam terpadu memiliki komitmen kuat dalam membentuk



Diterbitkan oleh :

Perkumpulan Dosen Muslim Indonesia
Sulawesi Selatan

<https://dmi-journals.org/jai/>

karakter religius sekaligus mengembangkan potensi akademik siswa. Namun, hasil observasi awal dan pre-test yang dilakukan sebelum kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa penguasaan kompetensi digital siswa masih tergolong rendah. Data menunjukkan sekitar 80% siswa belum pernah mengikuti pelatihan desain grafis berbasis aplikasi digital, dan lebih dari 75% siswa belum memahami fungsi dasar aplikasi Canva, seperti penggunaan template, pengaturan tipografi, pemilihan warna, serta pemanfaatan elemen visual secara efektif. Temuan ini memperlihatkan adanya kesenjangan antara tuntutan kompetensi digital yang diharapkan dengan kondisi nyata yang dimiliki oleh siswa.

Kesenjangan tersebut tidak terlepas dari permasalahan utama yang dihadapi oleh mitra, yaitu terbatasnya pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana pengembangan keterampilan produktif siswa. Kondisi ini dipengaruhi oleh karakteristik sekolah yang berbasis Islam terpadu, dimana siswa dibatasi dalam penggunaan gawai selama berada di lingkungan sekolah. Kebijakan tersebut diterapkan sebagai bagian dari upaya pembinaan karakter dan kedisiplinan siswa, namun secara tidak langsung berdampak pada minimnya kesempatan siswa untuk berlatih menggunakan teknologi digital secara aplikatif.

Dalam praktiknya, meskipun mata pelajaran informatika telah diberikan, pembelajaran yang berlangsung masih bersifat terbatas dan belum menyentuh aspek keterampilan praktis dalam penggunaan aplikasi editing digital. Hal ini menyebabkan siswa belum memiliki pengalaman yang memadai dalam memanfaatkan aplikasi desain, khususnya Canva, sebagai media untuk mengekspresikan ide dan menyajikan informasi secara visual. Padahal, literasi digital yang baik tidak hanya berkaitan dengan pemahaman teoritis, tetapi juga menuntut kemampuan praktik yang berkelanjutan (Wulandari & Sutama, 2025). Oleh karena itu, diperlukan upaya nyata berupa pendampingan dan pelatihan yang terarah agar kebijakan sekolah tetap berjalan seiring dengan penguatan kompetensi digital siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan sebuah program yang mampu menjembatani kebutuhan penguatan kompetensi digital siswa dengan kondisi dan kebijakan sekolah. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini diwujudkan melalui pelatihan desain poster menggunakan aplikasi Canva bagi siswa SMP IT Tahfidz Global Boarding School Batumarta 2. Program kerja ini dirancang secara sederhana dan aplikatif agar sesuai dengan karakteristik siswa SMP, dengan menitikberatkan pada pengenalan konsep dasar desain visual serta pemanfaatan fitur Canva secara bertahap.

Secara operasional, kegiatan pelatihan meliputi pengenalan antarmuka Canva, penggunaan template, pengaturan teks dan warna, serta praktik langsung pembuatan poster bertema kegiatan sekolah. Melalui metode praktik langsung (*learning by doing*), siswa didorong untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran sehingga tidak hanya memahami konsep desain secara teoritis, tetapi juga mampu menghasilkan karya desain poster sederhana sebagai luaran kegiatan.

Pemilihan aplikasi Canva sebagai media pelatihan didasarkan pada pertimbangan kehandalan dan kemudahan penggunaannya bagi pemula. Canva menyediakan berbagai template siap pakai yang memungkinkan pengguna menghasilkan desain visual secara cepat tanpa memerlukan keahlian teknis yang kompleks. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran mampu meningkatkan motivasi belajar dan kreativitas siswa karena tampilannya yang menarik dan interaktif (Purwati & Nugroho, 2018).

Selain kemudahan teknis tersebut, pemanfaatan media visual digital dalam proses pembelajaran juga terbukti mampu meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu

penyampaian informasi secara lebih efektif (Arsyad, 2017). Dengan mempertimbangkan aspek kemudahan, efektivitas, dan relevansinya dengan kebutuhan siswa, Canva dinilai sebagai teknologi yang andal untuk diaplikasikan dalam kegiatan pengabdian masyarakat, khususnya dalam upaya penguatan kompetensi digital siswa SMP.

Tujuan utama dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah meningkatkan kompetensi digital siswa SMP IT Tahfidz Global Boarding School Batumarta 2 melalui pelatihan desain poster menggunakan aplikasi Canva. Secara khusus, kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap penggunaan teknologi digital secara produktif, mengembangkan kreativitas visual, serta menumbuhkan minat siswa dalam memanfaatkan media digital untuk kegiatan pembelajaran.

Manfaat kegiatan ini diharapkan dapat dirasakan oleh berbagai pihak. Bagi siswa, pelatihan ini memberikan keterampilan praktis yang dapat diterapkan dalam kegiatan akademik maupun non-akademik. Bagi pihak sekolah, kegiatan ini dapat menjadi pendukung dalam penguatan literasi digital di lingkungan pendidikan. Sementara itu, bagi mahasiswa pelaksana KKN, kegiatan ini menjadi sarana penerapan ilmu pengetahuan dan bentuk kontribusi nyata dalam pengabdian kepada masyarakat.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di SMP IT Tahfidz Global Boarding School Batumarta 2. Pemilihan lokasi didasarkan pada kesesuaian kebutuhan mitra dengan program kerja yang dirancang, khususnya dalam penguatan kompetensi digital siswa. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 21 Januari 2026 dan berlangsung selama satu hari dengan durasi total $\pm$ 60 menit. Rincian waktu pelaksanaan meliputi 20 menit penyampaian materi, 30 menit praktik sekaligus pendampingan, serta 10 menit evaluasi kegiatan. Lokasi kegiatan berada di ruang kelas VIII sekolah mitra dan didukung dengan dokumentasi berupa foto lokasi sekolah sebagai bukti pelaksanaan kegiatan.



Gambar 1. Lokasi Kegiatan

Khalayak sasaran dalam kegiatan pengabdian ini adalah siswa kelas VIII SMP IT Tahfidz Global Boarding School Batumarta 2 yang berjumlah 12 orang. Penentuan peserta dilakukan melalui proses koordinasi dan survei awal dengan pihak sekolah. Berdasarkan hasil diskusi, pihak sekolah merekomendasikan siswa kelas VIII sebagai peserta kegiatan karena mereka telah memperoleh mata pelajaran informatika dan secara rutin terlibat dalam kegiatan sekolah berupa *market day* yang dilaksanakan setiap satu bulan sekali.

Kegiatan *market day* tersebut menuntut siswa untuk mampu mempromosikan produk yang dijual, salah satunya melalui pembuatan poster. Oleh karena itu, siswa kelas VIII dinilai sebagai sasaran yang tepat karena pelatihan desain poster menggunakan Canva dapat langsung diaplikasikan dalam kegiatan sekolah. Dalam

pelaksanaan praktik, siswa dibagi menjadi tiga kelompok, masing-masing kelompok menggunakan satu unit laptop untuk mendukung proses kolaborasi dan diskusi.

Metode pengabdian yang digunakan dalam kegiatan ini terdiri atas beberapa tahapan, yaitu persiapan, pelatihan sekaligus pendampingan, dan evaluasi.

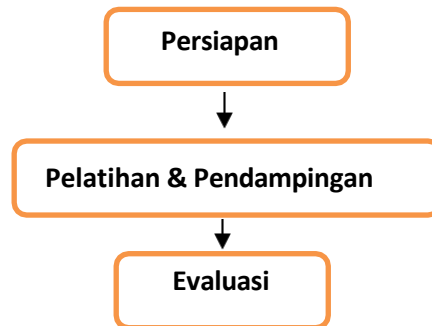


Diagram Proses 1. Tahapan Kegiatan

Tahap persiapan meliputi koordinasi dengan pihak sekolah, penyusunan materi pelatihan, penyusunan instrumen pre-test dan post-test, serta persiapan perangkat pendukung berupa laptop dan akses aplikasi Canva versi web. Pada tahap ini juga dilakukan penyesuaian materi dengan karakteristik siswa dan kebijakan sekolah yang membatasi penggunaan gawai.

Tahap pelatihan sekaligus pendampingan dilaksanakan melalui penyampaian materi singkat mengenai dasar-dasar desain poster dan pengenalan fitur utama Canva, seperti penggunaan template, pengaturan teks, pemilihan warna, serta penambahan elemen desain. Selanjutnya, siswa melakukan praktik langsung pembuatan poster *market day/bazar* menggunakan Canva dengan pendampingan dari tim pengabdian. Media yang digunakan dalam kegiatan ini adalah laptop milik tim dengan akses Canva Premium versi web untuk memudahkan proses desain.



Gambar 2. Pemaparan Materi Tentang Aplikasi Canva Dan Fitur-Fiturnya



Gambar 3. Pelatihan & Pendampingan Desain Poster

Tahap evaluasi dilakukan setelah kegiatan praktik selesai, dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa serta ketercapaian tujuan kegiatan.

Indikator keberhasilan dalam kegiatan pengabdian ini ditetapkan berdasarkan capaian kompetensi siswa setelah mengikuti pelatihan. Indikator tersebut meliputi: (1) siswa mampu membuat satu desain poster *market day/bazar* secara mandiri atau berkelompok menggunakan aplikasi Canva; dan (2) siswa memahami fungsi dan fitur dasar Canva, seperti penggunaan template, pengaturan teks, pemilihan warna, dan penempatan elemen desain.

Keberhasilan kegiatan juga ditunjukkan melalui adanya peningkatan hasil post-test dibandingkan dengan pre-test yang telah diberikan sebelum dan sesudah pelatihan.

Metode evaluasi yang digunakan dalam kegiatan ini dilakukan secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Evaluasi kuantitatif dilakukan melalui perbandingan hasil pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pemahaman siswa terhadap penggunaan aplikasi Canva. Instrumen pre-test dan post-test disusun dalam bentuk soal pilihan ganda sederhana yang berfokus pada pengenalan fungsi dasar Canva.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan desain poster menggunakan aplikasi Canva dilaksanakan pada 21 Januari 2026 di SMP IT Tahfidz Global Boarding School Batumarta 2. Pelatihan ini diikuti oleh 12 siswa kelas VIII yang dibagi menjadi tiga kelompok praktik dengan media laptop dan akses Canva versi web premium. Waktu pelatihan terdiri dari 20 menit penyampaian materi, 30 menit praktik dengan pendampingan, dan 10 menit evaluasi.

Selama kegiatan, siswa diberikan simulasi pembuatan poster bertema *market day*/bazar. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa awalnya memiliki keterbatasan dalam penggunaan Canva karena pembatasan penggunaan gawai di sekolah dan pengalaman informatika yang lebih bersifat teoritis. Namun setelah pelatihan, mayoritas peserta menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengoperasikan fitur dasar aplikasi Canva dan mampu menyelesaikan poster yang estetis sesuai tema kegiatan. Evaluasi dilakukan melalui kuesioner pre-test dan post-test berupa skala penilaian terhadap pemahaman dan kemampuan siswa dalam menggunakan Canva. Selain itu, penilaian terhadap hasil desain poster dilakukan dengan mengukur aspek kerapian,

penggunaan warna, keterbacaan elemen teks, serta kesesuaian desain dengan tema.

Tabel 1. Ringkasan Hasil Evaluasi Pre-Test dan Post-Test (deskriptif)

Aspek Evaluasi	Pre-Test	Post-Test
Pemahaman fungsi Canva	Rendah	Menjadi lebih tinggi
Kemampuan fitur dasar Canva	Rendah	Sedang-Tinggi
Kemampuan membuat poster	Belum mampu	Mampu

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa setelah mendapatkan materi dan praktik langsung, siswa mengalami peningkatan dalam aspek pemahaman fungsi aplikasi Canva dan penggunaan fitur dasar. Hal ini sejalan dengan penelitian sebelumnya yang mengemukakan bahwa pelatihan penggunaan Canva dapat efektif meningkatkan literasi digital peserta didik, memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran digital, serta meningkatkan pemahaman penggunaan media digital secara umum (Puangrimaggalatung *et al.*, 2025). Demikian pula, studi lain menegaskan bahwa penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dapat mendorong keterlibatan siswa, kreativitas, serta kemampuan mereka dalam menghasilkan karya visual (Hutapea *et al.*, 2025). Ini menunjukkan bahwa aplikasi desain grafis sederhana seperti Canva relevan untuk penguatan kompetensi abad ke-21, khususnya literasi digital dan keterampilan desain visual.

Hasil karya siswa berupa poster menunjukkan meningkatnya keterampilan desain visual, meskipun sebelumnya siswa memiliki pengalaman terbatas dalam praktik aplikasi desain digital. Hal ini konsisten dengan penelitian yang menemukan bahwa media poster digital berbasis Canva mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam

pembelajaran mata pelajaran tertentu, serta respons positif siswa terhadap penggunaan media digital interaktif (Nur Aini, 2024).

Peningkatan keterampilan desain visual siswa terlihat dari kemampuan mereka dalam mengombinasikan warna, tipografi, dan tata letak secara lebih proporsional dan komunikatif. Poster yang dihasilkan tidak hanya menampilkan informasi utama secara jelas, tetapi juga menunjukkan pemahaman siswa terhadap prinsip dasar desain, seperti keseimbangan, kontras, dan kesederhanaan visual. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun sebelumnya siswa memiliki pengalaman yang terbatas dalam penggunaan aplikasi desain digital, proses pembelajaran yang terstruktur dan pendampingan yang diberikan mampu mendorong siswa untuk beradaptasi dengan teknologi baru secara efektif.

Selain aspek teknis, proses pembuatan poster juga berkontribusi pada pengembangan kreativitas dan kepercayaan diri siswa. Siswa menjadi lebih berani menuangkan ide, menyampaikan pesan secara visual, serta mengeksplorasi berbagai fitur dalam aplikasi desain digital. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi keterampilan abad ke-21, khususnya literasi digital dan kreativitas, tetapi juga menumbuhkan sikap mandiri dan kolaboratif selama proses pembelajaran berlangsung. Praktek membuat Canva dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Siswa Melakukan Praktik Langsung

Selain itu, pemanfaatan Canva juga terbukti memberikan dorongan motivasi belajar melalui keterlibatan aktif siswa dalam proses pembuatan media pembelajaran visual. Penelitian mengenai implementasi poster digital Canva menyimpulkan bahwa penggunaan media ini dapat berdampak pada minat belajar siswa, walaupun tantangan dalam keterampilan awal masih ada (Purba & Nora, 2024). Temuan kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan desain poster berhasil mendorong peningkatan kemampuan digital siswa dalam konteks yang relevan (poster market day). Hal ini sejalan dengan temuan studi yang menunjukkan bahwa media digital Canva dapat membantu meningkatkan literasi digital siswa karena antarmuka yang intuitif dan penggunaan yang mudah dipahami (Ridwan, 2025).

Materi pembelajaran berbasis Canva dapat diaplikasikan untuk berbagai konteks pendidikan, termasuk pelatihan guru dan siswa untuk meningkatkan literasi digital di sekolah (Fitriani *et al.*, 2025). Pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran memberikan fleksibilitas tinggi dalam berbagai konteks pendidikan karena platform ini mudah diakses, ramah pengguna, dan menyediakan beragam template yang mendukung proses pembelajaran kreatif. Dalam pelatihan guru, Canva dapat digunakan sebagai sarana pengembangan kompetensi pedagogik dan profesional, khususnya dalam merancang bahan ajar digital yang menarik dan interaktif. Guru tidak hanya dilatih sebagai pengguna, tetapi juga sebagai perancang pembelajaran yang mampu menyesuaikan konten visual dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik.

Sementara itu, bagi siswa, penggunaan Canva berperan penting dalam meningkatkan literasi digital, kemampuan berpikir kreatif, serta keterampilan komunikasi visual. Melalui aktivitas pembuatan poster, presentasi, atau infografis, siswa dilatih untuk mengolah informasi, menyusun pesan secara sistematis, dan menyajikannya dalam bentuk visual yang efektif. Penerapan materi pembelajaran berbasis Canva secara berkelanjutan juga mendorong terciptanya budaya belajar berbasis teknologi di sekolah, sehingga mendukung transformasi pendidikan menuju pembelajaran yang lebih inovatif dan adaptif terhadap perkembangan digital. Hal ini mendukung ide bahwa penggunaan Canva bukan hanya efektif pada siswa, tetapi juga relevan di berbagai kelompok usia dan tingkat pendidikan. Pelatihan ini secara implisit menguatkan kompetensi *creativity*, *communication*, dan *technology literacy* siswa, yang merupakan bagian dari keterampilan abad ke-21. Studi lain menunjukkan bahwa penggunaan teknologi desain digital seperti Canva membantu siswa mengembangkan kreativitas secara praktis dan kontekstual (Rahayu & Adriadi, 2025).

Lebih jauh, literatur penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan keterampilan digital, tetapi juga dapat meningkatkan partisipasi siswa melalui perbaikan media pembelajaran yang lebih menarik dan mudah dipahami (Nugraha et al., 2025).

Simpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan desain menggunakan aplikasi Canva yang dilaksanakan di SMP IT Tahfidz Global Boarding School Batumarta 2 memberikan kontribusi nyata dalam penguatan kompetensi digital siswa, khususnya dalam kemampuan dasar desain grafis. Kebaruan dari kegiatan ini terletak pada upaya adaptasi pelatihan teknologi digital di lingkungan sekolah berbasis Islam Terpadu yang memiliki pembatasan penggunaan gawai, sehingga pelatihan dilakukan secara terkontrol melalui penggunaan laptop tim dan pendampingan langsung. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap fungsi dan fitur dasar Canva serta kemampuan mereka dalam menghasilkan satu karya poster *market day* secara mandiri, yang terlihat dari perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test* serta kualitas desain yang dihasilkan setelah pelatihan.

Manfaat kegiatan ini dirasakan langsung oleh siswa sebagai khalayak sasaran, karena keterampilan desain poster yang diperoleh dapat diaplikasikan pada kegiatan sekolah seperti *market day* yang rutin dilaksanakan setiap bulan. Selain itu, pelatihan ini juga membantu menumbuhkan kreativitas, rasa percaya diri, dan kesiapan siswa dalam memanfaatkan teknologi digital secara positif dan produktif meskipun berada dalam lingkungan dengan keterbatasan akses gawai. Bagi pihak sekolah, kegiatan ini menjadi bentuk dukungan terhadap pembelajaran informatika yang lebih aplikatif dan kontekstual dengan kebutuhan siswa.

Secara teoritik, kegiatan pengabdian ini memperkuat konsep literasi digital dan pembelajaran berbasis praktik (*learning by doing*), yang menekankan bahwa penguasaan kompetensi digital tidak hanya bergantung pada ketersediaan teknologi, tetapi juga pada strategi pendampingan, metode pelatihan, dan relevansi materi dengan kebutuhan peserta didik. Temuan ini mendukung berbagai kajian yang menyatakan bahwa media desain digital seperti Canva efektif digunakan sebagai sarana pengembangan kompetensi visual dan kreativitas siswa di jenjang pendidikan menengah pertama.

Sebagai rekomendasi, kegiatan pengabdian selanjutnya disarankan untuk dilaksanakan dengan durasi pelatihan yang lebih panjang agar siswa memiliki waktu

eksplorasi yang lebih luas terhadap fitur Canva. Selain itu, pelatihan dapat dikembangkan ke tingkat lanjutan, seperti desain media promosi digital atau presentasi interaktif, serta melibatkan guru sebagai peserta pendamping agar keberlanjutan program dapat terjaga dan terintegrasi dengan kegiatan pembelajaran di sekolah.

Ucapan Terimakasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SMP IT Tahfidz Global Boarding School Batumarta 2 yang telah memberikan izin, dukungan, serta kerja sama selama pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada kepala sekolah, guru, dan seluruh siswa kelas VIII yang telah berpartisipasi secara aktif dan antusias dalam mengikuti pelatihan desain menggunakan aplikasi Canva. Selain itu, penulis mengapresiasi dukungan dari tim KKN angkatan 36 di Desa Batumarta 2 serta pihak terkait yang telah membantu kelancaran pelaksanaan kegiatan, mulai dari tahap persiapan hingga evaluasi.

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pengabdian yang telah dilakukan, disarankan agar kegiatan serupa dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dengan cakupan materi yang lebih luas dan durasi pelatihan yang lebih panjang agar siswa dapat mengeksplorasi fitur aplikasi desain digital secara lebih mendalam. Selain itu, pelibatan guru dalam pelatihan lanjutan diharapkan dapat mendukung keberlanjutan pemanfaatan aplikasi Canva dalam kegiatan pembelajaran dan program sekolah. Untuk pengabdian selanjutnya, disarankan pula adanya pengembangan media pembelajaran digital lain yang tetap disesuaikan dengan karakteristik dan kebijakan sekolah berbasis Islam Terpadu, sehingga penguatan kompetensi digital siswa dapat berjalan secara optimal dan berkelanjutan.

Referensi

- Arifial Fahla Nugraha, Devi Afriyuni Yonanda, & Mohamed Nor Azhari Azman. (2025). Analysis of the science learning process using Canva media on student learning participation in grade IV elementary school. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 11(3). <https://doi.org/10.31949/jcp.v11i3.13538>
- Dzul Ikram & Nasir, M. (2025). *Pemanfaatan media pembelajaran Canva untuk meningkatkan efektivitas proses belajar-mengajar*. *Jurnal PENA: Penelitian dan Penalaran*, 12(1). <https://doi.org/10.26618/jp.v12i1.17099>
- Hutapea, N. S., Julu Manullang, Z. P., & Hartati, R. (2025). *Enhancing student engagement and academic performance through digital literacy: A transformative approach in Canva application*. *Fonologi: Jurnal Ilmuan Bahasa dan Sastra Inggris*. <https://doi.org/10.61132/fonologi.v2i4.1227>
- Kartika Ningrum, S., & Sakmal, J. (2024). *Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva untuk mengembangkan budaya literasi digital siswa sekolah dasar*. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 7432. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7432>
- Ma'rifatulloh, D., Budiyo, B., & Darmawati, R. P. (2024). *Penerapan media pembelajaran digital (Canva) untuk meningkatkan minat belajar terhadap mata pelajaran PPKn*. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 14(2). <http://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/pkn/article/view/20315>
- Puangrimaggalatung, M. P., Nurhayati, N., Lasmi, H., Fujiastuti, W., & Hasanah, N. (2025). *Canva training by teaching campus students in developing digital literacy skills in educational environments*. *Journal of Universal Community Empowerment Provision*. <https://doi.org/10.55885/jucep.v4i1.339>

- Rahayu, S. V., & Adriadi, R. (2025). *Pemanfaatan aplikasi Canva dalam meningkatkan kreativitas literasi digital pada poster siswa kelas VI SD Negeri 15 Kota Bengkulu*. Bantese: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 6(1). <https://doi.org/10.30656/ps2pm.v6i1.8777>
- Rinda Oktaviyani & Himawan Putranta. (2025). *Identifying the use of Canva application in improving creativity in Integrated Science courses*. PENSA E-Jurnal: Pendidikan Sains, 13(2). <https://doi.org/10.26740/pensa.v13i2.65182>
- Wulandari, H. T., & Utama. (2025). *Development of interactive learning media based on Canva for education to improve digital literacy skills in solar system material IPAS project*. Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial, 35(1). <https://doi.org/10.23917/jpis.v35i1.10797>
- Wulandari, H. T., Murtiyasa, B., Susanto, H., & Masduki. (2025). *Integrasi teknologi Canva dalam pembelajaran: Peningkatan literasi digital melalui komik digital*. Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti, 12(2), 426–435. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v12i2.5337>