



Optimalisasi Kreativitas Siswa melalui Pelatihan Canva kepada Siswa Kelas XII IPA di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Pekanbaru

Resi Fazri Alfala¹, Neng Sholihat², Ahmadi³

Universitas Muhammadiyah Riau

e-mail: resyfazrialfala@gmail.com

Article History

submitted 26/02/2025

accepted 08/12/2025

published 31/12/2025

Abstract

This community service article describes a Canva training session held at Madrasah Aliyah Muhammadiyah Pekanbaru, with the main participants being 12th-grade science students. The objective of the program is to enhance digital literacy and creativity in processing visual information, in line with the demands of the digital era. The training methods used include interactive lessons, live demonstrations, and practical design sessions guided by competent educators and practitioners. The evaluation showed a significant improvement in the students' ability to produce aesthetic and communicative designs. The results suggest that this activity has the potential to serve as a model for the development of technology-based learning in the future, further enhancing students' digital skills. Thus, this training not only improves technical competencies but also supports students in facing the evolving challenges of the digital world.

Keywords: *Canva training, digital training, creative design, technology-based learning*

Abstrak

Artikel pengabdian ini menjelaskan pelatihan penggunaan Canva yang diadakan di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Pekanbaru, dengan peserta utama siswa kelas XII IPA. Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa dalam mengolah informasi visual, sejalan dengan tuntutan era digital. Metode pelatihan yang digunakan meliputi materi interaktif, demonstrasi langsung, dan sesi praktik pembuatan desain yang dipandu oleh pendidik dan praktisi berkompeten. Evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan siswa dalam menghasilkan desain yang estetis dan komunikatif. Hasil ini menunjukkan potensi kegiatan sebagai model pengembangan pembelajaran berbasis teknologi yang dapat diterapkan di masa depan, untuk lebih mengembangkan keterampilan digital siswa. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis, tetapi juga mendukung siswa dalam menghadapi tantangan dunia digital yang semakin berkembang.

Kata kunci: pelatihan Canva, literasi digital, desain kreatif, pembelajaran berbasis teknologi



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah hampir semua aspek kehidupan, tak terkecuali di dunia Pendidikan (Mutaqin et al., 2023; Herman et al., 2024). Dulu, pembelajaran hanya bergantung pada buku teks dan metode tatap muka yang terbatas, namun sekarang, dengan adanya teknologi digital, pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan mudah diakses (Mustari, 2023). Teknologi telah memungkinkan pendidikan untuk melangkah lebih jauh dengan menyediakan berbagai alat dan aplikasi yang dapat meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran. Salah satu teknologi yang paling mempengaruhi dunia pendidikan saat ini adalah media digital yang digunakan dalam proses belajar mengajar, seperti aplikasi desain grafis yang mendukung pengembangan kreativitas siswa (Julita & Purnasari, 2022). Hal ini mengarah pada integrasi teknologi dalam pendidikan yang tidak hanya berguna untuk memberikan pengetahuan, tetapi juga untuk membekali siswa dengan keterampilan yang relevan di dunia kerja.

Dalam perkembangan dunia pendidikan yang semakin bergantung pada teknologi, salah satu aplikasi yang patut diperhatikan adalah Canva. Aplikasi desain grafis ini memungkinkan siswa untuk mengungkapkan ide-ide mereka melalui desain visual dengan cara yang mudah dan menyenangkan (Hani, et al., 2024). Penggunaan aplikasi seperti Canva dalam pembelajaran tidak hanya menambah keterampilan teknis siswa, tetapi juga membuka peluang untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam berbagai bentuk. Bagi siswa Madrasah Aliyah Muhammadiyah Pekanbaru, pengenalan aplikasi ini merupakan langkah penting dalam menghadapi era digital yang terus berkembang. Dengan menggunakan Canva, siswa dapat membuat berbagai karya desain yang tidak hanya estetik tetapi juga komunikatif, yang mendukung pemahaman mereka terhadap materi pelajaran.

Bagi siswa di kelas XII IPA, yang tengah mempersiapkan diri untuk jenjang pendidikan yang lebih tinggi, penguasaan teknologi menjadi sangat penting. Siswa di tahap ini perlu dilatih agar mampu menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran mereka, serta memiliki keterampilan yang dibutuhkan di dunia profesional. Penggunaan aplikasi desain grafis seperti Canva dalam kurikulum mereka bukan hanya tentang keterampilan teknis, tetapi juga tentang bagaimana mereka bisa berpikir kreatif dalam menyampaikan informasi secara visual. Hal ini dapat membantu mereka tidak hanya dalam memahami pelajaran dengan lebih baik, tetapi juga dalam menyiapkan portofolio digital yang akan bermanfaat bagi mereka di masa depan.

Namun, meskipun teknologi telah menjadi bagian penting dalam dunia pendidikan, tidak semua siswa memiliki akses yang sama terhadap media digital. Kesempatan untuk memanfaatkan teknologi seperti aplikasi desain grafis masih terbatas bagi sebagian siswa, terutama di daerah-daerah yang memiliki sumber daya terbatas (Jusman & Usman, 2025). Oleh karena itu, perlu ada upaya untuk memastikan bahwa setiap siswa mendapatkan kesempatan yang sama untuk mengembangkan kemampuan digital mereka. Salah satu cara untuk mengatasi kesenjangan ini adalah melalui program pelatihan yang memberikan akses kepada siswa untuk belajar menggunakan teknologi secara efektif. Pelatihan seperti yang dilakukan di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Pekanbaru adalah langkah konkret untuk memastikan bahwa semua siswa, tanpa terkecuali, dapat memanfaatkan teknologi untuk belajar dan berkreasi.

Penggunaan Canva sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran juga sangat relevan dengan kebutuhan saat ini. Di era digital, siswa tidak hanya diharapkan memiliki pengetahuan teoretis, tetapi juga keterampilan praktis yang dapat langsung diterapkan dalam kehidupan sehari-hari maupun dunia kerja (Ansyah & Salsabilla, 2025; Rohman et al., 2025). Penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman

siswa terhadap materi pelajaran, sekaligus memberikan kesempatan bagi mereka untuk mengasah keterampilan teknis yang dapat digunakan di berbagai bidang (Zubaidah, 2016). Oleh karena itu, pelatihan Canva di sekolah ini diharapkan dapat membantu siswa untuk mempersiapkan diri menghadapi tantangan global yang semakin berbasis teknologi.

Selain meningkatkan keterampilan teknis, pelatihan ini juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengembangkan *soft skill*, seperti kreativitas, pemecahan masalah, dan kemampuan berkolaborasi (Mutaqin, et al., 2025). Dalam dunia yang semakin terhubung, kemampuan untuk bekerja dalam tim, berpikir kreatif, dan menyelesaikan masalah menjadi kunci kesuksesan (Rofiudin, et al., 2024). Dengan menggunakan Canva, siswa dapat belajar bagaimana mengembangkan ide-ide kreatif, baik secara individu maupun dalam kelompok. Pendekatan ini memungkinkan mereka untuk berkolaborasi dalam proyek desain dan belajar bagaimana berkomunikasi secara visual dengan audiens mereka. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan yang holistik, yaitu mengembangkan siswa tidak hanya dalam hal pengetahuan, tetapi juga dalam hal keterampilan yang diperlukan di dunia nyata.

Program pelatihan ini bukan hanya tentang mengajarkan cara menggunakan aplikasi desain grafis, tetapi juga tentang memperkenalkan siswa pada potensi kreativitas mereka yang selama ini mungkin belum sepenuhnya digali. Dengan menggunakan teknologi yang mudah diakses dan *user-friendly*, seperti Canva, siswa didorong untuk bereksperimen dan berinovasi. Mereka diberi kebebasan untuk mengembangkan ide-ide mereka dalam bentuk desain grafis yang dapat digunakan untuk berbagai tujuan, mulai dari tugas sekolah hingga proyek pribadi. Pelatihan ini juga mengajarkan mereka cara menyampaikan pesan secara visual, yang merupakan keterampilan penting di dunia digital saat ini.

Kegiatan pelatihan Canva ini juga memiliki dampak positif terhadap motivasi siswa untuk belajar. Dalam pembelajaran tradisional, banyak siswa yang merasa jenuh dan kurang terlibat dalam proses belajar mengajar. Namun, dengan memperkenalkan alat seperti Canva yang memungkinkan mereka untuk mengekspresikan diri secara kreatif, siswa merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar. Ini membuktikan bahwa pembelajaran yang melibatkan teknologi dan kreativitas dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Hal ini sangat penting, mengingat tantangan yang dihadapi oleh pendidikan di era digital yang semakin menuntut pendekatan pembelajaran yang lebih menarik dan relevan (Jelimun, et al., 2024).

Dengan pelatihan ini, Madrasah Aliyah Muhammadiyah Pekanbaru tidak hanya memperkenalkan teknologi dalam pembelajaran, tetapi juga menciptakan peluang bagi siswa untuk memanfaatkan teknologi secara maksimal dalam kehidupan mereka. Siswa tidak hanya belajar untuk menguasai alat digital, tetapi juga untuk mengembangkan keterampilan yang akan sangat berguna di masa depan. Di dunia yang semakin terhubung dan berbasis teknologi, keterampilan digital menjadi hal yang sangat penting, dan pelatihan seperti ini memberikan mereka bekal yang sangat berharga untuk menghadapi masa depan.

Selain itu, program pelatihan ini juga mendukung perkembangan sekolah sebagai lembaga yang terus berinovasi dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital. Dengan memberikan fasilitas pelatihan kepada siswa, Madrasah Aliyah Muhammadiyah Pekanbaru menunjukkan komitmennya untuk mempersiapkan siswa agar siap menghadapi dunia yang semakin berbasis teknologi. Hal ini tidak hanya meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah, tetapi juga membantu menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan berdaya saing tinggi.

Pengintegrasian teknologi dalam pendidikan juga mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Dengan menggunakan aplikasi seperti Canva, waktu yang

digunakan untuk membuat materi pembelajaran atau proyek desain dapat lebih singkat tanpa mengurangi kualitas hasil yang dihasilkan. Aplikasi ini memungkinkan siswa untuk bekerja dengan lebih cepat, menghemat waktu, dan menghasilkan produk yang lebih profesional. Ini sangat membantu siswa dalam mempersiapkan materi untuk presentasi atau tugas-tugas yang memerlukan kreativitas, sekaligus memberikan mereka kesempatan untuk belajar menggunakan alat yang digunakan di dunia kerja.

Melalui pelatihan ini, diharapkan para siswa dapat mengaplikasikan keterampilan yang mereka peroleh dalam kehidupan sehari-hari dan dunia profesional. Teknologi seperti Canva memberikan mereka kemampuan untuk membuat desain yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan yang ingin disampaikan. Keterampilan ini akan sangat bermanfaat bagi siswa di masa depan, baik dalam pendidikan lebih lanjut maupun dalam dunia kerja. Dengan demikian, kegiatan ini berperan penting dalam mempersiapkan siswa untuk menghadapi tantangan global yang semakin berbasis teknologi.

Peningkatan kualitas pendidikan yang dilakukan melalui pelatihan ini diharapkan dapat menjadi contoh bagi sekolah-sekolah lain untuk mengintegrasikan teknologi dalam kurikulum mereka (Nugraha et al., 2023). Dengan memberikan pelatihan yang berbasis teknologi kepada siswa, sekolah dapat meningkatkan kualitas pendidikan secara signifikan (Malay, et al., 2025). Selain itu, siswa juga dapat memperoleh keterampilan yang berguna untuk menghadapi tantangan di dunia digital yang terus berkembang. Program ini adalah langkah penting dalam mengimplementasikan pendidikan yang lebih adaptif dan progresif, serta memperkaya pengalaman belajar siswa.

Sebagai langkah selanjutnya, diharapkan kegiatan pelatihan ini dapat diperluas ke siswa-siswa di jenjang pendidikan lainnya, sehingga dapat memberikan manfaat yang lebih luas lagi. Selain itu, diharapkan akan ada kolaborasi dengan berbagai pihak untuk menyelenggarakan pelatihan serupa di masa depan. Hal ini akan semakin memperkuat komitmen sekolah untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan siswa agar siap menghadapi era digital yang penuh dengan tantangan dan peluang. Dengan demikian, pelatihan Canva ini bukan hanya menjadi solusi untuk kebutuhan pendidikan saat ini, tetapi juga sebagai bagian dari upaya berkelanjutan dalam menciptakan pendidikan yang lebih baik di masa depan.

METODE

Kegiatan pelatihan Canva ini dilaksanakan melalui serangkaian tahapan yang terstruktur, dimulai dari perencanaan dan penyusunan modul pelatihan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas XII IPA. Modul tersebut mencakup materi dasar tentang desain grafis, pengenalan fitur-fitur utama Canva, serta teknik pembuatan desain yang efektif dan menarik. Perencanaan yang matang dilakukan dengan mengacu pada literatur terbaru dan referensi dari jurnal terakreditasi, sehingga materi yang disampaikan relevan dengan kebutuhan dan perkembangan teknologi terkini. Persiapan ini juga melibatkan koordinasi dengan pihak sekolah untuk memastikan ketersediaan fasilitas pendukung yang memadai selama pelaksanaan kegiatan. Dengan dasar perencanaan yang kuat, kegiatan ini diharapkan dapat berjalan dengan lancar dan menghasilkan output yang optimal.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara tatap muka di Labor Komputer di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Pekanbaru yang telah disesuaikan dengan protokol kesehatan, sehingga semua peserta dapat mengikuti sesi pembelajaran dengan nyaman dan aman. Setiap sesi dimulai dengan presentasi materi oleh Mahasiswa PLP FKIP UMRI, diikuti dengan demonstrasi langsung penggunaan aplikasi Canva. Pendekatan ini dirancang untuk

memberikan pemahaman awal yang mendalam kepada siswa tentang antarmuka dan fungsi dasar Canva. Selanjutnya, peserta diberikan waktu untuk melakukan praktik langsung dengan bimbingan intensif dari para pendidik, sehingga mereka dapat menerapkan pengetahuan yang baru diperoleh secara real time. Interaksi antara fasilitator dan peserta sangat ditekankan untuk memastikan setiap siswa memahami langkah-langkah praktis yang diajarkan.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini menggabungkan pendekatan teori dan praktik secara seimbang, dengan tujuan untuk menciptakan suasana belajar yang interaktif dan partisipatif. Pada sesi pertama, siswa diberikan penjelasan mendalam mengenai konsep dasar desain grafis serta manfaat penggunaan Canva dalam pembelajaran. Sesi tersebut diikuti dengan demonstrasi langsung yang memperlihatkan cara membuat desain sederhana hingga kompleks, sehingga siswa dapat melihat secara langsung penerapan teori yang telah disampaikan. Selanjutnya, siswa diajak untuk bekerja dalam kelompok maupun secara individu dalam membuat proyek desain, yang kemudian dievaluasi bersama untuk mengetahui tingkat pemahaman dan kreativitas masing-masing. Proses evaluasi ini dilakukan secara terus-menerus selama pelatihan guna mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki dan memberikan umpan balik yang konstruktif.

Untuk memastikan efektivitas pelaksanaan, evaluasi dilakukan melalui dua pendekatan utama, yaitu penilaian hasil karya desain yang dihasilkan siswa dan pengumpulan umpan balik melalui kuesioner serta diskusi kelompok. Penilaian terhadap karya desain tidak hanya melihat aspek estetika, tetapi juga menilai bagaimana informasi disampaikan secara visual dan komunikatif. Umpan balik yang diperoleh dari peserta sangat berperan penting dalam mengukur keberhasilan metode pembelajaran yang diterapkan, serta memberikan masukan untuk perbaikan kegiatan di masa mendatang. Proses evaluasi ini dilakukan secara transparan dan menyeluruh, sehingga setiap aspek dari kegiatan pengabdian dapat diukur secara objektif dan sistematis.

Tahapan terakhir dalam metode pelaksanaan adalah dokumentasi kegiatan, yang meliputi pengambilan foto, rekaman video, dan pencatatan perkembangan serta hasil evaluasi dari setiap sesi pelatihan. Dokumentasi ini berfungsi sebagai arsip kegiatan dan bahan refleksi bagi para pendidik serta pihak sekolah dalam menilai keberhasilan program.

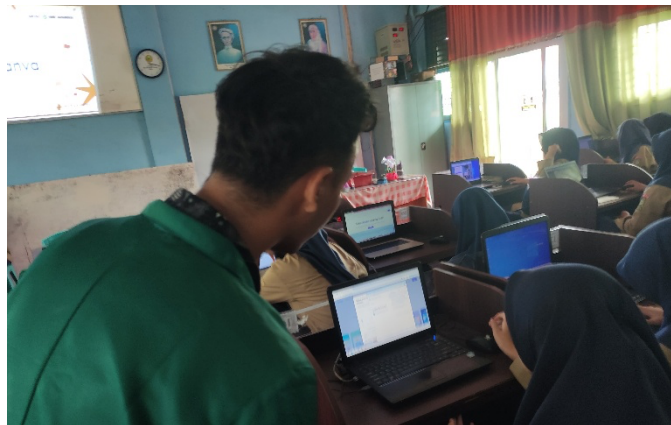
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan pelatihan Canva di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Pekanbaru menunjukkan antusiasme yang tinggi dari seluruh siswa kelas XII IPA, terbukti dari keaktifan mereka selama sesi pembelajaran dan praktik. Para peserta tidak hanya mendengarkan materi secara pasif, melainkan juga aktif berdiskusi dan mengajukan pertanyaan guna memperdalam pemahaman mereka tentang aplikasi Canva. Keterlibatan yang intensif ini menjadi indikator bahwa pendekatan pembelajaran yang interaktif dan berbasis proyek berhasil menarik minat siswa. Hasil dokumentasi kegiatan menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta mengikuti setiap sesi dengan penuh semangat dan antusiasme tinggi.



Gambar 1. Menjelaskan tentang Materi Canva

Hasil karya desain yang dihasilkan siswa mencerminkan peningkatan signifikan dalam aspek kreativitas dan kemampuan teknis penggunaan Canva. Banyak siswa yang mampu mengintegrasikan elemen-elemen visual secara harmonis, menghasilkan desain yang tidak hanya menarik secara estetika tetapi juga efektif dalam menyampaikan pesan informasi. Evaluasi terhadap karya desain dilakukan secara objektif dengan kriteria estetika, kejelasan informasi, dan kreativitas, sehingga memberikan gambaran nyata mengenai peningkatan kompetensi digital siswa. Temuan ini mendukung hipotesis bahwa metode pelatihan berbasis praktik langsung dapat meningkatkan keterampilan siswa secara signifikan.



Gambar 2. Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan

Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian melalui pelatihan Canva telah menghasilkan dampak yang signifikan dalam meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa metode pembelajaran interaktif dan berbasis praktik langsung sangat efektif dalam mengasah kemampuan desain grafis para siswa. Keberhasilan ini menjadi bukti bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam proses pembelajaran dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan inovatif. Temuan dari kegiatan ini diharapkan dapat dijadikan acuan bagi program-program pengabdian masyarakat lainnya yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi digital di lingkungan pendidikan.



Gambar 3. Selesai Kegiatan dengan Siswa Kelas XII IPA Madrasah Aliyah Muhammadiyah Pekanbaru

Pelaksanaan pelatihan Canva di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Pekanbaru mengindikasikan adanya peningkatan minat dan antusiasme siswa kelas XII IPA terhadap penggunaan teknologi digital dalam pendidikan. Dalam teori konstruktivisme, yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky, pembelajaran yang melibatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar akan memperkuat pemahaman dan keterampilan mereka (Lathifah, et al., 2024). Siswa tidak hanya sebagai penerima informasi, tetapi juga sebagai pencipta yang aktif dalam memproses dan mengintegrasikan pengetahuan baru. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran berbasis proyek dan interaktif, seperti yang diterapkan dalam pelatihan Canva, sangat mendukung proses konstruksi pengetahuan yang lebih mendalam dan aplikatif. Hal ini terbukti dalam kegiatan pelatihan, di mana siswa tidak hanya mendengarkan, tetapi juga berkolaborasi dan berdiskusi untuk memecahkan masalah dalam pembuatan desain.

Dalam kajian literatur, penerapan metode pembelajaran berbasis proyek yang melibatkan teknologi digital seringkali dianggap sebagai cara yang efektif untuk mengembangkan keterampilan abad ke-21. Menurut Darling-Hammond et al. (2020), pembelajaran berbasis proyek memungkinkan siswa untuk bekerja dalam tim, mengembangkan keterampilan komunikasi, dan menyelesaikan masalah secara kreatif. Hal ini sangat relevan dengan pelatihan Canva, di mana siswa diajak untuk bekerja secara kreatif dalam mengolah informasi dan menyajikannya dalam bentuk desain yang menarik. Pembelajaran seperti ini mengintegrasikan keterampilan teknis dengan kemampuan berpikir kritis dan kreatif, yang sangat dibutuhkan di era digital saat ini.

Selanjutnya, keterlibatan siswa yang tinggi dalam kegiatan ini juga menunjukkan bahwa media digital yang digunakan dalam pembelajaran dapat memicu minat dan motivasi siswa. Teori motivasi diri, seperti yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan dalam *Self-Determination Theory (SDT)*, menekankan pentingnya kebutuhan siswa akan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial untuk mendorong motivasi intrinsik (Susanti, et al., 2025). Dalam konteks pelatihan Canva, siswa merasa lebih terlibat karena mereka diberi kesempatan untuk mengekspresikan kreativitas mereka secara bebas, sambil mengembangkan keterampilan yang mereka anggap bermanfaat. Kegiatan ini memberikan ruang bagi siswa untuk mengelola proses pembelajaran mereka sendiri, yang meningkatkan rasa otonomi dan kompetensi mereka.

Dari segi hasil karya desain yang dihasilkan siswa, dapat dilihat adanya peningkatan signifikan dalam hal estetika dan keterampilan teknis. Menurut teori Bloom tentang taksonomi pendidikan, keterampilan desain grafis yang melibatkan aplikasi seperti Canva berhubungan erat dengan level keterampilan analisis dan sintesis (Amin, et al., 2025). Siswa tidak hanya menyusun elemen-elemen visual, tetapi juga memikirkan

bagaimana elemen-elemen tersebut bekerja sama untuk menyampaikan pesan secara efektif. Dalam hal ini, kemampuan siswa untuk mengintegrasikan elemen visual secara harmonis mengindikasikan bahwa mereka telah mengembangkan keterampilan yang lebih tinggi dalam berpikir kritis dan kreatif. Hal ini sesuai dengan prinsip bahwa keterampilan berpikir yang lebih tinggi dapat dikembangkan melalui praktik langsung yang menantang dan relevan.

Penilaian terhadap karya desain yang dihasilkan siswa juga mengacu pada kriteria estetika, kejelasan informasi, dan kreativitas. Dalam kajian tentang evaluasi pendidikan, penilaian berbasis kriteria seperti ini memungkinkan pendidik untuk memberikan umpan balik yang konstruktif dan mendalam. Black dan Wiliam (2009) dalam meta-analisis mereka tentang pembelajaran formatif menyatakan bahwa penilaian yang berfokus pada kriteria yang jelas dan spesifik dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap apa yang mereka pelajari dan bagaimana mereka bisa meningkatkan keterampilan mereka. Dalam konteks pelatihan Canva, penilaian yang berbasis pada elemen-elemen desain ini memberikan siswa wawasan tentang area yang perlu mereka tingkatkan, serta membangun pemahaman yang lebih mendalam tentang prinsip-prinsip desain.

Selain peningkatan keterampilan teknis, pelatihan Canva juga berkontribusi pada peningkatan literasi digital siswa. Dalam kajian literatur tentang literasi digital, Prensky (2001) menyatakan bahwa literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga pemahaman yang mendalam tentang bagaimana teknologi dapat digunakan untuk memecahkan masalah dan berkomunikasi secara efektif. Pelatihan ini memberi siswa kesempatan untuk tidak hanya menguasai alat desain grafis, tetapi juga untuk memahami bagaimana teknologi dapat digunakan untuk menyampaikan pesan secara jelas dan menarik. Hal ini membantu siswa untuk membangun literasi digital mereka, yang merupakan keterampilan penting di era teknologi informasi.

Selama pelatihan, siswa juga didorong untuk berpikir kritis dalam memilih elemen-elemen desain yang tepat untuk mendukung pesan yang ingin mereka sampaikan. Dalam konteks teori pembelajaran kritis, seperti yang dikemukakan oleh Paulo Freire, pembelajaran seharusnya melibatkan siswa dalam proses refleksi yang mendalam mengenai konteks sosial dan budaya mereka (Yusuf, 2024). Dengan menggunakan Canva, siswa dapat menciptakan desain yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga memiliki pesan yang relevan dan mendalam. Hal ini mencerminkan pentingnya pembelajaran yang tidak hanya menekankan keterampilan teknis, tetapi juga kesadaran kritis terhadap dunia sekitar.

Evaluasi terhadap kegiatan pelatihan juga menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran yang berbasis praktik langsung sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa. Hal ini sesuai dengan pandangan John Dewey dalam teori pembelajaran berbasis pengalaman, yang menekankan bahwa pembelajaran terbaik terjadi ketika siswa terlibat langsung dalam kegiatan yang relevan dengan kehidupan mereka (Subairi, 2024). Melalui pelatihan Canva, siswa tidak hanya belajar tentang desain grafis, tetapi juga bagaimana teknologi dapat digunakan untuk menciptakan karya yang bernilai. Pengalaman langsung ini memberi mereka kesempatan untuk belajar dari kesalahan dan memperbaiki keterampilan mereka secara berkelanjutan.

Secara keseluruhan, pelatihan Canva di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Pekanbaru telah berhasil menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi siswa, memperkaya keterampilan teknis, dan mendukung pengembangan literasi digital. Sejalan dengan itu, pelatihan ini juga menciptakan dampak positif terhadap kreativitas siswa, yang tercermin dari kualitas desain yang mereka

hasilkan. Dengan demikian, kegiatan ini menjadi bukti bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran tidak hanya bermanfaat untuk meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga untuk membangun kompetensi yang lebih luas dalam menghadapi tantangan dunia yang semakin berbasis teknologi.

PENUTUP

Kesimpulannya, pelaksanaan pelatihan Canva di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Pekanbaru berhasil meningkatkan kreativitas dan literasi digital siswa secara signifikan. Pendekatan yang menggabungkan teori dan praktik langsung terbukti efektif dalam membantu siswa memahami serta mengaplikasikan konsep desain grafis. Metode pembelajaran interaktif memungkinkan siswa untuk memperoleh pengalaman belajar yang mendalam, sementara evaluasi terhadap hasil karya menunjukkan peningkatan kemampuan teknis dan kreativitas mereka dalam menyampaikan informasi secara visual. Meskipun terdapat perbedaan tingkat kemampuan awal, pendekatan personal dan bimbingan intensif berhasil menjembatani kesenjangan tersebut, memberikan setiap siswa kesempatan untuk berkembang secara maksimal. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis siswa, tetapi juga mendukung perkembangan karakter yang kreatif dan adaptif, seiring dengan kebutuhan pendidikan yang semakin berbasis teknologi.

Berdasarkan temuan tersebut, disarankan agar pelatihan serupa diperluas ke lebih banyak sekolah dengan mengintegrasikan aplikasi digital lainnya yang relevan dengan kebutuhan siswa dan kurikulum. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran harus terus didorong untuk mempersiapkan siswa menghadapi tantangan global di era digital. Rekomendasi lain adalah untuk mengadakan pelatihan lanjutan yang lebih mendalam, tidak hanya terbatas pada desain grafis, tetapi juga mencakup keterampilan digital lainnya yang penting untuk pengembangan kompetensi siswa. Program pelatihan seperti ini juga sebaiknya dijadikan model bagi program-program pengabdian masyarakat lainnya, agar lebih banyak siswa dapat merasakan manfaat dari penggunaan teknologi dalam meningkatkan kemampuan digital dan kreativitas mereka. Dengan pendekatan yang lebih terstruktur dan berkelanjutan, transformasi pendidikan menuju era digital yang inovatif dapat tercapai dengan lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, A. M., Karmila, F., & Adiansyah, R. (2025). *Membangun pembelajaran HOTS integratif dan kolaboratif melalui model pembelajaran PJ4CS (Integrated project-based and 4C-scaffolding)*. CV. Ruang Tentor.
- Ansyah, Y. A. U., & Salsabilla, T. (2025). Penerapan model problem based learning berbantuan Canva pada pembelajaran IPA kelas V sekolah dasar. *ISLAMIKA*, 7(1), 1–14.
- Black, P., & Wiliam, D. (2009). Developing the theory of formative assessment. *Educational Assessment, Evaluation and Accountability*, 21, 5–31.
- Darling-Hammond, L., Flook, L., Cook-Harvey, C., Barron, B., & Osher, D. (2020). Implications for educational practice of the science of learning and development. *Applied Developmental Science*, 24(2), 97–140.
- Hani, S. U., Aditya, A., Rahayu, S., & Yulianti, W. R. (2024). Pelatihan Canva untuk meningkatkan literasi digital di SDN Sirap dan SDN Sirnasari. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 2(2), 2630–2639.
- Herman, T., Prabawanto, S., Mutaqin, E. J., Nurwahidah, L. S., Febrianti, F. A., & Nugraha, W. S. (2024). Sosialisasi dan implementasi professional learning community based on didactical design research (Proleco-DDR) untuk mengembangkan pengetahuan profesional guru dalam pembelajaran literasi dan numerasi di sekolah dasar kabupaten Garut. *Badranaya: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(02), 77–86.

- Hidayat, R. (2021). Transformasi digital dalam pendidikan: Studi kasus penggunaan Canva. *Jurnal Edukasi Digital*, 8(4), 101–117.
- Jelimun, M. O., Selamat, E. H., Anung, M. S., Jumat, H. I., & Darma, B. C. (2024). Pendampingan pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva kepada para guru SMP. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 396–404.
- Julita, J., & Purnasari, P. D. (2022). Pemanfaatan teknologi sebagai media pembelajaran dalam pendidikan era digital. *Journal of Educational Learning and Innovation (ELIa)*, 2(2), 227–239.
- Jusman, J., & Usman, A. (2025). Peran teknologi pendidikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di era digital: Sebuah studi literatur. *Jurnal Pendidikan Multidisiplin*, 1(1), 1–10.
- Lathifah, A. S., Hardaningtyas, K., Pratama, Z. A., & Moewardi, I. (2024). Penerapan teori belajar konstruktivisme dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 3(1), 36–42.
- Malay, I., Tania, C., Ardiansyah, F. R., Adifka, M. S., & Irawan, N. S. (2025). Dampak penerapan teknologi dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran di lingkungan pendidikan sekolah dan universitas. *Edu Society: Jurnal Pendidikan, Ilmu Sosial dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 5(1), 14–29.
- Mustari, M. (2023). *Teknologi informasi dan komunikasi dalam manajemen pendidikan*. Gunung Djati Publishing.
- Mutaqin, E. J., Asyari, L., Gunawan, D., & Nugraha, W. S. (2023). Alternatif desain pembelajaran pada masa adaptasi kebiasaan baru (AKB) di sekolah dasar. *Badranaya: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 20–25.
- Mutaqin, E. J., Wahyudin, W., Herman, T., & Suryaningrat, E. F. (2025). Profil kemampuan pemecahan masalah matematis pada mahasiswa calon guru sekolah dasar: Studi pendahuluan. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 9(1), 160–174.
- Nugraha, W. S., Suryaningrat, E. F., Nurjamaludin, M., Nuriyanti, R., & Hakim, A. (2023). Sosialisasi dan pendampingan kurikulum merdeka guru di sekolah dasar. *Badranaya: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(02), 52–59.
- Prasetyo, A., & Sari, D. (2020). Inovasi media pembelajaran digital untuk meningkatkan kreativitas siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(1), 45–59.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 2: Do they really think differently? *On the Horizon*, 9(6), 1–6.
- Purwanto, B. (2020). Dampak pelatihan media digital terhadap peningkatan keterampilan siswa. *Jurnal Pembelajaran*, 9(1), 33–48.
- Rofiudin, A., Prasetya, L. A., & Prasetya, D. D. (2024). Pembelajaran kolaboratif di SMK: Peran kerja sama siswa dalam meningkatkan keterampilan soft skills. *Journal of Education Research*, 5(4), 4444–4455.
- Rohman, S. N., Widyanti, T., Suprianto, D., & Kamila, A. N. (2025). Literasi digital untuk generasi muda dan insan pendidik kabupaten Garut yang lebih literat. *Badranaya: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 30–37.
- Santosa, R. (2019). Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran digital di sekolah menengah. *Jurnal Pendidikan Digital*, 6(2), 123–135.
- Subairi, A. K. M. A. (2024). Pendidikan dan perkembangan masyarakat perspektif John Dewey: Konsep pendidikan, perkembangan masyarakat. *Sosial Horizon: Jurnal Pendidikan Sosial*, 11(3), 281–298.
- Susanti, R. N., Zaeni, A. N., & Dewi, N. S. F. (2025). Dekonstruksi pendidikan dan rekonstruksi motivasi intrinsik guna meningkatkan belajar di era disrupsi. In *Prosiding Seminar Psikologi (PROSEPSI)* (Vol. 2, No. 1, pp. 45–57).
- Wibowo, A. (2018). Implementasi teknologi dalam pembelajaran di era digital. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 5(3), 78–90.
- Yusuf, Y. (2024). Pendidikan yang memerdekakan: Perspektif Freire dan Ki Hajar Dewantara. *Peradaban Journal of Interdisciplinary Educational Research*, 2(2), 55–72.
- Zubaidah, S. (2016). Keterampilan abad ke-21: Keterampilan yang diajarkan melalui pembelajaran. In *Seminar Nasional Pendidikan* (Vol. 2, No. 2, pp. 1–17).