



Peningkatan Literasi Digital dan Kreativitas Siswa SMK melalui Pelatihan Desain Grafis dengan Canva

Main Sufanti^{1✉}, Agus Budi Wahyudi², Umi Fadlilah³, Eko Purnomo⁴, Shandy Yusril Fadlullah⁵, Olivia Septiana Setyo Wijayanti⁶, Muhammad Surya Fadlilah⁷

^{1,2,4-6}Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia,

^{3,7}Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

✉Korespondensi Penulis

Main Sufanti

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

ms258@ums.ac.id

doi: 10.56972/jikm.v5i2.261

Submit: 28 Agustus 2025 | Revisi: 20 Oktober 2025 | Diterima: 23 Oktober 2025

Dipublikasikan: 28 Oktober 2025 | Periode Terbit: Oktober 2025

Abstrak

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan literasi digital dan kreativitas desain grafis siswa SMK Muhammadiyah Kartasura melalui pelatihan berbasis aplikasi Canva. Latar belakang kegiatan ini adalah rendahnya kemampuan awal siswa dalam mendesain biodata diri digital, dengan rata-rata skor *pre-test* hanya mencapai 71,09%. Pelatihan dilaksanakan dalam bentuk workshop dengan pendekatan berbasis praktik langsung. Kegiatan dimulai dari observasi permasalahan mitra, pengenalan fitur Canva, dan praktik mendesain biodata diri digital. Evaluasi dilakukan dengan metode *pre-test* dan *post-test* yang menilai tiga aspek: pemahaman literasi digital, kreativitas desain, dan kualitas karya. Hasil *post-test* menunjukkan peningkatan signifikan, dengan rata-rata skor siswa mencapai 87,50% atau meningkat sebesar 23,28% dibandingkan *pre-test*. Visualisasi distribusi nilai menunjukkan mayoritas siswa berada pada rentang 85–95%, dengan beberapa karya mendekati kualitas maksimal. Hasil ini menegaskan bahwa pelatihan berbasis praktik menggunakan Canva efektif dalam meningkatkan keterampilan digital siswa dan relevan untuk diterapkan di sekolah lain.

Kata Kunci: canva, desain grafis, kreativitas siswa, literasi digital, teknologi digital

1. Pendahuluan

Era revolusi industri 4.0 menuntut generasi muda, khususnya siswa SMK, memiliki literasi digital tidak sekadar membaca atau mengakses informasi, tetapi juga memproduksi konten secara

kritis dan kreatif. Literasi digital telah diklaim sebagai kompetensi fundamental dalam masyarakat modern (Mujiono, 2024; Wahyudi et al., 2023). Di tingkat nasional, transformasi proses pembelajaran melalui teknologi digital

menjadi agenda penting "Pentingnya Literasi Digital dalam Dunia Pendidikan" (Pratama et al., 2025). Literasi digital sebagai syarat agar pendidikan mampu menghadirkan kualitas yang relevan dengan tantangan zaman (Wulandari, 2025).

Perubahan zaman yang ditandai dengan perkembangan teknologi digital telah membawa dampak signifikan dalam seluruh aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Saat ini, literasi digital bukan sekadar keterampilan tambahan, melainkan kebutuhan pokok yang harus dimiliki oleh siswa. Literasi digital diartikan sebagai kemampuan untuk mengakses, memahami, mengelola, hingga memproduksi informasi melalui media digital secara kreatif, kritis, dan etis (Wahyudi et al., 2023). Di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), penguasaan literasi digital menjadi krusial, karena siswa dituntut tidak hanya memiliki kompetensi teknis sesuai bidang keahliannya, tetapi juga mampu menyesuaikan diri dengan perubahan teknologi informasi yang terus berkembang (Adhantoro et al., 2025).

Pentingnya literasi digital telah ditegaskan oleh berbagai penelitian. Ifrida et al. (2023) dan Prayitno et al. (2025) menyebutkan bahwa peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa sejak dini menjadi pondasi penting untuk menghadapi tantangan abad ke-21. Literasi tidak hanya sebatas membaca dan menulis, melainkan proses mengolah informasi, berpikir kritis, serta menyajikan kembali pengetahuan dalam bentuk yang

relevan (Aini et al., 2025). Oleh karena itu, program penguatan literasi di sekolah harus bertransformasi ke arah literasi digital yang lebih kreatif dan aplikatif.

Kreativitas menjadi aspek yang tidak terpisahkan dari literasi digital. Menurut Ningrum et al. (2021), pemanfaatan media visual seperti infografis terbukti mampu merevitalisasi budaya literasi di SMK. Penyajian informasi dalam bentuk visual interaktif lebih mudah dipahami dan menarik minat siswa dibandingkan teks panjang semata. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan visual tidak hanya meningkatkan keterampilan membaca dan menulis, tetapi juga mengembangkan daya cipta dan ekspresi siswa. Senada dengan itu, penelitian Pratiwi & Darmawan (2019) membuktikan bahwa penggunaan infografis dalam konten berita mampu menarik perhatian pembaca sekaligus meningkatkan pemahaman informasi.

Beberapa studi terbaru juga menegaskan efektivitas penggunaan Canva sebagai media pembelajaran. Tukiyyat et al. (2024) melaporkan bahwa pelatihan Canva di SMK Islam Permatasari 2 Bogor meningkatkan kreativitas siswa sebesar 81,9% dan literasi digital sebesar 84,76%. Triwibowo et al. (2025) menemukan bahwa pembelajaran berbasis proyek dengan Canva di Lombok mampu meningkatkan skor rata-rata siswa dari 47 (*pre-test*) menjadi 81 (*post-test*), sekaligus menumbuhkan rasa percaya diri. Sementara itu, Sulolipu et al. (2025) menyatakan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran di SMA

Makassar mampu mengembangkan literasi digital, kreativitas, serta keterampilan berpikir kritis siswa dalam membuat poster, infografis, dan konten digital lainnya.

Selain efektif di jenjang menengah, Canva juga terbukti bermanfaat di tingkat perguruan tinggi. Herwinsyah et al. (2024) menyatakan bahwa penerapan Canva dalam mata kuliah literasi digital meningkatkan motivasi, partisipasi, dan keterampilan mahasiswa, meskipun masih ditemui kendala teknis seperti keterbatasan akses internet. Dengan demikian, Canva dapat dipandang sebagai aplikasi lintas jenjang yang mendukung peningkatan keterampilan digital secara praktis (Adhantoro et al., 2025).

Sejalan dengan berbagai kajian terdahulu, Tim Pengabdian Universitas Muhammadiyah Surakarta mengimplementasikan program pelatihan desain grafis dengan Canva di SMK Muhammadiyah Kartasura. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkuat literasi digital sekaligus mengasah kreativitas siswa dalam mengolah informasi menjadi konten visual. Output kegiatan berupa majalah digital berbasis website yang memadukan keterampilan menulis, desain grafis, dan publikasi daring. Program ini tidak hanya memberi pengalaman teknis, tetapi juga menanamkan kesadaran akan pentingnya literasi digital dalam kehidupan akademik maupun sosial.

Kegiatan ini mendapat sambutan positif dari siswa dan guru, sebagaimana

dilaporkan dalam portal berita resmi Universitas Muhammadiyah Surakarta (UMS News, 2025). Pelatihan ini menegaskan bahwa literasi digital harus dipadukan dengan praktik nyata, sehingga siswa tidak hanya menjadi konsumen informasi, melainkan juga kreator yang aktif menghasilkan karya. Dengan demikian, urgensi kegiatan pengabdian ini terletak pada upaya membangun budaya literasi digital berkelanjutan di lingkungan sekolah.

Berdasarkan uraian tersebut, pelatihan desain grafis dengan Canva di SMK Muhammadiyah Kartasura memiliki nilai strategis. Pertama, kegiatan ini mendukung pencapaian kompetensi abad ke-21, yaitu literasi, kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi. Kedua, kegiatan ini selaras dengan visi pendidikan vokasi yang menekankan keterampilan aplikatif. Ketiga, kegiatan ini memberikan kontribusi nyata bagi sekolah dalam menyediakan media publikasi kreatif berupa majalah digital yang dapat diakses luas. Dengan kata lain, pelatihan ini merupakan bentuk sinergi antara literasi digital, kreativitas, dan pendidikan vokasi yang relevan dengan kebutuhan zaman.

2. Metode

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menggunakan metode pelatihan berbasis praktik langsung dengan pendekatan kuantitatif deskriptif untuk mengevaluasi efektivitas program. Pemilihan metode ini didasarkan pada kebutuhan mitra yang menghendaki peningkatan keterampilan

praktis siswa SMK dalam mendesain biodata diri digital, sehingga pelatihan dirancang agar peserta dapat belajar sambil melakukan (*learning by doing*).

Pelaksanaan pengabdian dilakukan sebanyak satu kali pertemuan intensif di SMK Muhammadiyah Kartasura, dengan durasi kegiatan mencakup persiapan, pelatihan, dan evaluasi. Tahap awal kegiatan dimulai dengan observasi kebutuhan mitra melalui kunjungan langsung ke sekolah. Tim pengabdian melakukan diskusi dengan guru produktif dan pengamatan terhadap hasil karya siswa sebelumnya untuk mengidentifikasi masalah, kondisi literasi digital, serta tingkat keterampilan desain grafis peserta. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa masih berada pada tahap literasi digital dasar, dengan karya desain yang sederhana dan minim variasi visual.

Berdasarkan temuan tersebut, tim merancang pelatihan dalam dua tahapan utama:

a) **Pengenalan Aplikasi Canva**

Fasilitator memperkenalkan antarmuka Canva, fitur-fitur dasar, serta berbagai template yang dapat digunakan melalui laptop maupun smartphone. Tahap ini dimaksudkan untuk memberi pemahaman awal dan membangun keakraban siswa dengan aplikasi.

b) **Praktik Mendesain Biodata Diri Digital**

Peserta diberikan kesempatan untuk secara mandiri membuat biodata diri digital dengan bimbingan fasilitator.

Dalam sesi ini, siswa didorong untuk bereksperimen dengan warna, tipografi, ikon, dan elemen grafis lain untuk meningkatkan kreativitas.

- 1) Untuk mengukur efektivitas pelatihan, dilakukan evaluasi kuantitatif melalui *pre-test* dan *post-test*. Tiga aspek penilaian yang digunakan meliputi:
- 2) Pemahaman literasi digital, untuk mengetahui sejauh mana siswa mengenali dan menggunakan informasi digital dengan tepat.
- 3) Kreativitas dalam mendesain, untuk menilai kemampuan siswa mengembangkan ide-ide kreatif dalam pembuatan biodata.
- 4) Kualitas karya biodata diri digital, untuk menilai kesesuaian desain dengan kaidah estetika dan profesionalitas.

Data hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian dianalisis secara deskriptif dengan membandingkan skor rata-rata dan distribusi nilai siswa. Analisis ini memungkinkan identifikasi peningkatan kompetensi sekaligus memberikan gambaran menyeluruh mengenai keberhasilan metode pelatihan yang diterapkan. Pendekatan ini dipilih karena mampu menyajikan data yang mudah dipahami, sekaligus relevan untuk menunjukkan dampak nyata dari kegiatan pengabdian kepada mitra.

3. **Hasil dan Pembahasan**

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan sebanyak satu kali. Kegiatan diawali dengan observasi terhadap

permasalahan mitra terlebih dahulu. Kegiatan observasi yang dilakukan oleh Tim Pengabdian yaitu dengan melakukan kunjungan langsung ke SMK Muhammadiyah Kartasura. Pelaksanaan kegiatan pengabdian berupa pelatihan desain grafis berbasis Canva di SMK Muhammadiyah Kartasura berjalan lancar dan mendapatkan respons positif dari pihak sekolah maupun siswa. Sejak awal, kegiatan ini dirancang bukan sekadar memberikan teori mengenai literasi digital, tetapi juga memberi pengalaman praktis yang dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Produk yang dipilih sebagai luaran, yakni biodata diri digital, menjadi pilihan strategis karena memiliki keterkaitan langsung dengan kebutuhan akademik dan dunia kerja. Siswa SMK pada umumnya akan segera berhadapan dengan dunia industri atau melanjutkan studi, sehingga memiliki kemampuan menyusun biodata yang menarik dan profesional merupakan keterampilan dasar yang sangat relevan.

Pelatihan dilaksanakan dalam dua tahapan utama, yaitu pengenalan aplikasi

Canva dan praktik mendesain biodata diri digital. Pada tahap pengenalan, fasilitator memperlihatkan berbagai fitur Canva yang dapat diakses melalui laptop maupun smartphone. Meskipun sebagian siswa belum pernah menggunakan aplikasi ini sebelumnya, mereka terlihat antusias karena Canva memiliki tampilan antarmuka yang sederhana dan mudah dipahami.

Pada tahap awal pelatihan, tim pengabdian memulai kegiatan dengan memperkenalkan aplikasi Canva sebagai media utama untuk mendesain biodata diri digital. Penjelasan ini tidak hanya mencakup fungsi dasar aplikasi, tetapi juga latar belakang pemilihan Canva sebagai platform desain grafis yang mudah diakses melalui laptop maupun smartphone. Tim menekankan keunggulan Canva, seperti ketersediaan template yang bervariasi, antarmuka yang sederhana, serta fitur kolaborasi yang memungkinkan siswa berkreasi secara fleksibel.



Gambar 1. Penjelasan Singkat Terkait Pelatihan

Selama sesi pengenalan, fasilitator mendemonstrasikan langkah-langkah awal penggunaan Canva, mulai dari cara

membuat akun, memilih template biodata, hingga mengganti elemen desain seperti warna, *font*, dan ikon. Penjelasan

dilakukan secara interaktif, dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanya dan mencoba langsung di perangkat masing-masing. Pendekatan ini bertujuan untuk memastikan seluruh peserta merasa nyaman menggunakan aplikasi sebelum melanjutkan ke tahap praktik mandiri (Hanifah et al., 2024).

Antusiasme siswa terlihat jelas pada tahap ini. Meskipun sebagian siswa belum pernah menggunakan Canva sebelumnya, mereka menunjukkan rasa ingin tahu yang tinggi. Beberapa siswa bahkan langsung mencoba berbagai template dan fitur tambahan, seperti mengunggah foto pribadi atau menambahkan ilustrasi pendukung. Suasana kelas menjadi lebih hidup ketika siswa saling berbagi penemuan fitur baru kepada teman sebangku, menciptakan interaksi positif yang memperkuat pemahaman mereka.

Tahap pengenalan ini menjadi pondasi penting bagi kelancaran pelatihan selanjutnya. Dengan pemahaman yang baik tentang fitur dasar Canva, siswa dapat lebih fokus mengembangkan kreativitas dan meningkatkan kualitas desain mereka pada sesi praktik. Selain

itu, pengalaman awal ini juga menumbuhkan kepercayaan diri siswa bahwa mereka mampu memanfaatkan teknologi digital untuk menghasilkan karya yang menarik dan profesional (Ritonga et al., 2024).

Tahap praktik menjadi momen penting karena siswa secara langsung mencoba membuat biodata diri digital. Awalnya beberapa siswa masih bingung memilih template yang sesuai, namun setelah mendapat arahan, mereka mulai bereksperimen dengan warna, font, ikon, dan tata letak. Suasana kelas yang semula pasif berubah menjadi aktif: siswa saling berdiskusi, memberikan saran, bahkan menunjukkan hasil karyanya kepada teman sebangku. Pada sesi terakhir, siswa yang berani mempresentasikan hasil karyanya mendapat apresiasi baik dari fasilitator maupun dari teman-temannya. Dari sisi partisipasi, hampir seluruh siswa menunjukkan keterlibatan aktif. Hal ini sejalan dengan temuan Juliawan et al. (2024) bahwa pelatihan berbasis praktik lebih efektif dibandingkan ceramah satu arah karena memberi ruang eksplorasi kepada siswa.



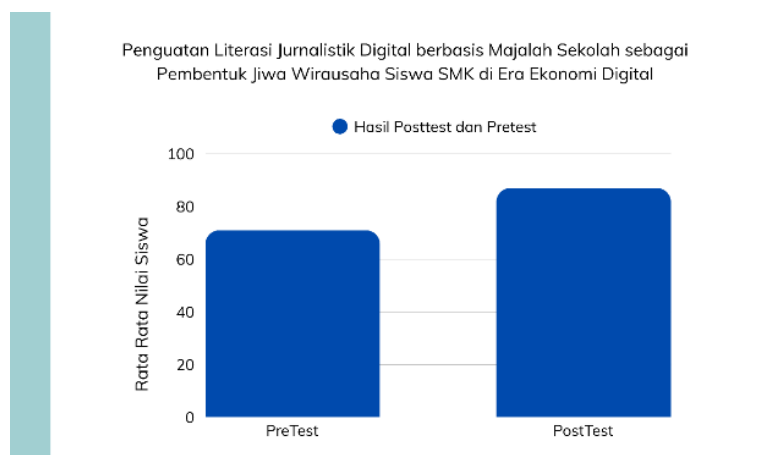
Gambar 2. Peserta dan Tim Pengabdian Melaksanakan Praktik Pembuatan Biodata Diri melalui Aplikasi Canva

Kondisi sebelum pelatihan siswa masih berada pada tahap literasi memperlihatkan bahwa sebagian besar digital dasar. Berdasarkan hasil evaluasi

awal (*pre-test*), rata-rata keterampilan siswa dalam mendesain biodata diri digital hanya mencapai 71,09%. Skor ini menunjukkan bahwa kemampuan mereka masih terbatas, dengan karya yang cenderung monoton, minim elemen visual pendukung, dan kurang bervariasi dari segi tata letak maupun pemilihan warna. Situasi ini mengindikasikan bahwa siswa memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih aplikatif untuk meningkatkan keterampilan desain grafis mereka (Adhantoro et al., 2024).

Setelah dilakukan pelatihan desain grafis menggunakan Canva, rata-rata skor

post-test meningkat signifikan menjadi 87,50%, atau mengalami kenaikan sebesar 23,28%. Kenaikan ini mencerminkan dampak positif dari program pelatihan, di mana siswa tidak hanya memperoleh pemahaman baru mengenai penggunaan fitur-fitur aplikasi, tetapi juga berhasil meningkatkan kreativitas dan kepercayaan diri dalam mendesain. Peningkatan ini juga memperlihatkan bahwa metode pembelajaran berbasis praktik langsung sangat efektif dalam mendorong keterampilan siswa ke tingkat yang lebih tinggi.



Gambar 3. Diagram Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Perubahan signifikan tidak hanya terlihat pada aspek teknis penggunaan aplikasi, tetapi juga pada kreativitas siswa dalam memanfaatkan fitur-fitur Canva. Beberapa siswa mulai mampu menambahkan elemen desain yang lebih kompleks seperti ikon, ilustrasi, hingga QR Code yang mengarah ke portofolio digital mereka. Hasil karya mereka menjadi lebih variatif, menarik, dan profesional, menunjukkan adanya

peningkatan kualitas desain yang substansial.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Tukiya et al. (2024), yang menyatakan bahwa pelatihan berbasis Canva dapat meningkatkan keterampilan desain grafis siswa SMK secara signifikan. Kesesuaian hasil penelitian ini dengan temuan sebelumnya semakin memperkuat kesimpulan bahwa penggunaan Canva sebagai media

pelatihan memiliki efektivitas yang tinggi dalam pengembangan kompetensi desain digital siswa. Hal ini sekaligus menjadi dasar yang kuat untuk merekomendasikan model pelatihan serupa bagi sekolah lain yang memiliki kebutuhan pengembangan keterampilan literasi digital dan desain grafis.

Secara visual, perbedaan antara skor *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada Gambar 1, yang menunjukkan adanya lonjakan capaian belajar siswa setelah mengikuti pelatihan. Hal ini membuktikan bahwa metode pembelajaran berbasis praktik langsung dengan memanfaatkan aplikasi digital yang *user-friendly* seperti Canva sangat efektif dalam meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa.

Hasil *post-test* menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa mampu mencapai skor di atas 80%, dengan rata-rata keseluruhan sebesar 87,50%. Capaian ini mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta tidak hanya memahami materi yang disampaikan selama pelatihan, tetapi juga mampu menerapkannya dalam konteks praktik. Peningkatan ini sekaligus memperkuat temuan sebelumnya bahwa pendekatan pembelajaran berbasis praktik dan pendampingan langsung efektif dalam mengembangkan keterampilan peserta (Dewi et al., 2023).

Lebih lanjut, beberapa siswa bahkan berhasil memperoleh skor mendekati 100%. Keberhasilan ini tercermin dari kualitas karya biodata diri digital yang dihasilkan. Karya-karya tersebut menonjol dalam aspek estetika dan

fungsionalitas, misalnya melalui penggunaan kombinasi warna yang selaras, pemilihan tipografi yang tepat, serta integrasi elemen grafis seperti ikon dan ilustrasi yang relevan dengan isi biodata. Kreativitas siswa terlihat jelas dari cara mereka mengadaptasi materi pelatihan untuk menghasilkan biodata yang menarik dan profesional.

Di sisi lain, masih terdapat sebagian kecil siswa yang memperoleh skor relatif lebih rendah. Hambatan utama yang mereka hadapi adalah pengaturan tata letak (*layout*) dan konsistensi desain. Meskipun demikian, jika dibandingkan dengan hasil *pre-test*, siswa-siswa tersebut tetap menunjukkan peningkatan signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun ada area yang memerlukan pendampingan lebih lanjut, kegiatan pelatihan telah memberikan dampak positif terhadap keterampilan desain digital mereka.

Secara keseluruhan, distribusi skor pasca-pelatihan ini memperkuat kesimpulan bahwa program pengabdian telah berhasil meningkatkan kompetensi literasi digital, kreativitas desain, dan kemampuan teknis siswa. Data kuantitatif yang diperoleh tidak hanya menegaskan efektivitas metode pelatihan, tetapi juga menjadi dasar bagi pengembangan strategi lanjutan untuk mendukung siswa yang masih membutuhkan bimbingan tambahan.

Visualisasi hasil *post-test* dapat dilihat pada Gambar 2, yang menampilkan distribusi skor masing-masing siswa setelah mengikuti pelatihan.

Grafik tersebut memperlihatkan pola distribusi yang cukup jelas, di mana sebagian besar siswa terkonsentrasi pada rentang nilai 85–95%. Hanya sedikit siswa yang memperoleh skor di bawah rentang tersebut, yang menunjukkan bahwa mayoritas peserta mampu mencapai tingkat penguasaan materi yang tinggi. Penyajian data dalam bentuk grafik ini membantu mempermudah pembaca dalam memahami sebaran hasil belajar peserta secara lebih komprehensif (Affandi et al., 2023).

Temuan ini mengindikasikan adanya peningkatan kemampuan yang signifikan setelah kegiatan pelatihan dilakukan. Konsentrasi skor yang tinggi pada rentang 85–95% mencerminkan bahwa sebagian besar peserta telah memahami materi dengan baik dan mampu menerapkannya pada tugas yang diberikan. Sementara itu, keberadaan beberapa siswa dengan skor di bawah 85% dapat menjadi bahan evaluasi untuk perbaikan metode pendampingan atau pemberian materi tambahan di masa mendatang.

Dari sisi kuantitatif, evaluasi keberhasilan program dilakukan melalui perbandingan skor sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) pelatihan. Analisis ini memungkinkan penilaian objektif terhadap efektivitas pelatihan yang telah dilaksanakan. Perbandingan tersebut memperlihatkan adanya pergeseran signifikan pada rata-rata skor peserta,

yang menegaskan bahwa program pengabdian berhasil meningkatkan kompetensi yang ditargetkan.

Tiga aspek utama yang dinilai meliputi pemahaman literasi digital, kreativitas dalam mendesain, dan kualitas karya biodata diri digital. Pemahaman literasi digital menjadi tolok ukur dasar untuk memastikan peserta mampu mengenali, mengelola, dan menggunakan informasi digital dengan bijak (Azizah et al., 2020). Kreativitas dalam mendesain dievaluasi untuk melihat sejauh mana peserta dapat memanfaatkan pengetahuan dan keterampilan baru dalam menghasilkan desain yang menarik dan fungsional. Sementara itu, kualitas karya biodata diri digital digunakan untuk menilai kemampuan peserta dalam menggabungkan aspek literasi digital dan desain kreatif menjadi produk akhir yang relevan dan profesional.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan tidak hanya meningkatkan pengetahuan teoretis peserta, tetapi juga keterampilan praktis mereka. Perbaikan yang terlihat pada ketiga aspek penilaian tersebut menegaskan relevansi dan kebermanfaatan program pengabdian bagi pengembangan kompetensi siswa. Temuan ini sekaligus memberikan dasar bagi pelaksanaan kegiatan serupa di masa mendatang dengan penyesuaian pada area yang masih memerlukan penguatan.



Gambar 4. Hasil Karya Siswa SMK Muhammadiyah Kartasura

4. Persantunan

Terima kasih kepada Kemeterian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi yang telah mendanai Pengabdian ini melalui DPPM Batch I dengan Nomor Kontrak Induk 123/C3/DT.04.00/PM/2025 dan Nomor Kontrak Turunan 006/LL6/PM/AL.04/2025; 120.2/A.3-III/LPMPP/V/2025. Selain itu, ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Direktorat Riset, Pengabdian kepada Masyarakat, Publikasi, dan Sentra KI (DRPPS) Universitas Muhammadiyah Surakarta yang telah membantu dan mengawal kegiatan pengabdian ini.

5. Simpulan

Pelatihan desain grafis berbasis Canva terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi digital dan kreativitas desain grafis siswa SMK Muhammadiyah Kartasura. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada capaian

belajar siswa, dengan rata-rata skor meningkat dari 71,09% (*pre-test*) menjadi 87,50% (*post-test*) atau mengalami kenaikan sebesar 23,28%. Mayoritas siswa mencapai nilai antara 85–95%, bahkan beberapa hasil karya mendekati kualitas maksimal berkat penggunaan elemen desain yang kreatif, pemilihan warna yang tepat, serta tata letak yang profesional. Pencapaian ini menegaskan bahwa metode pelatihan berbasis praktik langsung lebih bermakna dibandingkan metode ceramah satu arah. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual mengenai literasi digital, tetapi juga kesempatan untuk mengeksplorasi ide kreatif, berkolaborasi, dan mengasah keterampilan desain secara nyata.

Suasana pembelajaran yang aktif, interaktif, dan menyenangkan juga mendorong partisipasi hampir seluruh siswa, memperlihatkan bahwa pengalaman belajar yang kontekstual dapat meningkatkan motivasi dan

kepercayaan diri peserta. Selain itu, hasil kegiatan ini selaras dengan temuan penelitian sebelumnya yang menegaskan efektivitas Canva sebagai media pelatihan untuk pengembangan keterampilan desain grafis. Konsistensi temuan ini menunjukkan bahwa model pelatihan serupa memiliki potensi besar untuk diterapkan di sekolah-sekolah lain, khususnya di tingkat SMK, guna memperkuat kompetensi literasi digital dan kesiapan siswa menghadapi dunia kerja maupun pendidikan lanjutan. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian ini tidak hanya memberikan dampak positif pada peningkatan kemampuan teknis siswa, tetapi juga membekali mereka dengan keterampilan abad ke-21 yang relevan dengan tuntutan era digital. Oleh karena itu, pengembangan kegiatan serupa dengan durasi yang lebih panjang, cakupan materi yang lebih luas, serta integrasi dengan kebutuhan industri disarankan untuk meningkatkan keberlanjutan dan dampak program pengabdian di masa mendatang.

6. Daftar Pustaka

- Adhantoro, M. S., Gunawan, D., Prayitno, H. J., Riyanti, R. F., Purnomo, E., & Jufriansah, A. (2025). Strategic technological innovation through ChatMu: transforming information accessibility in Muhammadiyah. *Frontiers in Artificial Intelligence*, 8, 1446590.
- Adhantoro, M. S., Purnomo, E., Riyanti, R. F., Kurniaji, G. T., Prayitno, H. J., Sutopo, A., ... & Pradana, F. G. (2025). Hybrid Deep-Ensemble Learning for Cybersecurity: A Multi-Dataset Framework Achieving High Precision and Minimal False Positives in Attack Detection. *International Journal of Intelligent Engineering & Systems*, 18(8).
- Adhantoro, M. S., Ula, R., Harefa, M., Assifa, N., Riyanti, R. F., Purnomo, E., ... & Wahyuni, C. S. (2024). Implementasi Program Literasi Teknologi untuk Meningkatkan Kesadaran Digital Siswa di ICC Al Anshar Bahau, Malaysia. *Buletin KKN Pendidikan*, 289-204.
- Affandi, M., Mahardhani, A. J., & Nasution, I. F. (2023). Membangun Generasi Good Citizen dengan pemanfaatan Teknologi Digital di Sanggar Bimbingan Kepong Malaysia. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 80-87.
- Aini, K. N., Seha, H. N., Arahim, Q. I., Sulistyono, Y., & Satyawati, N. P. (2025). Penguatan Literasi Membaca bagi Siswa Madrasah Ibtidaiyah melalui Program GEMA MI. *Buletin KKN Pendidikan*, 81-90.
- Azizah, A. N., Agustina, P., Suparti, S., Saputra, A., & Sidiq, Y. (2020). The Use of Natural Dyes from Beetroot Skin Extract (*Beta Vulgaris*) as Teaching Material on Cell Division for Senior High School Students. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 20-26.
- Dewi, A. S., Arifin, Z., Purnomo, E., & Siswanto, H. (2023). Adaptasi Teknologi dan Literasi melalui Program Kampus Mengajar di Sekolah Dasar Negeri 01 Plumbon. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 26-34.
- Hanifah, D., Prayitno, H. J., Adhantoro, M. S., Purnomo, E., Pradana, F. G., & Kurniaji, G. T. (2024, July). Utilization of "Wordwall" Media in Increasing Digital Literacy in Third-grade Students at Pajang III State Elementary School. In *International Conference on Education for All* (Vol. 2, No. 1, pp. 165-179).

- Herwinsyah, H., Zahrani, H., & Hidayat, S. (2024). Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva pada Mata Kuliah Literasi Digital di STAI Terpadu Yogyakarta. *SALIHA Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(2), 421–420. <https://doi.org/10.54396/saliha.v7i2.1426>
- Ifrida, F., Huda, M., Prayitno, H. J., Purnomo, E., & Sujalwo, S. (2023). Pengembangan dan Peningkatan Program Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar*, 1–12.
- Juliawan, I. N., Palguna, I. K. E., Ardiyasa, P., Yasa, I. K. A., & Wahyuni, I. G. A. D. (2024). Pengembangan Buku Ajar Sejarah Seni Berbasis Augmented Reality Untuk Mahasiswa Pendidikan Seni Dan Budaya Keagamaan. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(4), 1212-1226.
- Mujiono, M. (2024). Digital Literacy: Fundamental Competence for Modern Society. *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 30(1), 15–27. <https://doi.org/10.30587/didaktika.v30i1.6906>
- Ningrum, F. W., Nurheni, A., Umami, S. A., Sufanti, M., & Rohmadi, R. (2021). Revitalisasi Budaya Literasi melalui Pemanfaatan Infografis di SMK Sukawati Gemolong Kala Pandemi. *Buletin KKN Pendidikan*, 3(2), 161–168.
- Pratama, S., Ashari, M., Zulkarnain, S. A. B., & Sabrina, E. (2025). Pentingnya Literasi Digital dalam Dunia Pendidikan: Transformasi Pembelajaran di Era Digital. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 6(2), 554-561. <https://doi.org/10.55583/jkip.v6i2.1388>
- Pratiwi, R. H., & Darmawan, F. (2019). Infografis sebagai Pendukung Berita In-depth Dalam Situs Berita Online. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 12(1), 35–45.
- Prayitno, H. J., Utami, R. D., Adhantoro, M. S., Purnomo, E., & Jufriansah, A. (2025). Penguatan Pembelajaran di Era VUCA Melalui Deep Learning dan Pemrograman Scratch di Madrasah Ibtidaiyah Muhammadiyah Akhaqul Karimah Mojogedang. *Berdikari: Jurnal Inovasi dan Penerapan Ipteks*, 13(2), 125-144.
- Ritonga, P. S., Yasthophi, A., Rambe, P., Nursiwan, W. A., Amin, S., Nurhidayat, N., & Elhawwa, T. (2024). Reading in the Digital Age: An Empirical Examination of Digital Literacy's Significance for UIN Suska Riau Students Using SEM Path Analysis. *Indonesian Journal on Learning and Advanced Education (IJOLAE)*, 123-136.
- Sulolipu, A. A., Rosmayanti, V., Wahid, A., Ram, S. W., & Ishak, S. (2025). Visual Learning With Canva: Meningkatkan Literasi Digital Siswa dengan Media Desain Interaktif di SMA 23 Makassar. *Abdi Samulang: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 56–63. <https://doi.org/10.61477/abdisamulang.v4i1.58>
- Triwibowo, D. N., Slamet, Fitriicia, G. M., & Ariyanto, A. S. S. (2025). Optimalisasi Pelatihan Desain Grafis Berbasis Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Siswa Multimedia. *Jurnal Arba – Multidisiplin Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 2025.
- Tukiyat, Anggai, S., Waskita, A. A., & Zain, R. M. (2024). Pelatihan Desain Grafis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dan Literasi Digital bagi Siswa-Siswi SMK Islam Permatasari 2 Rumpin Bogor. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4), 535–547.
- Wahyudi, A. B., Sufanti, M., Prabawa, A. H., Rahmawati, L. E., Pratiwi, D. R., Purnomo, E., Noviana, S. T., &

- Febriyanti, R. (2023). Penguatan Literasi Digital melalui Pelatihan Microsoft PowerPoint di SMK Muhammadiyah. *Warta LPM*, 363–374.
- Wulandari, H. T. (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), 139–151.