

IMPLEMENTASI PROGRAM KERJA SKETSA DALAM MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL DAN KREATIVITAS SISWA MELALUI PELATIHAN CANVA DI SMP NEGERI 5 PANCA RIJANG

**Sandi Lubis¹⁾, Jamaluddin Ahmad¹⁾, Muhammad Rais Rahmat Razak¹⁾,
Ahmad Mustanir¹⁾, Erfina¹⁾, Sunandar Said²⁾, Kamal³⁾,
Muhammad bibin⁴⁾, Usman M³⁾, Abdul Jabbar¹⁾**

¹⁾Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang

²⁾Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang

³⁾Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang

⁴⁾Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang

sandi.lubis7@gmail.com

Abstract

Digital literacy has become one of the essential competencies that students need to face the challenges of the twenty-first century. However, the utilization of digital technology in learning activities is still not optimal in many schools. This community service activity aimed to improve students' digital literacy and creativity through the implementation of the SKETSA (Sekolah Kreatif Teknologi, Seni, dan Budaya) program by providing Canva design training for students at SMP Negeri 5 Panca Rijang. The methods used consisted of preparation, lectures, demonstrations, hands-on practice, mentoring, and evaluation. The results showed that students were able to understand the basic features of Canva, create digital poster designs independently, and demonstrate increased creativity and active participation during the training. The implementation of the SKETSA program indicates that Canva-based training is an effective approach to strengthening digital literacy while fostering students' creativity and visual communication skills. Therefore, similar programs are recommended to be implemented continuously as part of digital education development in schools.

Keywords: Keywords: digital literacy, Canva, creativity, community service, SKETSA.

Abstrak

Literasi digital merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki peserta didik dalam menghadapi tantangan abad ke-21. Namun, pemanfaatan teknologi digital dalam kegiatan pembelajaran masih belum optimal di berbagai sekolah. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa melalui implementasi Program SKETSA (Sekolah Kreatif Teknologi, Seni, dan Budaya) dengan pelatihan penggunaan aplikasi Canva di SMP Negeri 5 Panca Rijang. Metode yang digunakan meliputi tahap persiapan, ceramah, demonstrasi, praktik langsung, pendampingan, dan evaluasi. Hasil pelaksanaan menunjukkan bahwa siswa mampu memahami fitur-fitur dasar Canva, menghasilkan desain poster digital secara mandiri, serta menunjukkan peningkatan kreativitas dan partisipasi aktif selama pelatihan. Program SKETSA membuktikan bahwa pelatihan berbasis Canva merupakan salah satu alternatif yang efektif dalam memperkuat literasi digital sekaligus mengembangkan kemampuan komunikasi visual dan kreativitas siswa. Oleh karena itu, kegiatan serupa diharapkan dapat terus dikembangkan sebagai bagian dari upaya mendukung transformasi pendidikan berbasis teknologi di lingkungan sekolah.

Keywords: Literasi digital, Canva, kreativitas, pengabdian kepada masyarakat, SKETSA.

PENDAHULUAN

Transformasi digital mengubah cara peserta didik memperoleh informasi, berkomunikasi, belajar, dan mengekspresikan gagasan. Di lingkungan sekolah, perubahan ini menuntut kemampuan yang lebih luas daripada sekadar mengoperasikan perangkat. Peserta didik perlu mampu menemukan informasi, menilai kelayakannya, mengolahnya menjadi pengetahuan, menciptakan konten, berkomunikasi melalui media digital, serta memahami risiko dan tanggung jawab yang menyertai aktivitas daring. Kerangka DigComp 2.2 menempatkan literasi informasi dan data, komunikasi dan kolaborasi, penciptaan konten digital, keamanan, serta pemecahan masalah sebagai lima ranah kompetensi yang saling berhubungan (Vuorikari et al., 2022). Dengan demikian, frekuensi penggunaan telepon pintar belum dapat dijadikan indikator bahwa siswa telah memiliki literasi digital yang memadai.

Literasi digital perlu dipahami sebagai integrasi pengetahuan, keterampilan, sikap, dan pertimbangan etis dalam menggunakan teknologi untuk mencapai tujuan tertentu. (Falloon, 2020) menegaskan bahwa kompetensi digital tidak berhenti pada kecakapan teknis, tetapi juga mencakup kemampuan kritis, produktif, dan bertanggung jawab. Bagi siswa sekolah menengah pertama, bentuk kompetensi tersebut dapat dimulai dari aktivitas yang konkret: menentukan tujuan komunikasi, menyusun pesan, memilih sumber dan elemen visual, menciptakan artefak digital, mengevaluasi kualitas karya, serta membagikannya dengan mempertimbangkan audiens dan etika. Aktivitas penciptaan konten menjadi penting karena menempatkan siswa sebagai produsen makna, bukan hanya

penerima informasi.

Tantangan penguatan literasi digital semakin nyata pada sekolah yang berada di luar pusat perkotaan. Ketersediaan perangkat pribadi tidak selalu diikuti koneksi yang stabil, pengalaman belajar digital yang terstruktur, atau kesempatan memperoleh pendampingan. (Mustafa et al., 2024) menunjukkan bahwa integrasi teknologi di sekolah perdesaan dipengaruhi secara bersamaan oleh infrastruktur, kesiapan guru, dukungan institusi, relevansi bahan belajar, dan keberlanjutan bantuan. Dalam konteks Indonesia, kesenjangan digital juga berkaitan dengan kualitas pemanfaatan, bukan semata-mata kepemilikan perangkat (Jyanthi & Dinaseviani, 2022). Karena itu, program pengabdian di sekolah perlu menggunakan teknologi yang mudah dijangkau, dapat dioperasikan melalui telepon pintar, dan menghasilkan manfaat yang segera terlihat oleh peserta.

Canva memenuhi karakteristik tersebut karena menyediakan antarmuka visual, templat, elemen grafis, pilihan tipografi, dan fasilitas ekspor yang relatif mudah digunakan oleh pemula. Aplikasi ini memungkinkan siswa belajar melalui proses memilih, mengubah, menyusun, dan mempresentasikan informasi. Namun, kemudahan teknis Canva tidak otomatis menghasilkan karya yang berkualitas. Tanpa tujuan komunikasi dan prinsip desain dasar, peserta cenderung menyalin templat, menggunakan terlalu banyak elemen, atau mengabaikan keterbacaan. Oleh sebab itu, pelatihan perlu memadukan pengenalan aplikasi dengan konsep hierarki informasi, keselarasan, kontras, konsistensi warna, tipografi, hak penggunaan materi, dan kesesuaian pesan dengan audiens.

Sejumlah kegiatan terdahulu memperlihatkan potensi Canva sebagai media penguatan kompetensi digital. (Sukmawati et al., 2022) melaporkan bahwa pelatihan pengembangan media berbasis Canva mendorong guru mengimplementasikan media pembelajaran digital. Pada kelompok masyarakat, (Makmur et al., 2024) menunjukkan bahwa demonstrasi, praktik, dan pendampingan membantu peserta menghasilkan konten digital. Pelatihan bagi siswa juga dilaporkan mendukung penguasaan aplikasi dan kreativitas dalam membuat portofolio, poster, maupun konten media sosial (Gellysa Urva et al., 2024; Ridwan, 2025; Suryani et al., 2024) menempatkan Canva sebagai sarana penguatan literasi digital dalam pembelajaran, sedangkan (Inliati et al., 2024) menekankan kontribusinya terhadap kreativitas siswa. Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa aplikasi yang sederhana dapat memberi hasil bermakna ketika pembelajaran disusun berbasis tugas dan disertai umpan balik.

Walaupun demikian, dua kelemahan sering muncul dalam pelaksanaan pelatihan singkat. Pertama, keberhasilan kerap dinilai hanya dari antusiasme peserta atau terselenggaranya kegiatan, bukan dari bukti kinerja yang dapat diamati. Kedua, produk digital kadang dipisahkan dari konteks sosial dan budaya sehingga kegiatan berhenti pada latihan mengoperasikan fitur. Artikel ini merespons kelemahan tersebut dengan menggunakan tugas poster bertema keragaman budaya Nusantara sebagai artefak evaluasi. Produk tersebut memungkinkan penilaian terhadap kemampuan teknis, penyusunan pesan visual, kreativitas, dan tanggung jawab publikasi secara bersamaan. Model ini sejalan dengan

prinsip bahwa literasi digital perlu diwujudkan melalui praktik yang kontekstual dan menghasilkan karya.

Observasi awal dan koordinasi tim Kuliah Kerja Nyata (KKN) Angkatan VIII Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang Posko Desa Bulu dengan SMP Negeri 5 Panca Rijang menemukan bahwa siswa telah akrab dengan telepon pintar, tetapi pemanfaatannya untuk kegiatan belajar produktif belum terarah. Sebagian siswa belum mengenal fungsi Canva secara sistematis, belum memahami cara menata teks dan gambar, serta masih memerlukan bantuan ketika menentukan warna, tipografi, dan susunan informasi. Pihak sekolah membutuhkan kegiatan yang sederhana, menarik, dapat dilaksanakan dengan perangkat yang telah dimiliki siswa, dan menghasilkan karya yang dapat digunakan sebagai media komunikasi. Kebutuhan tersebut menjadi dasar penyusunan Program SKETSA.

SKETSA merupakan akronim dari Sekolah Kreatif Teknologi, Seni, dan Budaya. Program ini menghubungkan tiga unsur: teknologi sebagai alat produksi digital, seni sebagai dasar pengolahan visual, dan budaya sebagai isi yang dekat dengan identitas peserta. Keunikan pendekatan ini terletak pada integrasi orientasi literasi digital, demonstrasi terarah, praktik berbasis produk, pendampingan individual dan kelompok, serta publikasi karya. Dengan alur tersebut, keberhasilan tidak hanya ditandai oleh kemampuan membuka aplikasi, tetapi juga oleh kemampuan menghasilkan pesan visual yang selesai dan dapat dibagikan secara bertanggung jawab.

Kegiatan pengabdian ini bertujuan memperkuat literasi digital dan kreativitas siswa SMP Negeri 5

Panca Rijang melalui pelatihan Canva dalam Program SKETSA. Secara khusus, kegiatan diarahkan untuk: mengenalkan fungsi produktif telepon pintar; membangun kemampuan dasar mengoperasikan Canva; melatih siswa menyusun poster yang komunikatif; memberikan pengalaman mencipta dan memperbaiki karya melalui umpan balik; serta menumbuhkan kesadaran awal mengenai etika publikasi konten. Artikel ini mendeskripsikan proses pelaksanaan, capaian kinerja yang dapat diamati, faktor pendukung dan penghambat, serta rekomendasi keberlanjutan program di lingkungan sekolah.

Tabel 1. Pemetaan Masalah, Solusi, dan Indikator Program

Masalah Mitra	Solusi SKETSA	Indikator Teramati
Pemanfaatan telepon pintar lebih dominan untuk komunikasi dan hiburan	Orientasi fungsi produktif teknologi dan contoh konten edukatif	Siswa menggunakan perangkat untuk menyelesaikan produk digital
Pengetahuan fitur dan prinsip desain masih terbatas	Demonstrasi antarmuka, templat, elemen, warna, tipografi, dan tata letak	Siswa dapat memilih serta mengubah unsur desain sesuai tujuan
Perbedaan kemampuan awal	Praktik bertahap dan pendampingan individual/kelompok	Siswa menyelesaikan tugas dengan bantuan yang makin berkurang
Belum tersedia pengalaman publikasi karya yang terarah	Presentasi dan publikasi karya dengan arahan etika	Karya dapat dibagikan dengan identitas dan pesan yang pantas

METODE

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di SMP Negeri 5 Panca Rijang, Kabupaten Sidenreng Rappang, Sulawesi Selatan, pada 30 Juli 2026 sebagai bagian dari rangkaian KKN Angkatan VIII Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang. Kegiatan ini diikuti oleh sekitar 30 peserta yang terdiri atas siswa kelas VIII dan guru pendamping. Peserta ditetapkan melalui koordinasi antara tim pelaksana dan pihak sekolah. Kegiatan ini berlangsung selama kurang lebih dua jam dengan memanfaatkan ruang belajar sekolah, perangkat presentasi, koneksi internet, telepon pintar peserta, akun Canva, bahan paparan, contoh poster, dan lembar pengamatan kinerja. Tim pelaksana terdiri atas mahasiswa KKN dengan pembagian tugas sebagai koordinator, pemateri, demonstrator, pendamping kelompok, dokumentator, dan penilai karya.

Pendekatan yang digunakan adalah pendidikan masyarakat berbentuk pelatihan partisipatif dan pendampingan berbasis produk. Pendekatan partisipatif dipilih agar siswa terlibat sejak proses mencoba fitur, menentukan gagasan, membuat keputusan visual, menerima umpan balik, sampai memublikasikan hasil. Siswa tidak ditempatkan sebagai penerima ceramah, tetapi sebagai pembuat karya yang mengembangkan kemampuan melalui pengalaman langsung. Kombinasi demonstrasi dan praktik dipilih karena peserta memiliki kemampuan awal yang beragam; demonstrasi menyediakan model kerja yang dapat ditiru, sedangkan praktik memberikan ruang bagi eksplorasi dan pemecahan masalah.

Pelaksanaan program dibagi menjadi lima tahap. Tahap pertama ialah observasi kebutuhan dan

koordinasi. Tim mengidentifikasi pola pemanfaatan perangkat, pengalaman siswa menggunakan aplikasi desain, kesiapan sarana, serta dukungan sekolah. Hasil identifikasi digunakan untuk menyederhanakan materi dan memilih poster sebagai produk akhir. Tahap kedua ialah orientasi literasi digital dan demonstrasi. Pemateri menjelaskan perbedaan penggunaan konsumtif dan produktif, fungsi komunikasi visual, pengenalan antarmuka Canva, pemilihan templat, penyisipan gambar dan elemen, pengaturan warna dan tipografi, serta teknik menyimpan karya.

Tahap ketiga ialah praktik desain dan pendampingan. Siswa diminta membuat poster bertema keragaman budaya Nusantara menggunakan telepon pintar. Tema ditentukan untuk memberi batas tugas yang jelas, sekaligus membuka ruang pilihan budaya, visual, dan pesan. Tim mendampingi siswa secara individual dan kelompok ketika mereka mengalami kesulitan masuk ke aplikasi, menemukan templat, mengubah ukuran atau posisi elemen, menata teks, memilih warna, maupun mengeksplor karya. Pendampingan menggunakan bantuan bertahap: fasilitator terlebih dahulu mengajukan pertanyaan, memberikan petunjuk, menunjukkan contoh jika diperlukan, kemudian mengurangi bantuan setelah siswa dapat melanjutkan secara mandiri.

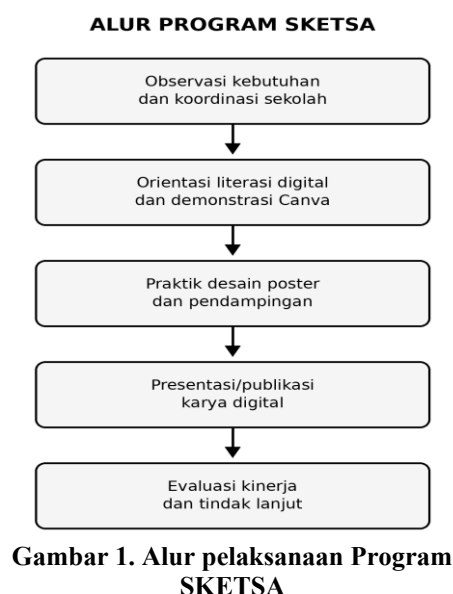
Tahap keempat meliputi presentasi dan publikasi karya. Pada tahap ini, siswa memeriksa kembali keterbacaan judul, kesesuaian gambar, ketepatan pesan, serta kerapian tata letak poster. Karya yang telah selesai kemudian disimpan dalam format gambar dan dipresentasikan secara singkat untuk memperoleh umpan balik dari tim pendamping. Selanjutnya, siswa diarahkan mengunggah karya

melalui akun Instagram masing-masing dengan menandai akun KKN 8 UMS Rappang Desa Bulu. Penggunaan karya dan dokumentasi kegiatan dalam artikel ini dilakukan setelah memperoleh izin dari pihak sekolah serta persetujuan peserta dan orang tua atau wali. Dokumentasi hanya digunakan untuk kepentingan akademik dan publikasi kegiatan tanpa mencantumkan nama maupun informasi pribadi yang dapat mengungkapkan identitas siswa.

Tahap kelima ialah evaluasi dan refleksi. Evaluasi dilakukan secara deskriptif melalui pengamatan proses, tanya jawab, penyelesaian tugas, dan telaah produk digital. Indikator yang diamati mencakup: kemampuan membuka dan menavigasi Canva; memilih dan memodifikasi templat; mengintegrasikan teks, gambar, warna, dan tipografi; menyusun pesan visual; menyelesaikan poster; meminta dan menggunakan umpan balik; serta memublikasikan karya secara bertanggung jawab. Catatan awal dibandingkan dengan kinerja pada akhir pelatihan untuk melihat arah perubahan. Karena kegiatan tidak menggunakan tes baku dan tidak menghitung skor individual, hasil dilaporkan sebagai bukti kinerja kualitatif, bukan sebagai klaim efektivitas statistik.

Keabsahan deskripsi diperkuat melalui triangulasi sederhana antara catatan pengamatan fasilitator, dokumentasi proses, produk poster, dan tanggapan siswa saat refleksi. Produk tidak dinilai berdasarkan selera estetis semata, melainkan berdasarkan ketercapaian fungsi: pesan dapat dikenali, unsur visual relevan, teks terbaca, tata letak cukup teratur, dan karya selesai dalam konteks kegiatan. Analisis dilakukan dengan merangkum kondisi awal, bentuk bantuan yang dibutuhkan, kinerja akhir yang tampak, serta kendala selama proses. Alur

lengkap pelaksanaan ditampilkan pada Gambar 1, sedangkan keterkaitan tahap dan luaran diringkas dalam Tabel 2.



Tabel 2. Tahapan Pelaksanaan dan Luaran Kegiatan

Tahap	Aktivitas Utama	Luaran
1. Persiapan	Observasi kebutuhan, koordinasi, pembagian peran, penyiapan perangkat	Peta kebutuhan dan rencana kegiatan
2. Orientasi	Literasi digital, prinsip desain, demonstrasi Canva	Pemahaman awal dan contoh kerja
3. Praktik	Pembuatan poster dan bantuan bertahap	Draf dan poster digital
4. Publikasi	Pemeriksaan, penyimpanan, presentasi/unggah	Karya siap dibagikan
5. Evaluasi	Observasi, telaah produk, tanya jawab, refleksi	Catatan capaian dan rekomendasi

Tabel 3. Rubrik Evaluasi Kinerja Peserta

Dimensi	Bukti yang Diamati	Kriteria Ketercapaian
Operasion	Navigasi,	Menyelesaikan

al	memilih templat, mengubah elemen, menyimpan karya	langkah utama dengan bantuan minimal
Informasi	Memilih isi dan unsur visual yang sesuai tema	Pesan dan visual saling mendukung
Kreativitas	Kombinasi warna, tipografi, gambar, dan tata letak	Karya menunjukkan keputusan visual, bukan salinan utuh
Komunikasi	Keterbacaan dan kejelasan pesan poster	Audiens dapat mengenali tema dan pesan utama
Tanggung jawab	Pemeriksaan identitas, kepantasan, dan cara publikasi	Karya dibagikan setelah ditinjau dan mendapat arahan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Program SKETSA menghasilkan tiga jenis capaian utama, yaitu perubahan orientasi pemanfaatan perangkat, terbentuknya keterampilan dasar produksi konten, dan tersedianya karya poster digital sebagai bukti kinerja. Pada awal kegiatan, sebagian siswa memandang telepon pintar terutama sebagai sarana komunikasi, hiburan, dan akses media sosial. Mereka telah terbiasa menyentuh layar, memasang aplikasi, dan menelusuri konten, tetapi belum semuanya dapat menjelaskan tahapan membuat media visual yang memiliki tujuan komunikasi. Kondisi ini memperlihatkan perbedaan antara familiaritas teknologi dan kompetensi digital. Familiaritas membantu siswa mengikuti instruksi awal dengan cepat, tetapi kemampuan produktif tetap memerlukan tujuan, contoh, latihan, dan umpan balik.

Orientasi awal digunakan untuk mengubah cara pandang tersebut.

Pemateri menunjukkan bahwa perangkat yang sama dapat digunakan untuk menyusun poster, infografis, presentasi, dan media kampanye sekolah. Siswa kemudian diperkenalkan pada fungsi judul, isi singkat, ilustrasi, warna, tipografi, dan ruang kosong. Penjelasan tidak diarahkan untuk menghafal istilah desain, melainkan untuk menjawab pertanyaan praktis: informasi apa yang harus dibaca pertama, bagaimana membuat teks tetap jelas, mengapa warna perlu dibatasi, dan kapan gambar mendukung atau justru mengganggu pesan. Cara ini membantu siswa menghubungkan fitur aplikasi dengan tujuan komunikasi.

Demonstrasi dilakukan langsung pada antarmuka Canva sebagaimana terlihat pada Gambar 2. Fasilitator mencontohkan alur mulai dari pencarian templat sampai penyimpanan karya. Siswa dapat melihat posisi menu dan perubahan hasil pada layar. Demonstrasi langsung mengurangi beban peserta untuk menerjemahkan penjelasan verbal ke langkah operasional. Setelah satu langkah dicontohkan, siswa diminta mengulang pada perangkat masing-masing. Pola lihat-coba-tanya-perbaiki membuat proses lebih interaktif dan memberi kesempatan bagi fasilitator untuk segera menemukan bagian yang paling sering menimbulkan kesulitan.



Gambar 2. Penyampaian materi dan demonstrasi penggunaan Canva

Pada tahap praktik, kendala peserta tidak seragam. Beberapa siswa

dapat segera memilih templat tetapi kesulitan mengubah komposisi. Sebagian lain dapat menambahkan gambar, namun menggunakan ukuran huruf yang terlalu kecil atau warna yang kurang kontras. Ada pula peserta yang memerlukan bantuan saat masuk ke akun, mencari elemen, atau mengeksplor hasil. Pendampingan dilakukan tanpa mengambil alih perangkat terlalu lama. Fasilitator memberi petunjuk singkat, menunjukkan lokasi menu, lalu mengembalikan kontrol kepada siswa. Strategi ini penting agar produk akhir tetap merepresentasikan keputusan peserta dan agar keberhasilan tidak hanya bergantung pada fasilitator.

Gambar 3 memperlihatkan pendampingan kelompok ketika siswa mengerjakan desain melalui telepon pintar. Format duduk berkelompok memudahkan siswa saling melihat langkah, membandingkan hasil, dan meminta bantuan teman. Interaksi antarpeserta berkembang secara alami: siswa yang lebih cepat menemukan fitur membantu temannya, sedangkan fasilitator menangani masalah yang lebih kompleks. Kolaborasi semacam ini memperluas sumber bantuan dan menjaga tempo kegiatan. Pendampingan kelompok juga mencegah siswa berhenti terlalu lama ketika menghadapi masalah kecil.



Gambar 3. Pendampingan kelompok selama praktik desain digital

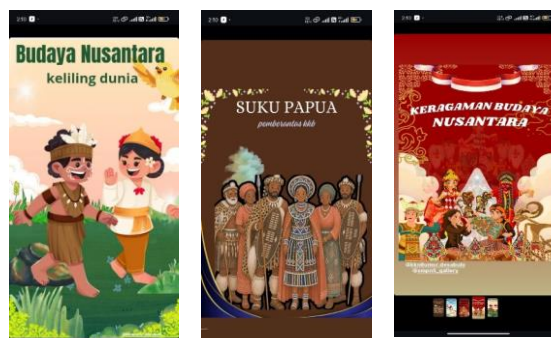
Praktik mandiri yang ditunjukkan pada Gambar 4 menjadi tahap penting untuk melihat apakah

siswa dapat menerapkan langkah tanpa terus-menerus mengikuti layar pemateri. Pada tahap ini, fasilitator mengamati cara siswa menentukan tema, memilih templat, mengganti teks, menyesuaikan gambar, dan menilai hasilnya sendiri. Sebagian besar peserta dapat melanjutkan desain setelah memperoleh arahan awal. Ketika muncul kesalahan, seperti elemen menutupi teks atau kombinasi warna mengurangi keterbacaan, siswa diminta mengidentifikasi masalah dan mencoba alternatif. Proses revisi sederhana tersebut memperlihatkan bahwa literasi digital juga melibatkan pemecahan masalah dan pengambilan keputusan, bukan sekadar menekan menu yang benar.



Gambar 4. Siswa mempraktikkan pembuatan poster melalui telepon pintar

Produk akhir memperlihatkan variasi pilihan visual dengan tema yang sama. Contoh pada Gambar 5 mengangkat budaya Nusantara melalui tokoh, pakaian adat, warna, dan judul yang berbeda. Walaupun kualitas teknis karya masih bervariasi, seluruh contoh telah memiliki tema yang dapat dikenali, elemen visual yang relevan, dan pesan utama yang terbaca. Keberagaman produk menunjukkan bahwa siswa tidak sekadar menyalin satu contoh dari pemateri. Mereka memanfaatkan templat sebagai titik awal, kemudian melakukan penyesuaian sesuai gagasan masing-masing. Hal ini menjadi indikator awal kreativitas digital dalam batas waktu pelatihan.



Gambar 5. Contoh karya poster digital siswa bertema keragaman budaya Nusantara

Perbandingan kondisi awal dan kinerja akhir diringkas dalam Tabel 4. Perbandingan ini bersifat deskriptif berdasarkan observasi, dokumentasi, tanya jawab, dan produk. Data tersebut cukup untuk menunjukkan arah perubahan selama kegiatan, tetapi tidak digunakan untuk menghitung besaran peningkatan. Pelaporan yang hati-hati diperlukan karena tidak tersedia skor pretest-posttest individual, kelompok pembandingan, maupun pengukuran retensi setelah kegiatan. Meskipun demikian, terselesaikannya produk digital memberikan bukti yang lebih kuat daripada pernyataan kepuasan semata.

Tabel 4. Perubahan Kinerja yang Teramati Selama Program

Dimensi	Kondisi Awal	Bukti Kinerja Akhir
Orientasi penggunaan	Perangkat dominan dipahami untuk komunikasi/hiburan	Perangkat digunakan untuk menghasilkan poster edukatif
Navigasi Canva	Belum mengenal alur dan fungsi fitur secara sistematis	Dapat memilih templat, mengubah elemen, dan menyimpan karya
Komunikasi visual	Belum terarah dalam menata teks, warna, dan gambar	Pesan budaya tampil melalui judul dan visual yang relevan

Kemandirian	Memerlukan contoh dan arahan awal	Mampu melanjutkan dan menyelesaikan desain dengan bantuan berkurang
Publikasi	Belum memiliki pengalaman publikasi karya yang terarah	Karya diperiksa dan dibagikan dengan pendampingan

Capaian pertama ialah perluasan literasi digital dari kemampuan akses menuju kemampuan mencipta. Hasil ini konsisten dengan kerangka kompetensi digital yang menempatkan penciptaan konten sebagai salah satu ranah inti (Vuorikari et al., 2022). Siswa tidak hanya menerima materi melalui layar, tetapi menghasilkan artefak yang dapat dilihat, ditinjau, dan dibagikan. Pergeseran ini penting karena penggunaan teknologi yang produktif memberikan pengalaman mengenai hubungan antara tujuan, alat, proses, dan hasil. Temuan serupa dilaporkan oleh (Ridwan, 2025), bahwa pemanfaatan Canva dalam pembelajaran dapat menguatkan literasi digital ketika siswa terlibat langsung dalam menghasilkan media.

Capaian kedua berkaitan dengan kreativitas visual. Kreativitas pada kegiatan ini tidak dimaknai sebagai bakat seni yang abstrak, tetapi sebagai kemampuan membuat pilihan, menggabungkan unsur, mencoba alternatif, dan memperbaiki karya berdasarkan tujuan komunikasi. Canva menurunkan hambatan teknis melalui templat dan elemen siap pakai, sehingga perhatian siswa dapat dialihkan pada pemilihan dan penyusunan. (Inliati et al., 2024) juga menemukan bahwa penggunaan Canva dapat mendukung kreativitas siswa, sedangkan (Suryani et al., 2024) menunjukkan bahwa

pelatihan portofolio dan konten membantu peserta menguasai aplikasi untuk beragam kebutuhan visual. Hasil Program SKETSA memperkuat temuan tersebut dalam konteks siswa SMP dan tugas budaya.

Meskipun templat mempercepat proses, pendampingan tetap menentukan kualitas pengalaman belajar. Tanpa umpan balik, siswa cenderung menerima tampilan awal sebagai hasil akhir. Dalam SKETSA, fasilitator meminta siswa memeriksa keterbacaan, kesesuaian warna, kepadatan elemen, dan relevansi gambar. Pertanyaan semacam itu berfungsi sebagai scaffolding atau bantuan sementara yang mengarahkan perhatian pada aspek penting, kemudian dikurangi ketika siswa mampu melanjutkan sendiri. Efek bantuan bertahap juga menjelaskan mengapa peserta dengan kemampuan awal berbeda tetap dapat terlibat. Program pelatihan Canva sebelumnya menegaskan manfaat kombinasi penjelasan, demonstrasi, praktik, dan pendampingan terhadap kemampuan peserta menghasilkan media digital (Makmur et al., 2024; Surur et al., 2024).

Penggunaan tema keragaman budaya Nusantara memberi nilai tambah dibandingkan latihan desain bebas. Tema berfungsi sebagai batas kreatif sekaligus sumber isi. Siswa harus menghubungkan elemen visual dengan pesan budaya, bukan sekadar memilih gambar yang menarik. Integrasi teknologi, seni, dan budaya membuat tugas lebih bermakna serta sesuai dengan identitas Program SKETSA. Produk yang dihasilkan juga dapat digunakan sebagai media komunikasi sekolah, materi refleksi kebinekaan, atau contoh tugas lintas mata pelajaran. Dengan demikian, kegiatan tidak berhenti pada penguasaan aplikasi,

tetapi membuka kemungkinan integrasi literasi digital dengan pembelajaran kontekstual.

Dilihat dari dimensi informasi, tugas poster melatih siswa mereduksi bahan menjadi pesan singkat. Peserta harus memutuskan judul, memilih kata yang cukup mewakili tema, dan menyeleksi gambar yang relevan. Kemampuan ini berbeda dari kebiasaan menyalin informasi panjang dari internet. Poster menuntut prioritas, hubungan antara teks dan gambar, serta kesadaran mengenai apa yang perlu diketahui audiens. Kurikulum literasi digital di sekolah karena itu perlu memberi ruang pada aktivitas penciptaan dan evaluasi konten, bukan hanya pengenalan perangkat (Kailani et al., 2021). Temuan (Mursidi et al., 2022) mengenai kompetensi literasi digital siswa SMP juga menegaskan pentingnya aktivitas yang membuat peserta terlibat dalam proses belajar. Dalam SKETSA, keputusan mengenai isi poster menjadi jembatan antara keterampilan informasi dan keterampilan visual.

Dilihat dari dimensi motivasional, keberadaan produk yang selesai memberi umpan balik segera kepada siswa. Perubahan yang dibuat pada warna, gambar, atau tipografi langsung terlihat pada layar, sehingga peserta dapat menilai konsekuensi pilihannya. Hasil yang dapat disimpan dan ditunjukkan kepada teman juga memberi tujuan yang lebih nyata daripada latihan menu secara terpisah. Pendampingan Canva pada siswa sekolah dasar dilaporkan meningkatkan keterampilan desain sekaligus motivasi belajar (Maida et al., 2026), sedangkan pengenalan Canva sebagai media pembelajaran membantu siswa menghasilkan media visual sederhana (Gellysa Urva et al., 2024). Pengamatan selama SKETSA menunjukkan pola

serupa: perhatian peserta terjaga ketika setiap penjelasan segera diikuti tindakan pada karya masing-masing.

Dari sisi pembelajaran, urutan kegiatan membantu peserta bergerak dari contoh menuju kemandirian. Orientasi menyediakan alasan penggunaan teknologi; demonstrasi membangun gambaran prosedur; praktik menguji pemahaman; pendampingan membantu ketika muncul hambatan; dan publikasi memberi konteks penggunaan hasil. Rangkaian ini lebih kuat daripada ceramah tunggal karena setiap tahap menghasilkan informasi bagi tahap berikutnya. Fasilitator dapat menyesuaikan bantuan berdasarkan kesalahan yang terlihat, sementara siswa dapat memperbaiki hasil tanpa menunggu evaluasi formal. (Murtadho et al., 2023) menempatkan literasi digital sebagai unsur penting dalam pengembangan kompetensi siswa di era digital. Program SKETSA menerjemahkan gagasan tersebut ke bentuk operasional yang sederhana, yaitu satu tugas visual dengan indikator proses dan produk yang dapat diamati.

Capaian ketiga ialah tumbuhnya pengalaman komunikasi dan publikasi digital. Mengunggah karya ke media sosial memberi audiens nyata dan meningkatkan rasa memiliki terhadap produk. Namun, publikasi siswa juga menuntut perhatian terhadap privasi, persetujuan, atribusi sumber, bahasa yang pantas, dan jejak digital. Karena itu, langkah publikasi seharusnya tidak dilakukan secara otomatis. Guru dan fasilitator perlu memeriksa karya, membatasi data pribadi, memastikan izin dokumentasi, serta membahas penggunaan gambar dan elemen yang sah. (Lee & Hancock, 2023) menunjukkan pentingnya intervensi pendidikan untuk membantu siswa merespons tantangan digital; pada

SKETSA, pembiasaan meninjau sebelum mengunggah merupakan bentuk awal ketahanan dan tanggung jawab digital.

Pelaksanaan melalui telepon pintar menunjukkan bahwa program dapat dimulai dengan sarana yang tersedia. Hal ini relevan bagi sekolah yang belum memiliki laboratorium komputer memadai. Akan tetapi, pendekatan berbasis perangkat pribadi memiliki keterbatasan berupa ukuran layar, variasi spesifikasi, ketersediaan kuota, kestabilan jaringan, dan perbedaan akun. (Mustafa et al., 2024) menekankan bahwa integrasi teknologi di sekolah perdesaan memerlukan dukungan yang melampaui penyediaan perangkat. Temuan lapangan menguatkan pandangan tersebut: keberhasilan dipengaruhi kesiapan materi, koneksi, fasilitator yang cukup, pengelompokan peserta, serta dukungan sekolah untuk melanjutkan praktik.

Kolaborasi antara mahasiswa KKN dan sekolah menjadi faktor pendukung utama. Pihak sekolah menyediakan akses kepada peserta dan fasilitas, sedangkan mahasiswa membawa materi, contoh, serta pendampingan yang lebih intensif. Model ini memberi manfaat timbal balik. Siswa memperoleh pengalaman belajar digital, sekolah menerima contoh kegiatan yang dapat direplikasi, dan mahasiswa mengembangkan kemampuan komunikasi, fasilitasi, serta pemecahan masalah masyarakat. Namun, kolaborasi perlu dilanjutkan dengan alih peran kepada guru agar kegiatan tidak berhenti ketika masa KKN berakhir. Penguatan kapasitas guru melalui Canva telah dilaporkan efektif mendukung pengembangan media pembelajaran (Sukmawati et al., 2022), sehingga pelibatan guru dalam sesi lanjutan merupakan strategi yang realistis.

Hasil Program SKETSA juga memperlihatkan bahwa indikator keberhasilan pengabdian perlu dibuat dekat dengan tindakan peserta. Kehadiran dan antusiasme penting, tetapi belum cukup. Produk poster, kemampuan menjelaskan langkah, jumlah bantuan yang diperlukan, dan kualitas revisi memberikan gambaran capaian yang lebih dapat diverifikasi. Pendekatan penilaian kinerja seperti ini dapat diterapkan pada program singkat karena tidak memerlukan instrumen yang rumit. Untuk pengembangan berikutnya, rubrik pada Tabel 3 dapat diberi skala empat tingkat dan digunakan pada pretest tugas awal serta posttest tugas akhir, sehingga perubahan setiap peserta dapat dihitung tanpa mengurangi sifat praktis kegiatan.

Program memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, data kuantitatif mengenai jumlah peserta yang mencapai setiap tingkat kompetensi belum tersedia dalam naskah mentah. Kedua, evaluasi dilakukan pada akhir kegiatan sehingga belum menunjukkan apakah keterampilan bertahan dan digunakan kembali. Ketiga, karya yang ditampilkan merupakan contoh, bukan keseluruhan portofolio peserta. Keempat, kondisi awal diperoleh melalui observasi dan koordinasi, bukan tes standar. Oleh sebab itu, simpulan dibatasi pada arah perubahan dan capaian kinerja selama pelatihan. Keterbatasan ini sekaligus menjadi dasar perbaikan desain evaluasi berikutnya.

Keberlanjutan program dapat dibangun melalui tiga langkah. Pertama, sekolah dapat memberikan tugas bulanan sederhana, seperti poster tata tertib, infografis pelajaran, kampanye kebersihan, atau informasi kegiatan. Kedua, satu atau dua guru pendamping dapat menggunakan rubrik yang sama untuk memberi umpan balik pada isi,

keterbacaan, kreativitas, dan etika. Ketiga, karya siswa dapat dihimpun dalam portofolio kelas atau galeri digital yang dikelola sekolah, bukan hanya akun pribadi. Pendekatan ini akan mengubah pelatihan satu kali menjadi praktik berulang dan memperkuat hubungan antara teknologi, pembelajaran, dan komunikasi sekolah.

SIMPULAN

Program SKETSA di SMP Negeri 5 Panca Rijang menunjukkan bahwa pelatihan Canva yang memadukan orientasi literasi digital, demonstrasi, praktik berbasis produk, bantuan bertahap, dan publikasi terarah dapat memperluas pemanfaatan telepon pintar ke arah penciptaan konten produktif. Siswa mampu mengikuti alur dasar Canva, memilih dan memodifikasi unsur desain, menyusun poster bertema keragaman budaya Nusantara, menyelesaikan karya dengan bantuan yang makin berkurang, serta memperoleh pengalaman awal memublikasikan konten. Produk poster dan dokumentasi proses menjadi bukti kinerja yang mendukung temuan tersebut. Capaian program tidak hanya berada pada keterampilan teknis, tetapi juga pada kreativitas visual, komunikasi pesan, kolaborasi, pemecahan masalah, dan kesadaran awal mengenai tanggung jawab publikasi.

Karena evaluasi belum menggunakan skor pretest-posttest dan belum mengukur retensi, hasil tidak dimaksudkan sebagai bukti efektivitas statistik. Program direkomendasikan untuk dilanjutkan melalui tugas digital berkala, pelibatan guru pendamping, portofolio karya, serta penggunaan rubrik empat tingkat pada tugas awal dan akhir. Pada pelaksanaan berikutnya, data jumlah peserta, durasi, capaian per indikator, izin dokumentasi siswa, dan

tindak lanjut perlu dicatat secara sistematis. Dengan penguatan tersebut, SKETSA berpotensi menjadi model sederhana dan kontekstual untuk mengintegrasikan teknologi, seni, dan budaya dalam literasi digital siswa sekolah menengah pertama

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis menyampaikan terima kasih kepada Universitas Muhammadiyah Sidenreng Rappang, Pemerintah Desa Bulu, dan SMP Negeri 5 Panca Rijang atas dukungan terhadap pelaksanaan KKN Angkatan VIII dan Program SKETSA. Apresiasi disampaikan kepada kepala sekolah, guru pendamping, para siswa, dosen pembimbing lapangan, serta seluruh anggota Posko Desa Bulu yang terlibat dalam persiapan, pelaksanaan, pendampingan, evaluasi, dan dokumentasi kegiatan..

DAFTAR PUSTAKA

- Falloon, G. (2020). From digital literacy to digital competence: the teacher digital competency (TDC) framework. *Educational Technology Research and Development*, 68(5), 2449–2472. <https://doi.org/10.1007/s11423-020-09767-4>
- Gellysa Urva, Yuliati, T., Handayani, T., & Sellyana, A. (2024). Pengenalan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 36–42. <https://doi.org/10.52072/abdine.v4i1.799>
- Inliati, I., Muhammadiyah, M., & Burhan, B. (2024). Penggunaan Aplikasi Canva dalam

- Meningkatkan Kreativitas Siswa di SDN Kanreapia, Kabupaten Gowa. *Bosowa Journal of Education*, 5(1), 90–96. <https://doi.org/10.35965/bje.v5i1.5307>
- Jayanthi, R., & Dinaseviani, A. (2022). Kesenjangan Digital dan Solusi yang Diterapkan di Indonesia Selama Pandemi COVID-19. *JURNAL IPTEKKOM Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi*, 24(2), 187–200. <https://doi.org/10.17933/iptekko.m.24.2.2022.187-200>
- Kailani, R., Susilana, R., & Rusman, R. (2021). Digital Literacy Curriculum in Elementary School. *Teknodika*, 19(2), 90. <https://doi.org/10.20961/teknodika.v19i2.51784>
- Lee, A. Y., & Hancock, J. T. (2023). Developing digital resilience: An educational intervention improves elementary students' response to digital challenges. *Computers and Education Open*, 5, 100144. <https://doi.org/10.1016/j.caeo.2023.100144>
- Maida, N. Al, Meditama, R. F., Darmawan, K., & Yusuf, N. A. (2026). Pendampingan Literasi Digital Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Desain dan Motivasi Belajar Siswa SDN Wonoayu Wajak. *At-Tamkin: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 8(2), 114–121. <https://doi.org/10.33379/at-tamkin.v8i2.9198>
- Makmur, E. M., Vitalocca, D., & Asri Tandirerung, V. (2024). PKM Pelatihan Konten Digital Berbasis Canva di Gowa: Meningkatkan Literasi Digital Masyarakat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 285–290. <https://doi.org/10.59562/abdima.s.v2i2.5868>
- Mursidi, A., Buyung, B., & Murdani, E. (2022). Digital Literacy Competence Levels of Indonesian Junior High School Students Based on Activities Through The 5m Approach. *JETL (Journal of Education, Teaching and Learning)*, 7(2), 229. <https://doi.org/10.26737/jetl.v7i2.3775>
- Murtadho, M. I., Rohmah, R. Y., Jamilah, Z., & Furqon, M. (2023). The Role Of Digital Literacy In Improving Students' Competence In Digital Era. *AL-WIJDÂN Journal of Islamic Education Studies*, 8(2), 253–260. <https://doi.org/10.58788/alwijdn.v8i2.2328>
- Mustafa, F., Nguyen, H. T. M., & Gao, X. (Andy). (2024). The challenges and solutions of technology integration in rural schools: A systematic literature review. *International Journal of Educational Research*, 126, 102380. <https://doi.org/10.1016/j.ijer.2024.102380>
- Ridwan, S. L. (2025). Pemanfaatan Canva untuk Meningkatkan Literasi Digital Siswa dalam Pembelajaran. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 9(2), 479–500. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i2.1291>
- Sukmawati, R. A., Pramita, M., Wiranda, N., Apriliyanti, A., Maulida, C. K., Winanto, A., & Hidayat, F. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva

- untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru MGMP Matematika SMP. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1393. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i4.6133>
- Surur, M., Kartika S., L. D., Fahri H, A., Sugianto, R., Jannah, S., & Udzri, K. R. (2024). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital. *Dedication : Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 8(1), 85–98. <https://doi.org/10.31537/dedication.v8i1.1715>
- Suryani, S., Nurlindasari Tamsir, Abdul Rauf, Suci Rahma Dani Rachman, Samsu Alam, Aprizal, Muh. Syahlan Natsir, Andi Irmayana, Thabrani R, Muhardi, & Asrul Syam. (2024). Desain Portofolio dan Kontek Kreator Menggunakan Aplikasi Canva Bagi Siswa SMA Negeri 1 Gowa. *Jurnal SOLMA*, 13(2), 639–650. <https://doi.org/10.22236/solma.v13i2.13250>
- Vuorikari, R., Kluzer, S., & Punie, Y. (2022). DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens: With new examples of knowledge, skills and attitudes. In *EUR 31006 EN*. Publications Office of the European Union. <https://doi.org/10.2760/115376>