



## Program Pelatihan Canva untuk Meningkatkan Literasi Digital dan Kreativitas Siswa di SMPN 1 Lamuru

Nasrullah<sup>1</sup>, Musyawir<sup>1\*</sup>, Nurul Qalbi Rahman<sup>1</sup>, Andi Syukriani<sup>1</sup>, Halil Arianto<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Departemen Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia

### Article Info

#### Article history:

Received October 31, 2025

Revised November 16, 2025

Accepted November 16, 2025

#### Keywords:

KKN-Tematik  
Pelatihan Canva  
Literasi Digital  
Desain Infografis  
Anti-Bullying

### ABSTRAK

Kegiatan Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKN-T) Pendidikan Matematika, Universitas Negeri Makassar di Desa Mattampa Walie dan SMPN 1 Lamuru, Kabupaten Bone yang memiliki peran dalam meningkatkan mutu pendidikan melalui berbagai inovasi pembelajaran. Salah satu bentuk inovasi tersebut dilaksanakan dalam bentuk pelatihan canva yang berfokus pada pembuatan desain infografis *anti-bullying* sebagai media edukasi digital di SMPN 1 Lamuru. Tujuan utama kegiatan ini adalah meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa dalam memanfaatkan teknologi sekaligus menanamkan nilai kesadaran *anti-bullying* melalui media visual yang menarik dan mudah dipahami. Adapun metode pelatihan dilakukan dengan pemberian teori atau materi berupa pengenalan fitur - fitur pada canva dan dengan pendekatan partisipatif, yaitu memberikan pendampingan langsung kepada siswa dalam merancang dan menyusun infografis bertema *anti-bullying*. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam menggunakan canva serta pemahaman yang lebih baik mengenai pentingnya menjaga lingkungan sekolah bebas dari praktik perundungan. Dengan demikian, program pelatihan canva KKN-Tematik dapat menjadi model pemberdayaan pendidikan digital sekaligus strategi efektif dalam kampanye *anti-bullying* di kalangan pelajar.

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan bagian penting dalam pembangunan bangsa yang tidak hanya berfungsi sebagai suatu proses transfer ilmu pengetahuan, tetapi juga sebagai bagian dari pembentukan karakter sekaligus dapat mengabdikan ilmu kepada masyarakat [1]. Salah satu bentuk peran nyata dari pendidikan tinggi untuk mewujudkan hal tersebut adalah melalui kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN). Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan salah satu bentuk tridharma perguruan tinggi dalam bentuk pengabdian kepada masyarakat, yang memberi ruang bagi mahasiswa untuk berkontribusi langsung dalam menyelesaikan persoalan nyata yang terjadi di masyarakat [2], [3], [4]. Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKN-T) hadir sebagai inovasi program Kuliah Kerja Nyata (KKN) yang berfokus pada tema tertentu sesuai kebutuhan masyarakat yang diharapkan mampu menghadirkan solusi kreatif dan aplikatif yang memberikan dampak positif serta relevan dengan kondisi lapangan [5].

Berdasarkan Kondisi lapangan saat ini, tantangan yang dihadapi dunia pendidikan adalah masih rendahnya pemanfaatan teknologi digital di kalangan siswa dalam mendukung proses belajar. Banyak siswa yang hanya menggunakan teknologi sebatas hiburan, belum diarahkan sepenuhnya pada pemanfaatan positif seperti pengembangan kreativitas dan literasi digital yang berdampak pada kurang optimalnya potensi siswa dalam menguasai keterampilan digital yang sangat dibutuhkan pada era modern [6]. Sementara itu, pendidikan dituntut untuk mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi agar dapat melahirkan sumber daya manusia yang memiliki keterampilan abad ke-21, seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan literasi digital [7]. Kreativitas dan literasi digital sangat penting untuk dikembangkan pada siswa agar mereka dapat menciptakan konten digital yang inovatif, mengembangkan solusi digital yang kreatif, dan meningkatkan kemampuan untuk beradaptasi dengan teknologi yang terus berkembang [8].

Selain permasalahan literasi digital, persoalan sosial seperti perundungan (*bullying*) juga menjadi isu serius di dunia pendidikan [9]. Perundungan (*bullying*) dapat menghambat proses belajar, menurunkan

#### \* Corresponding Author

Musyawir (Email: musyawir.awi0702@gmail.com)

Departemen Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Negeri Makassar, Makassar, Indonesia  
Menara MIPA Lantai 4, Jalan Mallengkeri, Parangtambung 90221, Makassar, Indonesia

kepercayaan diri siswa, bahkan menimbulkan trauma yang berkepanjangan [9]. Fenomena ini menunjukkan perlunya upaya edukasi untuk menumbuhkan kesadaran siswa tentang bahaya *bullying* serta pentingnya menciptakan lingkungan sekolah yang sehat, aman, dan inklusif [10].

Berdasarkan hal tersebut, Program Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKN-T) Pendidikan Matematika, Universitas Negeri Makassar dapat menjadi sarana untuk menjembatani kebutuhan pendidikan dalam menghadapi tantangan pendidikan abad ke-21 dan permasalahan sosial tersebut. Melalui program Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKN-T) menghadirkan inovasi pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital sebagai media edukasi yang lebih menarik, mudah digunakan dan dipahami oleh siswa.

Salah satu bentuk implementasi dari Program Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKN-T) Pendidikan Matematika, Universitas Negeri Makassar Tahun 2025 menghadirkan salah satu programnya, yaitu pelatihan penggunaan aplikasi canva di SMPN 1 Lamuru. Canva merupakan platform desain grafis yang sederhana namun memiliki fitur lengkap, sehingga sangat sesuai digunakan oleh siswa [11], [12]. Melalui pelatihan ini, siswa dilatih untuk membuat desain infografis yang tidak hanya meningkatkan keterampilan digital, tetapi juga mengasah kreativitas dalam menyajikan informasi secara visual.

Program Pelatihan Canva yang difokuskan pada pembuatan infografis bertema *anti-bullying* memiliki dua tujuan utama. Pertama, memberikan keterampilan teknis kepada siswa dalam memanfaatkan teknologi digital secara produktif. Kedua, menanamkan nilai-nilai positif melalui pesan edukatif yang disampaikan dalam bentuk infografis. Dengan dua tujuan utama tersebut, siswa diharapkan tidak hanya cakap dalam teknologi, tetapi juga memiliki kesadaran untuk menjadi agen perubahan dalam menciptakan sekolah bebas perundungan (*bullying*). Program ini dipandang sebagai strategi yang tepat untuk menjawab tantangan rendahnya literasi digital sekaligus isu sosial mengenai perundungan (*bullying*) di sekolah dan diharapkan dapat menjadi model pemberdayaan siswa dalam memanfaatkan teknologi.

## 2. METODE

Metode yang dilakukan pada program pelatihan canva Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKN-T) Pendidikan Matematika, Universitas Negeri Makassar yaitu dengan melalui pemberian teori berupa pengenalan fitur - fitur canva, serta dengan pendekatan partisipatif, yaitu memberikan pendampingan langsung kepada siswa dalam merancang dan menyusun desain Infografis bertema *anti-bullying*. Kegiatan ini dilaksanakan pada 23 Juli 2025 bertempat di Ruang Multimedia SMP Negeri 1 Lamuru, Kabupaten Bone, Sulawesi Selatan. Subjek Kegiatan adalah siswa perwakilan dari kelas VIII-A, VIII-B, dan VIII-C yang berjumlah 23 orang. Peserta yang dipilih merupakan siswa yang memiliki peran sebagai pengurus kelas dan aktif dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler, sehingga menjadi agen penyebar pengetahuan di lingkungan sekolah terutama di ruang kelas.

Adapun tahapan kegiatan pelaksanaan pelatihan terdiri atas tiga tahap, yaitu:

- 1) Persiapan
  - Melakukan koordinasi dengan pihak sekolah mengenai kebutuhan pelatihan, meliputi penentuan waktu, tempat pelaksanaan (Ruang Multimedia), perangkat pendukung (laptop, proyektor, dan jaringan internet), serta peserta kegiatan.
  - Penyusunan materi pelatihan canva yang berfokus pada pembuatan infografis *anti-bullying*
- 2) Pelaksanaan Pelatihan
  - Sesi Pemaparan Materi: Tujuan Pelatihan, Manfaat Pelatihan, Pemaparan Materi tentang Aplikasi Canva (pengenalan antarmuka, fitur dasar, dan cara mengakses canva), serta pemaparan terkait isu *Bullying*.
  - Sesi Praktik Desain (Pendampingan Langsung): Peserta berlatih membuat desain sederhana menggunakan template yang tersedia, serta peserta diarahkan untuk membuat infografis kreatif bertema *anti-bullying* dengan pendampingan secara langsung.
- 3) Evaluasi dan Refleksi
  - Mengevaluasi hasil pelatihan, serta meninjau kelebihan dan kekurangan selama pelatihan berlangsung
  - Melaksanakan refleksi bersama untuk meninjau manfaat pelatihan serta mengajak peserta untuk meningkatkan kesadaran terhadap isu *bullying*.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Program pelatihan canva dalam pembuatan desain Infografis *anti-bullying* dilaksanakan sebagai bagian dari rangkaian kegiatan Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKN-T) Pendidikan Matematika, Universitas Negeri Makassar Tahun 2025 di SMPN 1 Lamuru. Kegiatan Ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa sekaligus menumbuhkan kesadaran terhadap pentingnya menjaga lingkungan sekolah dari praktik perundungan (*bullying*). Pelatihan ini mendapatkan respon positif dari siswa. Hal ini ditunjukkan dengan antusiasme siswa dalam mengikuti setiap sesi kegiatan, baik dalam sesi pemaparan materi maupun saat praktik secara langsung. Selain itu, kreativitas siswa terlihat dari hasil desain Infografis yang bervariasi dan menarik.



Gambar 1. Suasana pembukaan kegiatan pelatihan canva di SMP Negeri 1 Lamuru

Kegiatan pelatihan dilaksanakan secara bertahap, dimulai dari pengenalan aplikasi canva, praktik pembuatan desain sederhana, hingga menghasilkan karya infografis yang memuat pesan edukatif. Hasil kegiatan disajikan dalam beberapa tahapan berikut:

### 3.1. Tahapan Pelaksanaan Pelatihan Canva

#### 3.1.1. Tahapan Pemberian Materi

Tahap awal pelatihan dimulai dengan pemaparan materi mengenai canva, dimulai dengan cara mengakses canva, memperkenalkan fitur - fitur dasar yang dapat digunakan untuk membuat desain. Serta memberikan penjelasan mengenai pentingnya literasi digital dan kondisi sosial terkait perundungan (*bullying*) yang sering terjadi di lingkungan sekolah.



Gambar 2. Tahapan pemberian materi

#### 3.1.2 Tahapan Praktik dan Pendampingan Secara Langsung

Pada tahap Ini, siswa diberikan kesempatan untuk mempraktikkan secara langsung penggunaan canva dengan membuat desain Infografis bertema *anti-bullying*. Setiap kelompok siswa didampingi dan dibimbing untuk dapat mengoperasikan aplikasi, memilih template dan menyesuaikan desain sesuai ide dan kreativitas masing - masing siswa. Pendampingan dilakukan secara interaktif sehingga siswa bisa bertanya dan mencoba berbagai fitur yang ada pada canva.



Gambar 3. Tahapan praktik dan pendampingan secara langsung

### 3.2. Evaluasi dan Refleksi

Tahap akhir berupa evaluasi dan refleksi terhadap hasil pelatihan. Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan literasi digital siswa yang tidak hanya memahami cara menggunakan aplikasi untuk mendesain, tetapi juga mampu menghasilkan karya. Selain itu, tema *anti-bullying* yang diangkat memberi dampak positif dalam menumbuhkan kesadaran siswa tentang pentingnya menciptakan lingkungan sekolah yang aman dan bebas dari perundungan. Berikut adalah beberapa hasil karya dari siswa SMPN 1 Lamuru sebagai hasil dari program pelatihan canva



Gambar 4. (a) - (e) Hasil karya siswa dan siswi SMPN 1 Lamuru

Gambar 4(a) – 4(e) menampilkan hasil karya siswa dan siswi SMPN 1 Lamuru yang menggambarkan kreativitas mereka dalam memanfaatkan media digital dengan menggunakan aplikasi Canva. Meskipun dalam karya tersebut, sebagian besar dibuat dengan memanfaatkan template yang telah tersedia, siswa mampu menyesuaikan desain sehingga pesan yang dibuat dapat tersampaikan. Salah satu pesan utama yang diangkat adalah kampanye *stop bullying/ anti-bullying*, dalam hal ini siswa mengekspresikan kepedulian mereka terhadap pentingnya membangun lingkungan sekolah yang aman, nyaman, dan bebas dari perundungan. Hal ini menunjukkan bahwa mereka tidak hanya terampil dalam menggunakan media digital tetapi juga mampu menyuarakan nilai-nilai positif.

#### 4. KESIMPULAN

Pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKN-T) Pendidikan Matematika, Universitas Negeri Makassar Tahun 2025 melalui program pelatihan Canva di SMPN 1 Lamuru telah memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa. Kegiatan pembuatan infografis bertema *anti-bullying* bukan hanya memperkenalkan teknologi desain grafis yang mudah diakses, tetapi juga menjadi sarana edukasi yang efektif dalam menumbuhkan kesadaran siswa untuk menolak praktik perundungan di lingkungan sekolah.

Dengan adanya pelatihan ini, siswa tidak hanya memperoleh keterampilan teknis dalam penggunaan aplikasi digital, tetapi juga termotivasi untuk memanfaatkan teknologi secara bijak dan produktif. Oleh karena itu, program ini dapat dijadikan salah satu inovasi dalam mendukung peningkatan mutu pendidikan digital serta membangun iklim belajar yang sehat, aman, dan inklusif di sekolah.




#### PENGAKUAN

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Desa Mattampa Walie dan SMPN 1 Lamuru yang telah memberikan kesempatan, dukungan, serta fasilitas dalam menyukseskan program-program Mahasiswa Kuliah Kerja Nyata Tematik (KKN-T) Pendidikan Matematika Universitas Negeri Makassar Tahun 2025. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada seluruh pihak sekolah, guru, dan siswa yang telah berpartisipasi aktif serta menunjukkan antusiasme dalam setiap kegiatan yang dilaksanakan, khususnya pada program pelatihan Canva dengan tema pembuatan desain infografis *anti-bullying*. Penulis berharap, melalui kegiatan ini dapat memberikan manfaat nyata berupa peningkatan literasi digital, kreativitas siswa, serta tumbuhnya kesadaran kolektif untuk menciptakan lingkungan sekolah yang sehat, aman, dan bebas dari praktik perundungan (*bullying*).




#### REFERENSI

- [1] N. Nurkholis, "Pendidikan dalam Upaya Memajukan Teknologi," *Jurnal Kependidikan*, vol. 1, no. 1, hlm. 24–44, 2013, doi: 10.24090/jk.v1i1.530.
- [2] A. Aslinda *dkk.*, "Program Kerja Gotong Royong di Desa Jenetaesa Kecamatan Simbang," *Journal of Community Services and Development*, vol. 1, no. 1, hlm. 19–23, Mei 2025, doi: 10.64619/v1i1.5.
- [3] M. Kurnia, I. Jaya, A. R. Jalil, N. Arya, dan S. Amin, "KKN Tematik Pemberdayaan Masyarakat melalui Penerapan Teknologi Untuk Peningkatan Taraf Hidup Masyarakat Di Kecamatan Pulau Sembilan Kabupaten Sinjai," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Hasanuddin*, hlm. 1–9, Mar 2020, doi: 10.20956/jpmh.v1i1.9579.
- [4] A. Darmansah, Sulistiono, T. Nugroho, dan E. Supriyono, "Pemberdayaan Masyarakat melalui Pengembangan Budi Daya Ikan Lele di Desa Balongan, Indramayu, Jawa Barat," *Agrokreatif: Jurnal Ilmiah Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 2, no. 1, hlm. 8–16, Okt 2016, doi: 10.29244/agrokreatif.2.1.8-16.
- [5] H. A. Kurniawan, R. Risnawati, N. Nurhajjah, L. Lubis, dan T. Seva, "Pemanfaatan Lahan Kosong Sebagai Penerapan Teknologi Melalui Kegiatan KKN Tematik," *Jurnal Abdi Insani*, vol. 10, no. 2, hlm. 803–808, Jun 2023, doi: 10.29303/abdiinsani.v10i2.948.
- [6] M. A. Fauziyah, "Peran Guru di Abad 21 Mengembangkan Kemampuan Literasi Digital dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa di Era Teknologi," *Integrative Perspectives of Social and Science Journal*, vol. 1, no. 01 Agustus, hlm. 53–66, 2024.
- [7] R. H. Mardiyah, S. N. F. Aldriani, F. Chitta, dan M. R. Zulfikar, "Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia," *Lectura: Jurnal Pendidikan*, vol. 12, no. 1, hlm. 29–40, Feb 2021, doi: 10.31849/lectura.v12i1.5813.
- [8] N. Pemu, A. Ahmad, dan J. Tajuddin, "Using geomaschool to link between creativity and performance for students in higher education," dalam *MSCEIS 2019: Proceedings of the 7th Mathematics, Science, and Computer Science Education International Seminar, MSCEIS 2019, 12 October 2019, Bandung, West Java, Indonesia*, European Alliance for Innovation, 2020, hlm. 184. Diakses: 2 Oktober 2025. [Daring]. Tersedia pada: [https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=yshdEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA184&dq=info:Iww2\\_U9hiW8J:scholar.google.com&ots=gm94UipzVX&sig=XT96-PSZgkclKxYDhjupFhAWEo](https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=yshdEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA184&dq=info:Iww2_U9hiW8J:scholar.google.com&ots=gm94UipzVX&sig=XT96-PSZgkclKxYDhjupFhAWEo)
- [9] C. M. Lisabe, P. S. Sudewi, R. A. S. Kartika, M. Mutiasari, dan A. Budiastuti, "Bersama Remaja Cegah Bullying: Program Kolaboratif Pencegahan Perundungan di Dunia Pendidikan dan Sosial," *JIPITI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, vol. 2, no. 3, hlm. 189–195, Agu 2025.
- [10] S. Salahuddin, S. Suntoko, D. Abdurrahman, R. N. Syafroni, dan A. S. Anhar, "Sosialisasi Anti Bullying Sebagai Upaya Pencegahan Tindakan Kekerasan Pada Siswa di Kabupaten Bima," *Taroa: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 4, no. 2, hlm. 84–96, Jul 2025, doi: 10.52266/taroa.v4i2.4437.
- [11] N. Wijaya, H. Irsyad, dan A. Taqwiym, "Pelatihan Pemanfaatan Canva Dalam Mendesain Poster," *FORDICATE*, vol. 1, no. 2, hlm. 192–199, Apr 2022, doi: 10.35957/fordicate.v1i2.2418.
- [12] "Pelatihan Canva sebagai Strategi Meningkatkan Kreatifitas di SMA Negeri 1 Pare Kediri | Nahuda | Jurnal PkM (Pengabdian kepada Masyarakat)." Diakses: 24 September 2025. [Daring]. Tersedia pada: <https://www.journal.lppmunindra.ac.id/index.php/pkm/article/view/20363/6099>




**BIOGRAFI PENULIS**

**Dr. Nasrullah, S.Pd., M.Pd**    lahir di Kendari pada 08 Mei 1983. Beliau menyelesaikan pendidikan Sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Negeri Makassar (UNM) tahun 2005. Gelar Magister (S2) Pendidikan Matematika diperoleh di Universitas Negeri Makassar (UNM) pada tahun 2009 dan Universitas Sriwijaya pada tahun 2011. Pada tahun 2025, beliau meraih gelar Doktor (S3) dalam bidang Pendidikan Matematika. Saat ini, Dr. Nasrullah, S.Pd., M.Pd menjabat sebagai sekretaris dan dosen aktif pada Jurusan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA), Universitas Negeri Makassar (UNM). Beliau dapat dihubungi melalui email: [nasrullah@unm.ac.id](mailto:nasrullah@unm.ac.id)






**Musyawir**    Mahasiswa Pendidikan Matematika, Universitas Negeri Makassar. Dia bisa dihubungi melalui email: [musyawir.awi0702@gmail.com](mailto:musyawir.awi0702@gmail.com)






**Nurul Qalbi Rahman**    Mahasiswa Pendidikan Matematika, Universitas Negeri Makassar. Dia dapat dihubungi melalui email: [nurulqalbirahman@gmail.com](mailto:nurulqalbirahman@gmail.com)



**Dr. Andi Syukriani, S.Pd., M.Pd**    Beliau menyelesaikan pendidikan Sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Negeri Makassar (UNM) tahun 2004. Gelar Magister (S2) Pendidikan Matematika diperoleh di Universitas Negeri Makassar (UNM) pada tahun 2009. Pada tahun 2018, beliau meraih gelar Doktor (S3) dalam bidang Pendidikan Matematika di Universitas Negeri Surabaya. Saat ini, Dr. Andi Syukriani, S.Pd., M.Pd adalah dosen aktif pada Jurusan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA), Universitas Negeri Makassar (UNM). Beliau dapat dihubungi melalui email: [andi.syukriani@unm.ac.id](mailto:andi.syukriani@unm.ac.id)



**Halil Arianto, S.Pd., M.Pd**    Beliau menyelesaikan pendidikan Sarjana (S1) pada Program Studi Pendidikan Matematika Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar tahun 2012. Gelar Magister (S2) Pendidikan Matematika diperoleh di Universitas Negeri Makassar (UNM) pada tahun 2017. Saat ini, Halil Arianto, S.Pd., M.Pd merupakan dosen aktif pada Jurusan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA), Universitas Negeri Makassar (UNM). Beliau dapat dihubungi melalui email: [halil.arianto@unm.ac.id](mailto:halil.arianto@unm.ac.id)