

Pelatihan Desain Poster Melalui Aplikasi Canva sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Siswa Kelas VI SDN 2 Sumberoto

Andi Wibowo¹, Risa Rahmadhani², Wuli Oktiningrum³, Adzimatnur Muslihasari⁴,
Dyah Ayu Pramoda Wardhani⁵, Luthfiatus Zuhroh⁶

^{1,2,3,4,5,6} Universitas Islam Raden Rahmat, Indonesia

*Corresponding Author: andiwiwobo@uniramalang.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menuntut sekolah dasar untuk tidak hanya membekali siswa dengan kemampuan akademik, tetapi juga keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas. Di SDN 2 Sumberoto, sebagian besar siswa belum terbiasa menggunakan aplikasi desain grafis untuk mendukung proses belajar, sehingga kreativitas siswa dalam menghasilkan karya digital masih terbatas. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih siswa kelas VI dalam memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran, sekaligus mendorong siswa untuk lebih kreatif dalam menyampaikan ide melalui karya visual. Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui tiga tahap, yakni persiapan dengan identifikasi kebutuhan, pelaksanaan berupa sosialisasi serta pelatihan praktik menggunakan Canva, dan evaluasi melalui penilaian karya siswa serta refleksi bersama. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa meskipun baru pertama kali menggunakan Canva, siswa mampu menghasilkan karya sederhana berupa poster dengan tema kebersihan lingkungan. Siswa terlihat antusias, lebih percaya diri, dan menunjukkan peningkatan kreativitas dalam memadukan teks, gambar, serta warna. Kegiatan ini membuktikan bahwa pemanfaatan Canva dapat menjadi sarana yang efektif untuk menumbuhkan kreativitas dalam berkarya.

Kata Kunci: Aplikasi Canva, Kreativitas, Siswa Sekolah Dasar

ABSTRACT

The development of digital technology requires elementary schools to equip students not only with academic skills but also with 21st-century skills such as creativity. At SDN 2 Sumberoto, most students are not yet familiar with using graphic design applications to support the learning process, so their creativity in producing digital works is still limited. This community service activity aims to introduce and train sixth-grade students in utilizing the Canva application as a learning medium, while also encouraging students to be more creative in conveying ideas through visual works. The activity was carried out in three stages: preparation by identifying needs, implementation in the form of socialization and practical training using Canva, and evaluation through assessment of student work and collective reflection. The results of the activity showed that even though it was their first time using Canva, students were able to produce simple works in the form of posters with the theme of environmental cleanliness. Students appeared enthusiastic, more confident, and demonstrated increased creativity in combining text, images, and colors. This activity proves that using Canva can be an effective tool for fostering creativity in work.

Keywords: Canva App, Creativity, Elementary School Students

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital saat ini memberikan dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Sekolah dasar sebagai jenjang pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membekali siswa dengan keterampilan abad ke-21, salah satunya adalah

keaktivitas. Namun, dalam praktiknya, banyak siswa sekolah dasar masih menggunakan perangkat digital hanya sebatas untuk hiburan, seperti bermain game atau menonton video, bukan sebagai sarana pembelajaran yang dapat meningkatkan daya pikir kreatif (Indrayani, Santi, & Yudiana, 2024). Kondisi ini juga terlihat di SDN 2 Sumberoto, di mana sebagian besar siswa belum terbiasa memanfaatkan aplikasi desain digital untuk mendukung proses belajar maupun mengembangkan kreativitas siswa.

Kreativitas adalah salah satu kompetensi penting yang harus dikembangkan pada siswa sekolah dasar. Kreativitas tidak hanya terbatas pada seni, melainkan juga mencakup kemampuan menghasilkan ide, inovasi, serta cara pandang baru dalam menyelesaikan masalah (Nenotek & Limiansih, 2025). Dalam konteks pendidikan, kreativitas digital mengacu pada pemanfaatan teknologi untuk menghasilkan karya-karya visual yang orisinal, inovatif, dan mendukung pemahaman konsep pelajaran. Hal ini sejalan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang mendorong peserta siswa untuk aktif, kreatif, dan mandiri melalui pembelajaran berbasis proyek (Fitri, Kudsiah, & Huda, 2025).

Salah satu aplikasi digital yang dapat digunakan untuk menumbuhkan kreativitas siswa adalah *Canva*. *Canva* adalah aplikasi desain grafis berbasis *Online* yang menyediakan berbagai template, ikon, dan fitur kreatif yang mudah digunakan oleh siswa (Baihaqi & Zuhdi, 2025). *Canva* mampu meningkatkan keterampilan berpikir kreatif siswa karena aplikasinya sederhana, interaktif, dan mendukung visualisasi ide (Ulizda, dkk., 2024). *Canva* juga mempermudah guru dalam penyusunan media pembelajaran seperti poster, infografis, video animasi, hingga slide presentasi yang menarik dan sesuai materi yang diajarkan (Nurjanah, dkk., 2024).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa *Canva* mendukung efektivitas dalam dunia pendidikan dasar. Penelitian yang dilakukan oleh Baihaqi & Zuhdi (2025) menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* berpengaruh positif terhadap kemampuan siswa membaca teks deskriptif secara kreatif. Penelitian yang dilakukan oleh Willdahlia & Rahayu (2025) menekankan pentingnya *Canva* dalam meningkatkan literasi digital siswa melalui pelatihan desain presentasi. Sementara itu, penelitian oleh Ningrum (2024) menunjukkan bahwa video animasi berbasis *Canva* dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi Ilmu Pengetahuan Alam Sosial (IPAS). Hal ini menunjukkan bahwa *Canva* tidak hanya relevan untuk pelajaran seni visual, tetapi juga dapat digunakan lintas mata pelajaran.

Kegiatan pengabdian masyarakat di SDN 2 Sumberoto ini didasari pada kebutuhan nyata untuk meningkatkan kreativitas digital siswa kelas VI. Selama ini, metode pembelajaran cenderung masih konvensional dengan penggunaan media terbatas, sehingga siswa kurang mendapatkan kesempatan mengembangkan keterampilan berpikir kreatif. Dengan adanya pelatihan pemanfaatan *Canva*, siswa diharapkan mampu menghasilkan karya berupa poster, infografis, maupun presentasi digital yang mendukung proses belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan dari kegiatan ini adalah memberikan pelatihan penggunaan aplikasi *Canva* bagi siswa kelas VI SDN 2 Sumberoto, meningkatkan kreativitas digital siswa melalui pembuatan karya visual yang inovatif, dan mendorong siswa untuk memanfaatkan teknologi digital secara positif sesuai dengan pembelajaran abad ke-21. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, serta

mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang diterapkan di sekolah.

PENDEKATAN DAN METODOLOGI

Adapun metode pelaksanaan dalam kegiatan pelatihan ini meliputi :

1. Tahap Persiapan
Pada tahapan ini dilakukan identifikasi masalah melalui wawancara dengan guru kelas. Hasil identifikasi menunjukkan bahwa siswa belum terbiasa menggunakan aplikasi desain grafis dalam pembelajaran. Guru menyatakan perlu adanya pelatihan sederhana dan praktis supaya siswa dapat memanfaatkan *Canva*.
2. Tahap Pelaksanaan
 - a. Sosialisasi kepada siswa mengenai manfaat aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran yang mendukung pembelajaran abad ke-21. Sosialisasi ini menekankan pemanfaatan teknologi digital secara positif dan produktif.
 - b. Pelatihan siswa dengan memperkenalkan fitur-fitur dasar *Canva*. Pelatihan ini dilaksanakan secara bertahap dengan pendekatan *learning by doing*, sehingga siswa langsung mempraktikkan materi yang diberikan.
 - c. Siswa didampingi untuk menghasilkan karya secara mandiri. Mahasiswa memberikan bimbingan teknis apabila siswa mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi.
3. Tahap Evaluasi
Tahapan ini dilakukan untuk menilai tingkat ketercapaian tujuan kegiatan. Hasil karya siswa kemudian dipresentasikan di kelas, kemudian memberikan penilaian serta apresiasi. Selain itu, dilakukan refleksi bersama untuk mengidentifikasi manfaat yang dirasakan setelah siswa menggunakan *Canva*.

PELAKSANAAN/IMPLEMENTASI KEGIATAN

Pelaksanaan kegiatan pelatihan pemanfaatan Canva di SDN 2 Sumberoto pada tanggal 13 September 2025 berjalan sesuai dengan rencana. Kegiatan ini diikuti oleh seluruh siswa kelas VI dengan pendampingan guru kelas dan mahasiswa PPL. Pada tahap persiapan siswa diminta untuk membawa handphone dengan izin orang tua dan guru wali kelas. Hp diperlukan sebagai alat untuk membuat desain menggunakan aplikasi canva. Hp yang dibawa ke sekolah harus dalam keadaan baterai penuh agar ketika digunakan untuk membuat desain poster dapat dijalankan dengan baik. Selain itu, hp perlu disiapkan dengan menginstall aplikasi canva melalui google playstore. Pada tahap persiapan juga disiapkan laptop, LCD, powerpoint materi presentasi. Daftar kehadiran siswa dan dokumentasi foto juga diperlukan dalam tahapan ini. Pada kegiatan ini, kehadiran siswa sangat baik karena kegiatan dilakukan pada jam pembelajaran, dan metode yang digunakan berfokus pada praktik langsung. Hal ini memberi siswa kesempatan untuk bereksperimen membuat slide presentasi, infografis, dan poster dengan bimbingan sederhana. Pada kegiatan ini fokus penggunaan aplikasi Canva untuk membuat poster dengan tema kebersihan lingkungan sekolah.

Gambar 1. Penyampaian Materi *Canva*

Pada tahap pelaksanaan, diawali dengan penyampaian materi terkait dengan aplikasi canva. Penyampaian materi ini ditujukan untuk memberikan pemahaman siswa terkait cara penggunaan aplikasi canva dengan baik dan untuk hal-hal yang positif. Sebagian besar siswa sebelumnya belum pernah mengenal atau menggunakan aplikasi *Canva*, karena ini adalah pertama kalinya pelatihan diberikan. Pada awal kegiatan siswa masih tampak bingung, terutama dalam mengoperasikan fitur dasar. Namun, setelah menerima arahan dan contoh, para siswa mulai mencoba membuat produk sendiri. Produk yang dihasilkan menunjukkan bahwa siswa dapat memanfaatkan fitur sederhana, seperti memilih template, menambahkan teks dan gambar, serta menyimpan hasil karya seperti yang terlihat pada Gambar 3. Meskipun masih ada beberapa yang memerlukan pendampingan lebih lanjut tentang pengaturan dan komposisi, secara keseluruhan para siswa berhasil menyelesaikan karya dengan cukup baik.

Gambar 2. Mendampingi Praktik Penggunaan Aplikasi *Canva*

Pada kegiatan pelaksanaan pemateri juga aktif dalam membimbing siswa untuk melakukan praktik aplikasi canva. Pemateri memeriksa satu persatu siswa pada waktu membuka aplikasi maupun mengoperasikan aplikasi canva. Pemateri juga memberikan tips dalam pemilihan jenis

template jadi, jenis huruf, ukuran huruf, pemilihan warna, maupun pemilihan gambar. Selain itu, komposisi antara gambar dengan huruf juga diberikan agar karya lebih proporsional dan dapat menarik perhatian.

Pada tahap evaluasi dilaksanakan penilaian hasil karya siswa. Karya siswa di ekstrak dan presentasikan dihadapan guru dalam bentuk softfile dan ditayangkan pada LCD. Karya yang sudah dipresentasikan dinilai oleh guru wali kelas VI SDN 2 Sumberoto. Setelah melalui penilaian oleh guru wali kelas maka akan dipilih satu karya terbaik diantara peserta. Karya terbaik akan diberikan apresiasi berupa hadiah dan sertifikat. Apresiasi ini merupakan bentuk penghargaan kepada siswa yang telah mengikuti kegiatan pelatihan aplikasi canva dengan baik dan menunjukkan hasil karya terbaik. Melalui adanya apresiasi ini diharapkan siswa termotivasi untuk membuat karya-karya inovatif dan edukatif secara digital.



Gambar 3. Praktik Membuat Poster Tema Kebersihan

HASIL KEGIATAN DAN PEMBELAJARAN DARI IMPLEMENTASI KEGIATAN/PROGRAM

Hasil karya siswa yang paling menonjol berupa poster dengan tema kebersihan lingkungan seperti yang disajikan pada Gambar 5. Poster tersebut berisi ajakan menjaga kebersihan dengan menampilkan kombinasi teks singkat, ikon tempat sampah, serta ilustrasi lingkungan yang hijau dan rapi. Beberapa siswa menambahkan slogan seperti “Buanglah Sampah pada Tempatnya” dan “Sekolah Bersih, Belajar Nyaman”. Karya ini menunjukkan bahwa meskipun baru pertama kali menggunakan Canva, siswa mampu menghubungkan pesan yang sederhana dengan tampilan visual yang menarik.



Gambar 4. Pelatihan Membuat Poster

Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini tentu tidak terlepas dari berbagai hambatan. Kendala utama yang dirasakan adalah keterbatasan akses internet, sehingga siswa harus mencari tempat dengan internet yang kuat saat praktik. Situasi ini membuat sebagian siswa menunggu lebih lama untuk mencoba, meskipun antusiasme siswa tetap tinggi. Selain itu, beberapa siswa membutuhkan waktu tambahan untuk beradaptasi dengan tampilan dan fitur *Canva*, karena baru pertama kali diperkenalkan. Guru dan pendamping juga perlu memberikan arahan tambahan mengenai estetika desain serta etika penggunaan gambar agar karya yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga sesuai aturan. Hambatan-hambatan ini menjadi pembelajaran berharga untuk perbaikan kegiatan serupa di masa mendatang.



Gambar 5. Siswa Memamerkan Hasil Karya Poster

Secara keseluruhan, pelatihan ini menunjukkan bahwa *Canva* dapat menjadi alat pengajaran yang bermanfaat dan efektif meskipun baru saja diperkenalkan. Aplikasi ini mendorong kreativitas dan motivasi belajar, selain membantu siswa dalam menghasilkan karya digital dasar. Dengan demikian, penggunaan aplikasi desain berbasis template dapat menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan, terutama jika disertai dengan tugas yang sesuai dan pendampingan guru (Lahamado, Lukman, & Zulfuraini, 2025).

Capaian kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa dalam menyusun ide menjadi tampilan visual yang menarik. Siswa terlihat lebih berani mencoba, mengekspresikan gagasan, dan memadukan teks dengan gambar secara lebih terarah. Selain itu, motivasi belajar siswa juga meningkat karena siswa merasa pembelajaran dengan *Canva* lebih menyenangkan dan berbeda dari kegiatan belajar konvensional. Aplikasi *canva* juga dapat memberikan dampak positif pada kualitas proses pembelajaran karena memiliki fitur desain yang beragam dan aksesibilitas yang mudah (Pramesti & Alwi, 2024).



Gambar 6. Poster Hasil Karya Siswa

Hasil karya siswa disajikan pada Gambar 6. Karya poster yang dihasilkan oleh siswa telah mengkombinasikan berbagai aspek diantaranya (1) bahasa dan konten, (2) visual dan desain, (3) tujuan dan fungsi. Aspek Bahasa telah memenuhi kriteria bahasa yang singkat, padat, dan jelas, mudah dipahami, dan dapat menarik perhatian pembaca. Pada aspek visual dan desain dapat memenuhi kriteria kombinasi teks dan gambar yang baik, desain yang seimbang, serta kontras dan warna yang baik. Pada aspek tujuan dan fungsi juga telah memenuhi kriteria poster dalam mengajarkan kebiasaan hidup bersih dan sehat.

Hasil ini sesuai dengan target kegiatan, yaitu memberikan keterampilan dasar desain digital kepada siswa, menumbuhkan kreativitas melalui karya visual, serta mendorong pemanfaatan teknologi secara positif dalam pembelajaran. Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini dapat dikatakan berhasil memberikan pengalaman baru yang bermanfaat, sekaligus menjadi langkah awal dalam mengintegrasikan literasi digital ke dalam pembelajaran di sekolah dasar. Pada kegiatan akhir, terdapat apresiasi bagi karya terbaik desain poster tema kebersihan yang dicapai oleh siswa atas nama Agnidya Ovel Sudarinto (Gambar 7).



Gambar 7. Anugerah Karya Poster Terbaik

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pelatihan pemanfaatan aplikasi *Canva* di SDN 2 Sumberoto berhasil dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Pelatihan ini mampu memperkenalkan siswa kelas VI pada penggunaan aplikasi desain digital berupa aplikasi *canva* yang sebelumnya belum pernah digunakan siswa. Melalui kegiatan praktik langsung, siswa mampu belajar mengoperasikan fitur dasar *Canva*, dan juga mampu menghasilkan karya berupa poster dengan tema kebersihan lingkungan yang sederhana namun bermakna.

Saran terkait kegiatan ini diantaranya pertama durasi pelaksanaan pelatihan dapat ditambah lagi agar siswa lebih terampil dalam menggunakan aplikasi *canva*. Selain itu, materi dan karya yang dibuat juga perlu ditambah misalkan gambar iklan maupun slide powerpoint. Selain itu, kegiatan yang sudah pernah dilaksanakan dapat ditindaklanjuti dengan diadakannya lomba desain di sekolah dasar sehingga antusiasme siswa SDN 2 Sumberoto semakin besar dalam membuat karya digital yang edukatif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih kami sampaikan kepada Kepala Sekolah, Bapak Ibu Guru, dan Siswa Kelas VI SDN 2 Sumberoto atas izin dan partisipasinya dalam kegiatan pelatihan *canva*. Selain itu, ucapan terimakasih juga disampaikan kepada Tim PPL dan Bapak Ibu Dosen Prodi PGSD Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang yang telah berpartisipasi aktif dalam acara pengabdian masyarakat di SDN 2 Sumberoto.

DAFTAR PUSTAKA

- Baihaqi, M. R., & Zuhdi, U. (2025). Pengaruh media *canva* terhadap Keterampilan membaca teks deskripsi siswa Kelas v sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 13(4), 1141-1153.
- Fitri, M. A., Kudsiah, M., Huda, N., Ahri, M. Y. R., Anjelina, P., Zohrah, S., & Aldawia, Z. (2025). Workshop Implementasi P5 Kurikulum Merdeka Dan Pemanfaatan Media *Canva* Dalam Proses Pembelajaran Di Gugus 1 Peresak. *Jurnal Abdi Populika*, 6 (1), 9-13.

- Indrayani, L., Santi, N. W. A., & Yudiana, K. (2024). PENINGKATAN KOMPETENSI GURU MELALUI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN KREATIF DALAM MENUNJANG IMPLEMENTASI KURIKULUM MERDEKA. In *Seminar Nasional Pengabdian kepada Masyarakat* (Vol. 9, No. 1, pp. 195-202).
- Lahamado, I., Lukman, L., & Zulfuraini, Z. (2025). Analisis Literatur: Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. *Pedagogik Journal of Islamic Elementary School*, 585-596. <https://doi.org/10.24256/pijies.v8i2.7628>
- Nenotek, K., & Limiansih, K. (2025). Identifikasi Kemampuan Berpikir Kreatif Dalam Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Siswa SD. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(02), 240-251. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.27150>
- Ningrum, S. P. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Hasil Belajar IPAS. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(4 Nopember), 4961-4968. <https://doi.org/10.58230/27454312.1215>
- Nurjanah, S., Astiti, N. Y., Putra, A. D., Rifaldo, M. F., & Sari, D. P. (2024). PERSEPSI GURU TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI PENUNJANG MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR. *PENDIS (Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial)*, 3(3), 93-104. <https://doi.org/10.61721/pendis.v3i3.434>
- Pramesti, T., & Alwi, N. A. (2024). PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI SEKOLAH DASAR. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), 134 - 139. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.4745>
- Ulizda, C., Sundari, A., Oktadiana, B., & Wiranti, A. D. (2024). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DENGAN APLIKASI CANVA DI KELAS VI A SD PLUS IGM. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kreatif*, 5(4).
- Willdahlia, A. G. (2025). *Training Canva for creative digital literacy in elementary school students*. Jurnal Pendidikan Dasar.