

Pendampingan Literasi Digital Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Desain dan Motivasi Belajar Siswa SDN Wonoayu Wajak

Nur Al Maida¹, Ratna Fajarwati Meditama², Kiki Darmawan³, Nanang Andri Yusuf⁴

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

*Corresponding Author: nuralmaida22@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk melakukan pendampingan dan menganalisis implementasi literasi digital berbasis aplikasi Canva dalam meningkatkan keterampilan desain dan motivasi belajar siswa di SDN Wonoayu Wajak. Latar belakang kegiatan ini berangkat dari pentingnya literasi digital dalam pembelajaran abad ke-21 serta dukungan fasilitas digital yang memadai di sekolah, seperti ketersediaan tablet Android, laptop dengan spesifikasi terbaru, dan jaringan internet yang stabil. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui pendekatan langsung di kelas, dimulai dari pengenalan aplikasi Canva, penjelasan fungsi tombol dan menu navigasi, hingga praktik pembuatan karya desain sederhana oleh siswa. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan Canva mampu meningkatkan keterampilan desain grafis siswa, yang ditunjukkan melalui variasi produk kreatif seperti poster dan infografis. Selain itu, motivasi belajar siswa juga mengalami peningkatan, terlihat dari antusiasme, partisipasi aktif, serta rasa ingin tahu siswa dalam menggunakan aplikasi tersebut. Kegiatan pengabdian ini menyimpulkan bahwa implementasi Canva tidak hanya efektif sebagai media pembelajaran digital, tetapi juga berkontribusi pada penguatan literasi digital, pengembangan kreativitas, serta peningkatan motivasi belajar pada jenjang pendidikan dasar. Secara teoretis, kegiatan ini memperkaya kajian literasi digital, sedangkan secara praktis memberikan rekomendasi strategis bagi guru dalam mengintegrasikan aplikasi desain ke dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Literasi Digital, Canva, Keterampilan Desain, Motivasi Belajar, Pendidikan Dasar

ABSTRACT

This community service activity aims to analyze the implementation of digital literacy based on the Canva application in improving students' design skills and learning motivation at SDN Wonoayu Wajak. The background of this activity is grounded in the importance of digital literacy in 21st-century learning, supported by the availability of adequate digital facilities at the school, such as Android tablets, laptops with up-to-date specifications, and a stable internet connection. The implementation method was carried out through a direct classroom approach, beginning with an introduction to the Canva application, an explanation of button functions and navigation menus, and followed by hands-on practice in creating simple design works by students. The results of the activity indicate that the use of Canva was able to enhance students' graphic design skills, as reflected in the variety of creative products produced, such as posters and infographics. In addition, students' learning motivation also increased, as evidenced by their enthusiasm, active participation, and curiosity in using the application. This community service activity concludes that the implementation of Canva is not only effective as a digital learning medium but also contributes to strengthening digital literacy, fostering creativity, and increasing learning motivation at the primary education level. Theoretically, this activity enriches studies on digital literacy, while practically providing strategic recommendations for teachers in integrating design applications into the learning process.

Keywords: *Digital Literacy, Canva, Design Skills, Learning Motivation, Primary Education*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong lahirnya berbagai inovasi dalam dunia pendidikan, salah satunya melalui penerapan literasi digital. Literasi digital bukan hanya sebatas kemampuan menggunakan perangkat digital, melainkan juga keterampilan berpikir kritis, kolaboratif, kreatif, serta pemanfaatan aplikasi untuk menunjang proses belajar (Setyowati dkk, 2023). Dalam konteks pendidikan dasar, literasi digital sangat penting untuk menumbuhkan keterampilan abad ke-21, termasuk kemampuan desain dan motivasi belajar siswa.

Salah satu aplikasi yang relevan adalah Canva, sebuah platform desain grafis berbasis digital yang mudah diakses dan ramah pengguna, sehingga sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar (Hidayat et dkk, 2022). Aplikasi ini memungkinkan siswa mengeksplorasi kreativitas melalui pembuatan poster, presentasi, hingga infografis yang dapat meningkatkan pemahaman sekaligus minat belajar. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva mampu meningkatkan keterampilan desain grafis siswa sekaligus memperkuat motivasi mereka untuk belajar (Mustika & Anshori, 2023; Naibaho, 2022).

Namun demikian, kajian literatur menunjukkan adanya beberapa kesenjangan. Pertama, sebagian besar penelitian terdahulu masih berfokus pada jenjang pendidikan menengah atau mahasiswa (Hidayat dkk, 2022; Tanjung dkk, 2021), sehingga konteks pendidikan dasar relatif jarang dieksplorasi. Kedua, penelitian sebelumnya lebih banyak menitikberatkan pada aspek kreativitas produk, bukan pada keterpaduan antara keterampilan desain dan motivasi belajar siswa (Naibaho, 2022). Ketiga, masih terbatas penelitian yang mengintegrasikan literasi digital secara sistematis pada sekolah dasar yang telah memiliki fasilitas digital memadai, seperti perangkat tablet, laptop terbaru, serta dukungan internet stabil, sebagaimana yang dimiliki SDN Wonoayu Wajak.

Dengan demikian, kegiatan pengabdian ini akan melengkapi keterbatasan tersebut dengan mengimplementasikan literasi digital berbasis aplikasi Canva secara terintegrasi untuk meningkatkan keterampilan desain dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya pada penguatan literasi digital di pendidikan dasar.

Tujuan utama pengabdian ini adalah untuk melakukan pendampingan literasi digital berbasis aplikasi Canva dalam meningkatkan keterampilan desain dan motivasi belajar siswa di SDN Wonoayu Wajak. Secara teoretis, kegiatan ini dapat memperkaya kajian literasi digital dan desain grafis dalam pendidikan dasar. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi guru dalam mengintegrasikan aplikasi berbasis desain dalam proses pembelajaran, serta memberikan rekomendasi strategis bagi sekolah yang telah memiliki dukungan fasilitas digital.

PENDEKATAN DAN METODOLOGI

Kegiatan pengenalan literasi digital melalui aplikasi Canva dilakukan dengan metode langsung (direct teaching) di kelas. Tahapan pelaksanaannya dimulai dengan pengenalan awal mengenai tata cara penggunaan Canva, termasuk login, pemilihan template, serta fungsi dasar aplikasi. Selanjutnya, guru memperkenalkan tombol dan menu navigasi yang terdapat dalam Canva agar siswa memahami fitur-fitur yang dapat digunakan untuk membuat karya. Setelah itu, siswa diajak berlatih secara mandiri untuk membuat desain sederhana sesuai arahan.

Metode ini dipilih karena pendekatan praktik langsung dinilai efektif dalam meningkatkan keterampilan digital siswa sekolah dasar. Penelitian oleh Bahanan dan Junaedi (2025) menunjukkan bahwa pengenalan Canva dengan metode interaktif mampu meningkatkan keterampilan desain grafis sekaligus literasi digital siswa SD. Selain itu, Firdaus dan Rukmana (2025) menegaskan bahwa pengembangan media berbasis Canva mendukung siswa dalam mengembangkan kreativitas dan pemahaman teknologi digital.

Dengan demikian, penerapan metode pengenalan–demonstrasi–praktik langsung diharapkan dapat membantu siswa lebih cepat beradaptasi dengan teknologi digital, khususnya dalam konteks pembelajaran berbasis desain grafis sederhana.

PELAKSANAAN/IMPLEMENTASI KEGIATAN

Pelaksanaan kegiatan pendampingan literasi digital ini menggunakan metode direct teaching, yaitu metode pembelajaran yang menekankan penyampaian materi secara langsung, terstruktur, dan bertahap dari pendamping kepada siswa. Metode ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang membutuhkan contoh konkret dan arahan langsung.

1. Tahap Persiapan

Pendamping menyiapkan perangkat pembelajaran berupa laptop/komputer, koneksi internet, akun Canva, serta modul sederhana yang berisi langkah-langkah penggunaan Canva. Selain itu, dilakukan koordinasi dengan pihak sekolah dan guru kelas untuk menyesuaikan jadwal serta kesiapan siswa.

2. Tahap Pembukaan dan Pengenalan

Pendamping membuka kegiatan dengan memberikan penjelasan singkat mengenai pentingnya literasi digital dan pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media belajar kreatif. Pada tahap ini, pendamping menyampaikan tujuan kegiatan dan memberikan motivasi awal agar siswa tertarik dan aktif mengikuti kegiatan.

3. Tahap Demonstrasi (Modeling)

Pendamping secara langsung mendemonstrasikan penggunaan aplikasi Canva, mulai dari:

- Cara masuk ke aplikasi Canva
- Memilih template desain sederhana
- Menggunakan fitur teks, gambar, warna, dan ikon
- Menyimpan dan mengeksplor hasil desain

Demonstrasi dilakukan secara perlahan dan jelas agar dapat diikuti oleh seluruh siswa.

4. Tahap Latihan Terbimbing

Setelah demonstrasi, siswa diminta untuk mempraktikkan secara langsung pembuatan desain sederhana (misalnya poster atau kartu ucapan) dengan bimbingan pendamping. Pada tahap ini, pendamping aktif mendampingi, memberikan arahan, dan membantu siswa yang mengalami kesulitan.

5. Tahap Latihan Mandiri

Siswa diberikan kesempatan untuk mengembangkan desain secara mandiri sesuai dengan kreativitas masing-masing. Pendamping berperan sebagai fasilitator yang memberikan umpan balik dan dorongan positif untuk meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi belajar siswa.

6. Tahap Evaluasi dan Refleksi

Pendamping melakukan evaluasi terhadap hasil desain siswa dengan memperhatikan aspek kerapian, kreativitas, dan pemanfaatan fitur Canva. Selain itu, dilakukan refleksi singkat melalui tanya jawab untuk mengetahui pemahaman siswa serta respon mereka terhadap kegiatan pendampingan.

7. Tahap Penutup

Kegiatan ditutup dengan pemberian apresiasi kepada siswa atas hasil karya yang telah dibuat. Pendamping menyampaikan pesan motivasi agar siswa terus memanfaatkan teknologi digital secara positif dan kreatif dalam proses belajar.

HASIL KEGIATAN DAN PEMBELAJARAN DARI IMPLEMENTASI KEGIATAN/PROGRAM

Pelaksanaan implementasi literasi digital berbasis aplikasi Canva di SDN Wonoayu Wajak menunjukkan hasil yang signifikan dalam dua aspek utama, yaitu keterampilan desain dan motivasi belajar siswa. Pada tahap awal, siswa diperkenalkan dengan fitur dasar Canva melalui pendampingan langsung, mulai dari login, memilih template, mengenali menu navigasi, hingga melakukan eksplorasi fitur desain sederhana. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menguasai langkah dasar penggunaan Canva dengan cepat, mengingat mereka telah terbiasa dengan perangkat digital seperti tablet dan laptop yang tersedia di sekolah.

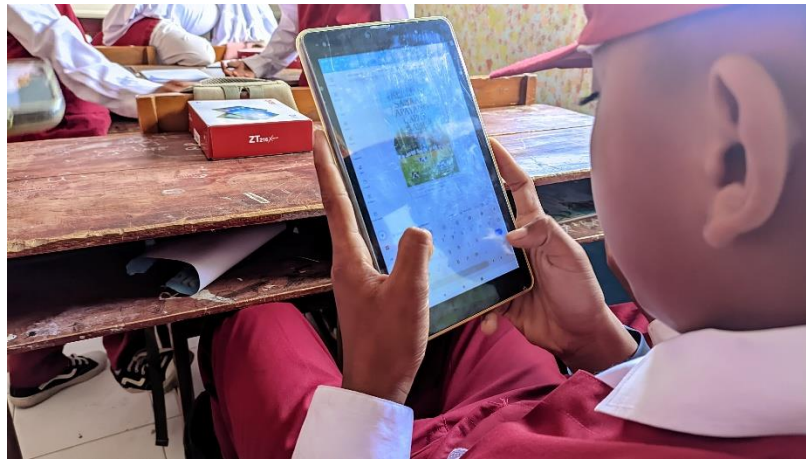
Dalam aspek keterampilan desain, siswa menunjukkan peningkatan kreativitas dalam menghasilkan karya. Hal ini terlihat dari variasi desain poster, kartu ucapan, hingga infografis yang dibuat siswa setelah mengikuti sesi praktik. Hasil ini sejalan dengan penelitian Bahanan dan Junaedi (2025) yang menegaskan bahwa pengenalan Canva di sekolah dasar mampu meningkatkan keterampilan visual dan grafis siswa sekaligus memperkuat literasi digital mereka. Temuan serupa juga diungkapkan oleh Firdaus dan Rukmana (2025), bahwa penggunaan media digital berbasis aplikasi desain membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kreatif serta pemahaman konseptual terhadap materi pelajaran.

Selain itu, dari segi motivasi belajar, siswa tampak lebih antusias ketika menggunakan Canva dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Aktivitas belajar yang melibatkan praktik langsung dan hasil nyata berupa karya desain memberikan rasa pencapaian yang mendorong mereka untuk lebih aktif terlibat dalam pembelajaran. Faktor visualisasi yang menarik dari Canva turut menjadi stimulus motivasional, sebagaimana dijelaskan Mustika dan Anshori (2023), bahwa integrasi aplikasi berbasis desain grafis dalam pembelajaran berkontribusi positif terhadap peningkatan minat dan motivasi belajar siswa.

Hasil penelitian ini juga memperkuat pandangan Naibaho (2022) yang menemukan bahwa Canva dapat menjadi media efektif untuk menumbuhkan minat belajar digital, sekaligus memfasilitasi ekspresi diri siswa melalui desain yang mereka buat. Namun, penelitian ini lebih kontekstual karena dilakukan di sekolah dasar yang sudah memiliki fasilitas digital lengkap, berbeda dengan sebagian penelitian sebelumnya yang masih terbatas pada sekolah menengah atau

perguruan tinggi. Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa literasi digital melalui Canva tidak hanya relevan bagi siswa tingkat lanjut, tetapi juga sangat efektif diterapkan di jenjang sekolah dasar ketika didukung oleh sarana prasarana yang memadai.

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa penerapan literasi digital berbasis Canva bukan hanya sekadar memperkenalkan aplikasi, tetapi juga mampu meningkatkan keterampilan desain grafis dasar siswa sekaligus membangkitkan motivasi belajar. Hal ini memiliki implikasi praktis bagi guru untuk lebih kreatif dalam memanfaatkan media digital yang ramah siswa, serta secara teoretis memberikan kontribusi dalam memperkuat literasi digital pada level pendidikan dasar.



Gambar 1. Pendampingan praktik siswa laki-laki



Gambar 2. Pendampingan praktik siswa perempuan



Gambar 3. Hasil siswa laki-laki



Gambar 4. Hasil siswa Perempuan

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil implementasi literasi digital berbasis aplikasi Canva di SDN Wonoayu Wajak, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media digital ini memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan keterampilan desain dan motivasi belajar siswa. Proses pembelajaran yang diawali dengan pengenalan fitur dasar, menu navigasi, hingga praktik langsung terbukti mampu memudahkan siswa dalam memahami cara kerja aplikasi, sekaligus memberikan ruang yang luas untuk mengekspresikan kreativitas mereka melalui karya desain sederhana seperti poster, kartu ucapan, dan infografis.

Dari sisi keterampilan, siswa menunjukkan perkembangan dalam mengolah elemen visual, memilih kombinasi warna, serta menyusun tata letak yang komunikatif. Hal ini memperkuat pandangan bahwa Canva dapat menjadi sarana efektif untuk membangun literasi digital sejak usia sekolah dasar (Bahanan & Junaedi, 2025). Sementara itu, dari sisi motivasi belajar, siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan merasa tertantang untuk menghasilkan karya terbaik. Lingkungan belajar yang interaktif dengan dukungan teknologi membuat siswa tidak hanya menikmati proses pembelajaran, tetapi juga terdorong untuk terus berinovasi (Mustika & Anshori, 2023).

Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap kajian literasi digital di pendidikan dasar dengan menghadirkan bukti empiris bahwa aplikasi Canva dapat mengintegrasikan aspek teknologi, kreativitas, dan motivasi dalam proses pembelajaran. Secara praktis, penelitian ini memberikan rekomendasi bagi guru untuk lebih memanfaatkan aplikasi digital yang ramah siswa sebagai media pembelajaran alternatif. Selain itu, sekolah dapat menjadikan implementasi ini sebagai model penguatan literasi digital yang berkelanjutan, khususnya pada institusi yang sudah memiliki dukungan fasilitas teknologi memadai.

Dengan demikian, dapat ditegaskan bahwa implementasi Canva tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran berbasis digital, tetapi juga sebagai sarana strategis untuk menyiapkan generasi muda yang melek literasi digital, kreatif, dan termotivasi menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga kegiatan penelitian dan penulisan artikel ini dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih secara khusus penulis sampaikan kepada:

1. Kepala Sekolah SDN Wonoayu Wajak, yang telah memberikan izin, dukungan, dan fasilitas sehingga penelitian ini dapat dilaksanakan dengan lancar.
2. Bapak/Ibu Guru serta Staf Karyawan SDN Wonoayu Wajak, yang senantiasa memberikan bantuan, kerjasama, serta dukungan moral maupun teknis selama proses penelitian berlangsung.
3. Guru Pamong, yang telah membimbing, mendampingi, dan memberikan arahan langsung selama kegiatan di sekolah.
4. Dosen Pembimbing Lapangan (DPL) Program PPL, yang selalu memberikan motivasi, saran, serta bimbingan akademik sehingga penulis mampu menyelesaikan kegiatan ini dengan baik.
5. Seluruh siswa SDN Wonoayu Wajak yang telah berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran, sehingga penelitian ini memperoleh hasil yang bermakna.

DAFTAR PUSTAKA

- Bahanan, M., & Junaedi, R. A. (2025). Pengenalan aplikasi desain Figma dan Canva untuk keterampilan siswa di SDN Kembang 1 Kabupaten Bondowoso. *AL-KHIDMAT: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(1), 45–52.
- Firdaus, M. L., & Rukmana, K. (2025). Pengembangan media Indomadu untuk meningkatkan literasi digital siswa kelas 6 sekolah dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 9(2), 150–163.
- Hidayat, R., Mustofa, M., & Kurniawan, A. (2022). Pemanfaatan aplikasi Canva untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran berbasis digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 9(2), 112–120.
- Mustika, R., & Anshori, D. (2023). Integrasi Canva dalam pembelajaran literasi digital untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 45–58.
- Naibaho, L. (2022). Digital literacy through Canva application: Improving students' learning interest and creativity. *International Journal of Instructional Media*, 49(3), 275–286.

Setyowati, D., Pratama, Y., & Sari, R. (2023). Literasi digital di era pendidikan 4.0: Strategi dan implementasi. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(1), 33–47.

Tanjung, H., Rahmawati, N., & Syahputra, A. (2021). The effectiveness of Canva-based learning media in improving students' creative thinking. *Journal of Educational Technology*, 18(4), 223–231.