

PELATIHAN DIGITAL CANVA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Aura Nada Kamila¹, Ika Dian Rahmawati², Dya Qurotul A'yun³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Trunojoyo Madura, Jl. Raya Telang, Perumahan Telang Indah, Telang, Kec. Kamal, Kabupaten Bangkalan, Jawa Timur 69162,

¹e-mail auranada60@gmail.com

Submitted 24-10-2025

Accepted 16-04-2026

Published 27-04-2026

Abstrak

Perkembangan teknologi digital saat ini menuntut anak-anak untuk memiliki literasi dan kreativitas digital sejak dini, termasuk di jenjang Sekolah Dasar (SD). Pengabdian ini bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan dan keterampilan digital siswa kelas V di SDN 2 Kepanjenlor Blitar melalui pelatihan penggunaan aplikasi desain grafis Canva. Metode pelaksanaan terdiri atas demonstrasi, praktik langsung, dan pendampingan intensif selama kegiatan di kelas. Hasil yang diperoleh menunjukkan adanya peningkatan signifikan, dimana tingkat pemahaman siswa meningkat dari 9,17% pada *pre-test* menjadi 91,67% pada *post-test*. Selain itu, siswa juga menunjukkan peningkatan dalam keterampilan mengoperasikan Canva, kreativitas dalam pembuatan poster, serta motivasi belajar. Pelatihan ini memberikan pengalaman teknis sekaligus memperkuat interaksi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan. Kesimpulannya, penggunaan Canva sebagai media pembelajaran efektif dalam meningkatkan pengetahuan dan keterampilan dasar penggunaan media digital pada peserta didik.

Kata Kunci: pelatihan, canva, kreativitas, digital

Abstract

The current development of digital technology requires children to have digital literacy and creativity from an early age, including at the elementary school level. This community service aims to develop the digital knowledge and skills of fifth-grade students at SDN 2 Kepanjenlor Blitar through training in the use of the Canva graphic design application. The implementation method consisted of demonstrations, direct practice, and intensive mentoring during class activities. The results obtained showed a significant increase, where the level of student understanding increased from 9.17% in the pre-test to 91.67% in the post-test. In addition, students also showed improvements in Canva operating skills, creativity in poster creation, and learning motivation. This training provided technical experience while strengthening student interaction and active involvement in a meaningful and enjoyable learning process. In conclusion, the use of Canva as a learning medium is effective in improving students' basic knowledge and skills in using digital media.

Keywords: training, canva, creativity, digital

PENDAHULUAN

Seiring dengan pesatnya perubahan zaman yang ditandai oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, dunia pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dalam mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan abad ke-21. Perkembangan teknologi digital di era sekarang menuntut anak-anak untuk memiliki literasi dan kreativitas digital sejak dini, termasuk di jenjang Sekolah Dasar (SD) (Murdiono Lisabe et al., 2024). Literasi digital bukan sekadar kemampuan menggunakan perangkat, tetapi juga mencakup keterampilan berpikir kreatif serta kemampuan memecahkan masalah melalui media berbasis digital (Widiyanti et al., 2024). Salah satu platform yang cukup populer dan mudah digunakan untuk melatih kreativitas digital adalah Canva, sebuah aplikasi desain grafis berbasis *online* dengan berbagai fitur ramah pengguna, termasuk bagi anak-anak (Andriyani et al., 2024). Melalui pelatihan Canva, siswa kelas V di SDN 2 Kepanjenlor diharapkan dapat mengembangkan kreativitas digital dengan cara yang menyenangkan dan relevan (Budianto et al., 2025).

Namun, kenyataannya di lapangan menunjukkan bahwa siswa di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala dalam memanfaatkan teknologi digital secara optimal. Berdasarkan hasil observasi awal di sekolah mitra, penggunaan perangkat digital oleh siswa masih didominasi untuk kegiatan hiburan seperti menonton video atau bermain gim, bukan untuk kegiatan pembelajaran yang produktif dan kreatif. Guru juga menyampaikan bahwa dalam proses pembelajaran sehari-hari, siswa jarang diberi kesempatan untuk mengembangkan keterampilan digital secara langsung melalui praktik, sehingga kemampuan mereka dalam mengolah informasi digital masih sangat terbatas. Kondisi ini sejalan dengan temuan bahwa masih banyak siswa yang memiliki keterampilan digital terbatas (Ayunda & Fitriani, 2024). Sebagian besar hanya menjadi pengguna pasif teknologi tanpa mampu mengolahnya secara produktif (Nakhoda et al., 2020).

Lebih lanjut, guru di sekolah tersebut juga menghadapi keterbatasan dalam menghadirkan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dan menarik. Pembelajaran masih didominasi oleh metode konvensional dengan penggunaan buku teks dan penugasan sederhana, sehingga belum mampu merangsang

keaktivitas siswa secara maksimal. Hal ini menjadi tantangan tersendiri bagi guru, yang dituntut untuk menghadirkan media pembelajaran interaktif dan menarik agar dapat merangsang kreativitas siswa (Sihotang et al., 2025). Selain itu, fasilitas pendukung seperti pelatihan penggunaan aplikasi digital yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar juga belum pernah diberikan secara terstruktur. Akses terhadap pelatihan digital yang sesuai dengan usia siswa juga masih minim. Model pelatihan yang memberikan kesempatan praktik langsung, khususnya dengan aplikasi kreatif seperti Canva, masih jarang diterapkan (Fajarini et al., 2025).

Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva dalam kegiatan pembelajaran mampu meningkatkan kreativitas dan literasi digital siswa secara signifikan. (Budianto & Faoji, 2025) misalnya, menemukan adanya peningkatan kemampuan desain grafis serta kreativitas siswa SD setelah mengikuti pelatihan desain kreatif berbasis Canva. Penelitian lain juga memperkuat bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis teknologi dapat mendorong partisipasi aktif, menumbuhkan kemampuan pemecahan masalah, dan memperluas imajinasi siswa (Siswoyo et al., 2025). Di berbagai jenjang pendidikan, pelatihan serupa terbukti memberikan dampak positif, mulai dari penguatan soft skill hingga peningkatan kreativitas teknis melalui workshop maupun pendampingan interaktif (Burhanuddin et al., 2025).

Dalam konteks pengabdian masyarakat, kegiatan pelatihan Canva juga telah dilakukan di beberapa sekolah dasar dan terbukti meningkatkan keterampilan digital sekaligus kreativitas siswa (Naimah et al., 2024). Metode yang diterapkan umumnya mencakup demonstrasi, praktik langsung, hingga evaluasi karya siswa (Merdiaty et al., 2025). Program-program ini tidak hanya membantu menumbuhkan kreativitas, tetapi juga mendorong motivasi belajar dan interaksi siswa dalam proses pembelajaran (Widyawati & Karinna, 2025).

Berdasarkan hasil kajian tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat ini disusun dalam bentuk pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva yang mencakup pengenalan fitur-fitur dasar, demonstrasi proses pembuatan desain, kegiatan praktik secara langsung oleh siswa, serta pendampingan dalam menghasilkan karya visual

berupa poster sederhana. Berbeda dengan pelatihan serupa pada umumnya, kegiatan ini dirancang menggunakan pendekatan berbasis proyek (*Project-Based Learning*) dengan tema “Poster Anak Hebat” serta dilengkapi dengan pendampingan intensif dalam dua tahap pelatihan untuk memperkuat pemahaman dan keterampilan siswa secara bertahap. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa sekolah dasar melalui penggunaan teknologi desain grafis yang mudah dioperasikan dan mudah diakses. Manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan kegiatan ini meliputi peningkatan kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi digital secara efektif, berkembangnya kemampuan berpikir kreatif dan visual, serta meningkatnya motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran yang bermakna dan menyenangkan.

METODE

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2025 di SDN 2 Kepanjenlor Blitar, Jawa Timur, yang melibatkan 30 siswa kelas V. Pelatihan menggunakan pendekatan *Participatory Action Research* (PAR) sebagai metode utama, yang menekankan pada keterlibatan aktif peserta didik dalam setiap tahapan kegiatan. Pendekatan ini dipilih karena mampu mengintegrasikan proses pembelajaran dengan tindakan nyata yang berorientasi pada peningkatan keterampilan siswa secara langsung.

Kegiatan Pengabdian ini dilakukan dengan pendekatan pelatihan dan pendampingan yang dirancang untuk mengembangkan literasi serta kreativitas digital siswa kelas V di SDN 2 Kepanjenlor melalui aplikasi desain grafis *online* Canva. Model ini memastikan peserta tidak hanya belajar konsep dasar teknologi secara teoritis, tetapi juga memperoleh kemampuan praktis yang dibutuhkan dalam mengoperasikan aplikasi kreatif secara mandiri, guna mendukung pembelajaran harian mereka.

Proses pengerjaan dimulai dengan persiapan materi pelatihan yang mencakup pengenalan aplikasi canva dan serta menyiapkan fasilitas berupa komputer atau gadget dan koneksi internet. Tim pengabdian juga mengatur koordinasi intensif

dengan sekolah dalam hal penjadwalan, penentuan peserta, dan pengaturan ruang pelatihan yang sesuai.

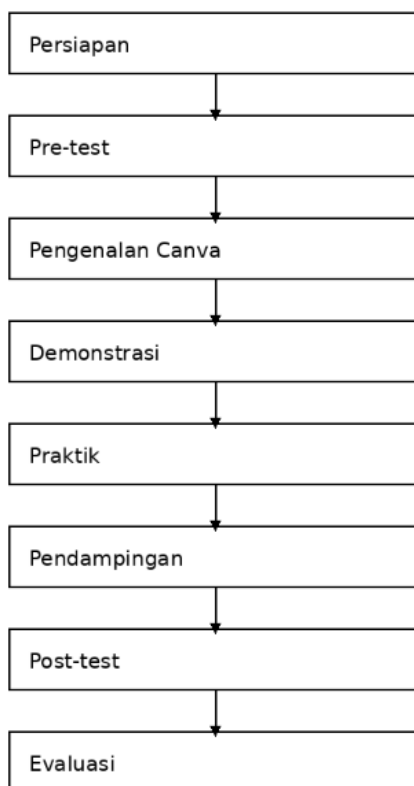
Pelatihan disampaikan secara interaktif, terdiri dari presentasi dan demonstrasi aplikasi Canva dengan melibatkan siswa agar dapat langsung berpartisipasi aktif, bertanya, serta mencoba berbagai fungsi dalam kelompok maupun secara individual. Praktik langsung menjadi inti kegiatan, memungkinkan siswa menciptakan berbagai produk desain yang relevan dengan tema pembelajaran dengan pendampingan tim pengabdian dan guru.

Selanjutnya, sesi diskusi dan pendampingan diadakan untuk mengatasi kendala yang muncul selama praktik, serta membahas pemanfaatan hasil karya digital dalam pembelajaran selanjutnya. Pendampingan juga diberikan untuk memperkuat kemampuan siswa dalam mengintegrasikan aplikasi ke dalam proses pembelajaran mereka.

Evaluasi dilakukan menggunakan instrumen angket *pre-test* dan *italic* serta wawancara singkat untuk menilai pemahaman awal dan akhir siswa terhadap penggunaan aplikasi Canva, kepercayaan diri, serta motivasi belajar. Instrumen angket terdiri atas 4 indikator utama, yaitu: (1) pengalaman menggunakan Canva, (2) kemampuan mengganti *font*, (3) kemampuan menambahkan gambar, dan (4) kemampuan membuat poster sederhana. Setiap butir pertanyaan menggunakan skala dikotomis dengan skor “Ya” = 1 dan “Tidak” = 0. Hasil angket kemudian dianalisis dalam bentuk persentase untuk menentukan tingkat pemahaman siswa dengan kategori: 0–25% (Rendah), 26–50% (Cukup), 51–75% (Baik), dan 76–100% (Sangat Baik). Peningkatan hasil belajar ditentukan melalui perbandingan persentase antara *pre-test* dan *post-test*. Kriteria peningkatan signifikan dalam penelitian ini ditunjukkan oleh adanya kenaikan persentase yang berada pada kategori yang lebih tinggi secara konsisten setelah pelatihan. Selain itu, wawancara singkat dilakukan untuk memperkuat data kuantitatif dengan menggali pengalaman siswa selama mengikuti pelatihan, terutama terkait kemudahan penggunaan aplikasi dan tingkat keterlibatan mereka dalam kegiatan. Data evaluasi ini menjadi dasar dalam pengambilan keputusan terkait efektivitas program serta pengembangan kegiatan pelatihan agar berdampak jangka panjang secara berkelanjutan. Metode

ini merujuk pada praktik terbaik dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat pada literasi digital SD, dimana pembelajaran aktif, interaktif, dan berkelanjutan merupakan kunci keberhasilannya (Damayanti et al., 2024).

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, diperlukan suatu alur atau tahapan yang sistematis agar tujuan kegiatan dapat tercapai secara optimal. Tahapan kegiatan ini dirancang secara terstruktur mulai dari tahap persiapan hingga evaluasi akhir, dengan mengedepankan keterlibatan aktif siswa dalam setiap proses pembelajaran. Rangkaian kegiatan tersebut tidak hanya berfokus pada pemberian materi, tetapi juga pada pengalaman langsung melalui praktik dan pendampingan secara intensif. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1 Tahapan Kegiatan Pengabdian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi Canva merupakan sebuah program desain grafis yang berbasis *online* dan menyediakan berbagai macam alat untuk membuat berbagai jenis konten visual, seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain-lain. Di dalam Canva, pengguna dapat memilih dari berbagai jenis presentasi yang dirancang khusus untuk berbagai kebutuhan, seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, serta kategori-kategori lainnya yang sesuai dengan konteks penggunaan desain tersebut. Dengan banyak pilihan ini, Canva memudahkan proses pembuatan desain yang profesional dan menarik meskipun dilakukan oleh pengguna dengan tingkat keahlian yang beragam (Sobandi et al., 2023).

Pelatihan dilakukan secara tatap muka di dalam ruang kelas V dan berbasis praktik langsung. Pelatihan dilakukan secara tatap muka di dalam ruang kelas V dan berbasis praktik langsung. Pelaksanaan pelatihan ini menghasilkan peningkatan kompetensi dasar siswa dalam penggunaan aplikasi Canva, yang terlihat dari perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test*. Pada awal kegiatan, sebagian besar siswa menunjukkan kemampuan yang masih rendah dalam menggunakan aplikasi Canva. Namun, setelah mengikuti pelatihan, terjadi peningkatan pemahaman yang diukur melalui angket dengan pilihan jawaban “Ya” dan “Tidak” pada 4 butir pertanyaan. Berikut Tabel 1 merupakan rekapitulasi hasil *pre-test* penguasaan aplikasi Canva.

Tabel 1 Soal Pretest

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah kamu pernah menggunakan Canva untuk membuat karya digital?	6	24
2.	Apakah kamu mengetahui cara mengganti <i>font</i> di Canva?	4	26
3.	Apakah kamu tahu bagaimana menambahkan gambar pada Canva?	5	25
4.	Apakah kamu mampu membuat poster sederhana di Canva?	6	24

Berdasarkan hasil *pre-test*, tingkat pengetahuan awal siswa tentang penggunaan aplikasi Canva masih tergolong rendah. Dari total 120 jawaban (4 pertanyaan × 30 responden), hanya 9,17% yang menjawab “Ya” dan 90,83% yang

menjawab “Tidak”. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki pengetahuan dasar dalam menggunakan aplikasi Canva, terutama pada fitur penambahan gambar dan penggantian font. Temuan ini mengindikasikan bahwa siswa masih berada pada tahap awal dalam pengenalan aplikasi desain grafis, sehingga pelatihan yang diberikan lebih berfokus pada peningkatan pengetahuan dan keterampilan dasar penggunaan Canva. Dengan demikian, hasil *pre-test* ini tidak secara langsung menggambarkan tingkat literasi digital maupun kreativitas siswa secara menyeluruh, melainkan lebih pada pemahaman awal terhadap penggunaan aplikasi. Hari pertama dilakukan pengenalan kemudian dilanjutkan dengan pelatihan Canva seperti yang terlihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 2 Pelatihan Canva Hari Pertama

Sosialisasi penggunaan aplikasi Canva di sekolah dasar memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi serta kreativitas digital siswa kelas V. Hari Pertama, pelatihan tahap awal difokuskan untuk pengenalan aplikasi canva. Kegiatan ini tidak hanya memperkenalkan fungsi dan fitur Canva, tetapi juga memberi kesempatan mengenal langsung, seperti pembuatan poster dan presentasi sesuai tema pembelajaran. Antusiasme siswa tampak dari partisipasi aktif dalam diskusi, tanya jawab, dan mengenal penggunaan aplikasi seperti terdapan animasi

atau desain grafis, *font*, dan masih banyak lagi. Di akhir sesi, peserta diminta untuk mengisi *pre-test* sebagai langkah awal untuk mengukur sejauh mana pemahaman.

Pelatihan Canva ini dilakukan 2 kali kepada siswa kelas V sekolah dasar. Setiap pelatihan siswa diminta untuk membuat poster sesuai kreativitas masing-masing. Pada pelatihan pertama siswa juga diberikan berbagai penjelasan terhadap fitur-fitur yang terdapat di dalam canva kemudian mereka dipersilahkan untuk mencoba. Mereka terlihat antusias saat mencoba aplikasi canva dan membuat poster. Pelatihan dilanjutkan pada hari kedua yang dapat terlihat pada gambar berikut:



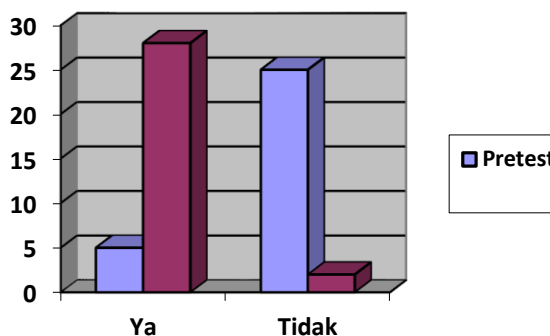
Gambar 3 pelatihan canva hari kedua

Hari kedua, kegiatan yang dilakukan merupakan praktik membuat poster anak hebat. Siswa diberi kesempatan untuk membuat poster dengan tema anak hebat yang menggunakan banyak fitur di aplikasi canva seperti mencari desain animasi, memilih *font* yang cocok, memilih *background*, dan memadukan kreativitas mereka dalam poster tersebut. Setelah praktik dilaksanakan, siswa mengerjakan *post-test* untuk mengukur pemahaman dan keterampilan mereka setelah mengikuti pelatihan editing di aplikasi canva.

Tabel 2 Soal *Post-Test*

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1.	Apakah kamu dapat menggunakan aplikasi canva?	30	0
2.	Apakah kamu dapat menambahkan gambar, <i>font</i> , dan backround pada aplikasi canva?	25	5
3.	Apakah kamu dapat berimajinasi dalam membuat poster sederhana?	26	4
4.	Apakah kamu mampu membuat poster sederhana dengan aplikasi canva?	29	1

Berikut disajikan evaluasi secara keseluruhan yang disajikan pada Gambar 4 berikut ini.



Gambar 4 Diagram perbandingan

Setelah pelatihan dilakukan, hasil *post-test* menunjukkan perubahan signifikan dan penguasaan dalam penggunaan aplikasi Canva. Dari 120 jawaban, 91,67% menjawab “Ya” dan 8,33% menjawab “Tidak”. Jika dibandingkan dengan hasil *pre-test*, maka terjadi peningkatan penguasaan sebesar 82,5% disertai penurunan jawaban “Tidak”. Peningkatan hasil *post-test* menegaskan bahwa terbukti membantu siswa mengatasi kesulitan dalam penggunaan aplikasi canva. Model pelatihan berbasis praktik langsung ini sesuai dengan hasil penelitian (Rodi et al., 2025) yang menekankan pentingnya metode partisipatif untuk meningkatkan kreativitas dan keterlibatan siswa. Keberlanjutan pendampingan juga menjadi kunci utama keberhasilan, sebagaimana disarankan (Lailiyah et al., 2024), sementara kendala seperti keterbatasan perangkat dan akses internet (Suryaningsih & Maarij, 2023) perlu menjadi perhatian agar hasil kegiatan optimal. Secara keseluruhan, sosialisasi Canva yang dipadukan dengan praktik langsung dan pendampingan

intensif berhasil memperkuat keterampilan siswa dalam memanfaatkan media digital kreatif (Khusaeri et al., 2025).

Pelatihan dalam menggunakan aplikasi desain grafis seperti Canva dapat membantu meningkatkan keterampilan pengeditan sekaligus merangsang kreativitas siswa dalam menghasilkan desain visual yang menarik, termasuk pembuatan poster berdasarkan ide dan karya mereka sendiri (Eliastuti et al., 2023). Temuan ini konsisten dengan penelitian (Damayanti et al., 2024) yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis Canva efektif meningkatkan literasi digital dan kreativitas siswa sekolah dasar. Pendekatan pelatihan yang berfokus pada praktik langsung serta didukung oleh pendampingan personal menjadi faktor utama dalam mengembangkan keterampilan teknis sekaligus daya kreasi siswa. Hasil ini juga diperkuat oleh temuan (Collins et al., 2021), yang menegaskan bahwa penggunaan media digital interaktif seperti Canva dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan belajar. Dengan demikian, pelatihan tidak hanya memberikan pengalaman teknis, tetapi juga memperkuat motivasi belajar melalui pengalaman interaktif yang bermakna (Andriyani et al., 2024).

Lebih lanjut, data evaluasi menunjukkan bahwa siswa tidak sekadar memperoleh kemampuan dasar mengoperasikan aplikasi, melainkan juga mampu menuangkan imajinasi mereka dalam bentuk karya visual yang komunikatif. Hal ini mendukung pandangan (Susanti et al., 2025) yang menekankan peran multimedia dalam menumbuhkan kreativitas sekaligus kemampuan pemecahan masalah. Pelaksanaan pelatihan di SDN 2 Kepanjenlor juga mencerminkan prinsip pembelajaran aktif, interaktif, dan berkesinambungan sebagaimana dijelaskan oleh (Sari et al., 2025), yang menekankan pentingnya keterlibatan langsung siswa dalam proses belajar berbasis teknologi.

Pelaksanaan pelatihan di SDN 2 Kepanjenlor tidak hanya mencerminkan prinsip pembelajaran aktif, interaktif, dan berkesinambungan sebagaimana dijelaskan oleh (Sari et al., 2025), tetapi juga menunjukkan adanya peningkatan kemampuan siswa dalam memahami dan menggunakan aplikasi Canva. Peningkatan ini terjadi karena metode pelatihan yang digunakan berbasis praktik

langsung, sehingga siswa dapat belajar secara aktif melalui pengalaman nyata, bukan hanya teori.

Selain itu, penggunaan aplikasi Canva yang memiliki tampilan sederhana dan fitur yang mudah dioperasikan juga memudahkan siswa dalam memahami materi dengan cepat. Pendampingan intensif yang dilakukan selama kegiatan turut berperan dalam membantu siswa mengatasi kesulitan teknis secara langsung, sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan tidak terhambat.



Gambar 5 Poster Siswa

Luaran nyata dari kegiatan ini dapat dilihat dari hasil karya siswa berupa poster sederhana yang dibuat secara mandiri sesuai dengan tema yang diberikan. Produk tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak hanya memahami cara penggunaan aplikasi, tetapi juga mampu mengaplikasikan pengetahuan yang diperoleh ke dalam bentuk karya visual. Hal ini menandakan adanya peningkatan keterampilan dasar dalam penggunaan media digital secara praktis.

Namun, perlu dicatat bahwa beberapa kendala teknis seperti keterbatasan perangkat dan koneksi internet kadang muncul selama pelatihan. Temuan ini sejalan dengan laporan (Tenripada et al., 2025) yang menyoroti perlunya dukungan infrastruktur memadai untuk mengoptimalkan implementasi pembelajaran berbasis digital di sekolah dasar. Oleh sebab itu, keberlanjutan program ini sangat

mebutuhkan dukungan dari pihak sekolah serta pendampingan lebih lanjut dari tim pengabdian, agar keterampilan yang diperoleh siswa dapat terus dipraktikkan dan dikembangkan secara konsisten.

Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan Canva di SDN 2 Kepanjenlor tidak hanya berhasil meningkatkan kemampuan literasi digital siswa, tetapi juga mampu menumbuhkan kreativitas dan keterampilan teknis mereka secara seimbang. Program ini membuktikan bahwa pengintegrasian aplikasi desain grafis sederhana namun interaktif dapat menjadi strategi efektif dalam menyiapkan siswa menghadapi tantangan pembelajaran abad 21 yang berbasis teknologi digital, sekaligus mengurangi kesenjangan literasi digital sejak dini.

SIMPULAN

Sosialisasi dan pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva di SDN 2 Kepanjenlor memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan pengetahuan dan keterampilan dasar siswa dalam menggunakan aplikasi desain grafis. Proses pelaksanaan yang dimulai dari tahap pengenalan hingga praktik membuat poster berhasil melatih kemampuan teknis siswa dalam mengoperasikan Canva serta mengaplikasikannya dalam pembuatan karya visual sederhana. Pendampingan yang konsisten membantu siswa dalam mengatasi hambatan teknis, sedangkan pendekatan praktik langsung terbukti mampu meningkatkan pemahaman serta keterlibatan aktif siswa selama kegiatan berlangsung. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa berdasarkan perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test*. Meskipun masih terdapat kendala seperti keterbatasan perangkat dan akses internet, kegiatan ini menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi desain grafis yang sederhana dan mudah diakses dapat menjadi media pembelajaran yang efektif dalam mendukung penguasaan keterampilan dasar teknologi digital pada siswa sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi kepada kelas 5 SDN 2 Kepanjenlor Blitar atas partisipasi dan dukungannya selama proses pelatihan ini berlangsung. Ucapan

terima kasih juga ditujukan kepada para guru SDN 2 Kepanjenlor Blitar serta semua pihak yang telah berkontribusi dalam mendukung kelancaran pelaksanaan kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, A., Venica, S. D., Aini, W., & Hidayat, A. F. (2025). Efektivitas media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Information System and Education Development*, 3(1), 1–6. <https://doi.org/10.62386/jised.v3i1.115>
- Andriyani, Y., Safitri, N., & Yuniar, Y. (2024). Penggunaan media interaktif Baamboozle terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9.
- Ayunda, H., & Fitriani, W. (2024). Analisis peningkatan motivasi belajar melalui penggunaan media interaktif dalam pembelajaran PAI sekolah dasar. *INNOVATIVE: Journal of Social Science Research*, 4, 7135–7148.
- Budianto, & Faoji, A. (2025). Pendidikan literasi akhlak bagi siswa sekolah dasar dalam penggunaan media sosial: Studi pustaka. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(2), 1844–1854.
- Budianto, O. K., Karmaley, M. L., Setyowati, R. R. B., & Marsella, E. (2025). Pengenalan dan pelatihan desain kreatif dengan Canva untuk peserta didik SD Kanisius Notoyudan. *Prosiding Seminar Nasional KONSTELASI*, 2(1), 445–455. <https://doi.org/10.24002/prosidingkonstelasi.v2i1.11298>
- Burhanuddin, B., et al. (2025). Pelatihan Canva untuk meningkatkan kreativitas pembuatan media pembelajaran guru di SD Negeri 1 Kalijaga Tengah. *Jurnal Abdi Populika*, 6(1), 47–52.
- Damayanti, A., et al. (2024). Pengenalan media digital menggunakan aplikasi Canva sebagai sarana literasi digital untuk jenjang sekolah dasar di Desa Cibuntu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(9), 3712–3717. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v2i9.1553>
- Eliastuti, M., et al. (2023). Peningkatan kemampuan menulis dan literasi digital peserta didik melalui pelatihan penggunaan aplikasi Canva. *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 206–218. <https://doi.org/10.55506/arch.v2i2.62>
- Fajarini, S. D., et al. (2025). Optimalisasi kemampuan desain grafis remaja dengan pelatihan aplikasi Canva. *Abdimas Awang Long*, 8(2), 256–265. <https://doi.org/10.56301/awal.v8i2.1652>
- Khusaeri, A., et al. (2025). Pelatihan desain grafis menggunakan Canva bagi tenaga pengajar. *Jurnal Pengabdian*, 5(1), 28–35.
- Lailiyah, N., et al. (2024). Inovasi pembelajaran digital melalui pelatihan media interaktif bagi guru SD. *Dedikasi Nusantara*, 4(2), 34–43.

<https://doi.org/10.29407/dedikasi.v4i2.23972>

- Merdiaty, N., et al. (2025). Pelatihan Canva sebagai media pembelajaran interaktif. *Krepa: Kreativitas Pada Abdimas*, 1(3), 35–45.
- Murdiono Lisabe, C., et al. (2024). Pelatihan metode pembelajaran kreatif berbasis teknologi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SD. *JIPITI*, 1(3), 5–10.
- Naimah, et al. (2024). Implementasi literasi digital pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 85–94.
<https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.75992>
- Nakhoda, I., et al. (2020). Pelatihan aplikasi Canva untuk desain produk. *Jurnal Aplikasi Sains Teknologi Nasional*, 1(1), 7–13.
- Rodi, M., et al. (2025). Peningkatan keterampilan desain grafis berbasis web melalui pelatihan Canva. *Jurnal Pengabdian*, 10–22.
- Sari, D. N., et al. (2025). Urgensi penguasaan literasi digital bagi guru SD. *Jurnal Pendidikan*, 4, 1–8.
- Sihotang, D., et al. (2025). Pemanfaatan pembelajaran interaktif dalam meningkatkan inovasi pembelajaran. *Jurnal Bisnis Inovatif dan Digital*, 2, 269–277.
- Siswoyo, A. A., et al. (2025). Penggunaan multimedia interaktif dalam meningkatkan kreativitas siswa SD. *BEKTI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 90–102.
- Sobandi, A., et al. (2023). Pemanfaatan fitur Canva dalam perancangan media pembelajaran berbasis microlearning. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(1), 98–109. <https://doi.org/10.17509/jpm.v8i1.51920>
- Suryaningsih, E., & Maarif, F. (2023). Tantangan penerapan literasi numerasi berbasis Canva. *Prosiding Nasional*, 15(1), 494–500.
- Susanti, D. A., et al. (2025). The effectiveness of Canva application as a learning media. *BASICA Journal*, 4(2), 89–100.
<https://doi.org/10.37680/basic.v4i2.6393>
- Tenripada, A. U., et al. (2025). Membangun literasi digital pada sekolah dasar. *Abdifomatika*, 5(1), 8–13. <https://doi.org/10.59395/abdifomatika.v5i1.249>