



Pengenalan Canva Sebagai Media Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas

Nurul Hidayah¹, Diana Nur S², Moch. Imam S³, Ma'ruf Muzakki⁴

^{1,2,3,4}Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri

¹nurul.hdyh1103@gmail.com, ²diananurseptiana08@gmail.com, ³imamssoebachtiar7@gmail.com,

⁴marufmuzakki86@gmail.com

ARTIKEL INFO

Article history

Received: 08/062025

Accepted: 16/02/2026

Published: 01/04/2026

Kata kunci:

Canva,
Desain Grafis,
Kreativitas Siswa,
Media Digital,
Sekolah Dasar.

ABSTRAK

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan abad ke-21 yang perlu dikembangkan sejak dini. Di era digital saat ini, pemanfaatan media teknologi seperti Canva dapat menjadi sarana untuk menumbuhkan kreativitas visual siswa sekolah dasar. Kegiatan ini dilakukan melalui metode pelatihan dan pendampingan langsung kepada siswa kelas 5 SDN Panjunan 2. Materi yang diberikan meliputi pengenalan dasar desain grafis, penggunaan fitur Canva, serta praktik membuat desain visual seperti kartu ucapan dan poster tematik Siswa menunjukkan peningkatan antusiasme dan kemampuan dalam mengekspresikan ide secara visual. Beberapa karya siswa berhasil dipamerkan dalam mini galeri kelas. Canva terbukti menjadi media efektif untuk mendorong kreativitas siswa SD dan dapat menjadi alternatif media pembelajaran kreatif berbasis teknologi.

Keywords:

Canva,
Digital Media,
Elementary School,
Graphic Design,
Student Creativity.

ABSTRACT

Creative thinking skills are essential 21st-century competencies that must be developed early. In this digital era, technological tools like Canva can serve as a medium to foster students' visual creativity at the elementary level. This activity was conducted through training and mentoring for 5th-grade students at SDN Panjunan 2. The material covered the basics of graphic design, the use of Canva features, and practical exercises to create visual works such as greeting cards and thematic posters. Students showed increased enthusiasm and ability to express ideas visually. Some of their works were displayed in a classroom gallery. Canva is proven to be an effective tool to promote students' creativity and can be an alternative creative learning medium based on digital technology.

A. PENDAHULUAN

Kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu kompetensi penting yang perlu dikembangkan sejak dini (Chairunnisa & Sudi, 2021; Sandi et al., 2024). Kreativitas menjadi fondasi dalam menyelesaikan masalah, mengekspresikan ide, serta beradaptasi dengan perubahan zaman (Abdillah et al., 2024; Chairunnisa & Sudi, 2021; Fadhil et al., 2023). Dalam konteks pendidikan dasar, pengembangan kreativitas dapat dilakukan melalui kegiatan pembelajaran yang melibatkan eksplorasi, imajinasi, dan penggunaan teknologi (Astrida & Arifudin, 2022; Lisnawita et al., 2020).

Seiring berkembangnya era digital, berbagai media pembelajaran inovatif mulai dimanfaatkan untuk mendukung proses belajar-mengajar (Fernando et al., 2021; Lisnawita et al., 2020). Salah satu platform yang menarik untuk dijadikan media pembelajaran kreatif adalah Canva (Abdillah et al., 2024; Astrida & Arifudin, 2022; Fadhil et al., 2023). Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis web dan aplikasi mobile yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai desain visual dengan mudah, seperti poster, kartu ucapan, brosur, dan infografis (Ernawati & Dawis, 2022; Satiti et al., 2022; et al., 2021).

Di SDN Panjunan 2, khususnya pada siswa kelas 5, guru telah berupaya memperkenalkan teknologi dalam pembelajaran, namun penggunaan aplikasi desain grafis seperti Canva masih sangat minim. Siswa cenderung hanya menggunakan perangkat digital untuk bermain atau menonton video. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan dalam pemanfaatan teknologi secara produktif untuk tujuan pembelajaran.

Kegiatan pengabdian ini memiliki novelty dalam hal pengenalan Canva sebagai media kreatif yang aplikatif untuk siswa sekolah dasar, yang sebelumnya belum pernah diterapkan di SDN Panjunan 2. Kegiatan ini diharapkan menjadi solusi untuk mengisi kekosongan media visual yang interaktif dalam pembelajaran. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas 5 SDN Panjunan 2 melalui pelatihan penggunaan Canva sebagai media desain grafis sederhana. Diharapkan siswa mampu memanfaatkan teknologi digital secara positif dan kreatif dalam kehidupan sehari-hari.

B. METODE PELAKSANAAN

Dalam upaya meningkatkan kreativitas siswa melalui pemanfaatan teknologi digital, kegiatan pengenalan Canva sebagai media desain grafis dirancang secara sistematis untuk siswa kelas 5 di SDN Panjunan 2. Canva dipilih karena merupakan platform desain grafis berbasis web yang mudah diakses, intuitif, serta menyediakan berbagai fitur yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa sekolah dasar. Untuk memastikan kegiatan berjalan secara terarah dan mencapai tujuan yang telah ditetapkan, metode pelaksanaan disusun ke dalam beberapa tahapan utama, yaitu tahapan persiapan, pelaksanaan, serta evaluasi dan monitoring. Setiap tahapan memiliki peran strategis dalam menunjang keberhasilan program, mulai dari perencanaan teknis dan administratif, pelaksanaan pembelajaran berbasis praktik, hingga pemantauan proses dan evaluasi keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Pendekatan ini dirancang agar siswa tidak hanya mengenal Canva sebagai alat bantu desain, tetapi juga mampu

mengembangkan kreativitas mereka melalui aktivitas yang menyenangkan, aplikatif, dan bermakna dalam konteks pembelajaran.

1. Persiapan

Pada tahap persiapan, dilakukan koordinasi awal dengan pihak sekolah untuk memperoleh izin pelaksanaan kegiatan serta menyusun jadwal yang sesuai dengan kegiatan belajar mengajar siswa

2. Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan kegiatan dilaksanakan dalam beberapa sesi yang dirancang secara bertahap dan berorientasi pada praktik langsung.

3. Tahap evaluasi dan monitoring dilakukan secara simultan selama dan setelah pelaksanaan kegiatan. Evaluasi difokuskan pada pengukuran keterlibatan siswa dalam kegiatan, pemahaman terhadap materi yang disampaikan, serta kemampuan mereka dalam mengoperasikan Canva dan menuangkan ide ke dalam bentuk visual

C. HASIL KEGIATAN

Hasil pelaksanaan kegiatan pengenalan Canva sebagai media desain grafis untuk meningkatkan kreativitas siswa kelas 5 SDN Panjunan 2 disajikan berdasarkan tiga tahapan utama, yaitu **persiapan**, **pelaksanaan**, serta **evaluasi dan monitoring**. Setiap tahapan memberikan gambaran menyeluruh mengenai proses serta capaian dari kegiatan yang telah dilaksanakan. Melalui pendekatan yang sistematis dan terstruktur, kegiatan ini tidak hanya berhasil diterapkan sesuai rencana, tetapi juga menunjukkan dampak positif terhadap keterlibatan siswa dan perkembangan keterampilan desain grafis dasar. Uraian berikut ini menjelaskan hasil yang diperoleh pada masing-masing tahapan kegiatan.

1. Persiapan

Hasil dari tahap persiapan menunjukkan bahwa seluruh elemen pendukung kegiatan berhasil disiapkan dengan baik. Koordinasi dengan pihak sekolah berjalan lancar dan menghasilkan kesepakatan jadwal pelaksanaan yang tidak mengganggu aktivitas belajar siswa. Sarana dan prasarana seperti laptop, jaringan internet, dan proyektor telah tersedia dan dapat digunakan secara optimal selama kegiatan berlangsung. Materi pembelajaran berhasil disusun dalam bentuk modul yang mudah dipahami, lengkap dengan panduan penggunaan Canva dan lembar kerja praktik yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa kelas 5. Selain itu, akun Canva untuk siswa telah dibuat sebelumnya sehingga tidak menghambat saat sesi praktik dimulai. Guru pendamping juga telah mendapatkan

pengarahan awal mengenai alur kegiatan, peran mereka dalam mendampingi siswa, serta materi yang akan disampaikan, sehingga mendukung terciptanya suasana belajar yang kondusif dan kolaboratif. Tahap persiapan yang matang ini menjadi fondasi penting dalam kelancaran pelaksanaan kegiatan selanjutnya.

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan pengenalan Canva berjalan dengan lancar dan mendapat respons positif dari siswa kelas 5 SDN Panjunan 2. Pada sesi pertama, siswa menunjukkan antusiasme tinggi saat menerima materi tentang konsep dasar desain grafis dan pentingnya kreativitas dalam kehidupan sehari-hari. Pengenalan Canva sebagai media desain digital berhasil menarik perhatian siswa, terutama saat dilakukan demonstrasi langsung oleh fasilitator. Mereka tampak aktif bertanya dan menunjukkan rasa ingin tahu terhadap berbagai fitur yang tersedia di dalam platform tersebut.



Gambar 1. Pelaksanaan Pelatihan Desain

Memasuki sesi praktik, siswa mampu mengikuti instruksi dengan baik dan mulai mencoba membuat desain sederhana seperti poster dan kartu ucapan sesuai tema yang telah diberikan. Bimbingan dari fasilitator dan guru kelas membantu siswa yang mengalami kesulitan, sehingga seluruh peserta dapat menyelesaikan tugas dengan hasil yang cukup memuaskan. Suasana belajar berlangsung interaktif dan menyenangkan, menciptakan lingkungan yang mendorong eksplorasi dan ekspresi diri.



Gambar 2 Penyampaian Materi Desain Grafis

Pada sesi terakhir, seluruh siswa berhasil menyelesaikan proyek desain individu dengan kreativitas yang beragam. Mereka dapat menuangkan ide secara visual ke dalam media digital menggunakan Canva, menunjukkan pemahaman yang cukup baik terhadap materi yang telah dipelajari. Proyek-proyek yang dihasilkan mencerminkan keberhasilan pendekatan berbasis praktik dalam membangun keterampilan dasar desain grafis serta meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam mengekspresikan gagasan mereka.



Gambar 3 Penyerahan Hadiah Desain Terbaik

3. Evaluasi dan Monitoring

Hasil dari tahap evaluasi dan monitoring menunjukkan bahwa kegiatan pengenalan Canva berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan keterlibatan dan kreativitas siswa dalam pembelajaran berbasis desain grafis digital. Berdasarkan observasi selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat aktif berpartisipasi dalam setiap sesi, mulai dari mendengarkan penjelasan, mengikuti demonstrasi, hingga menyelesaikan tugas praktik. Sebagian besar siswa mampu mengoperasikan Canva dengan baik dan menunjukkan pemahaman terhadap fungsi-fungsi dasar yang telah diperkenalkan. Mereka juga mampu menuangkan ide-ide kreatif mereka ke dalam desain visual yang menarik, meskipun masih terdapat beberapa siswa yang memerlukan pendampingan lebih intensif.

Monitoring kegiatan dilakukan secara menyeluruh dengan pencatatan aktivitas siswa, dokumentasi foto dan video, serta komunikasi rutin dengan guru pendamping. Guru memberikan catatan positif mengenai peningkatan minat siswa terhadap pembelajaran berbasis teknologi serta kemampuan mereka dalam bekerja secara mandiri dan kolaboratif. Beberapa tantangan yang ditemukan, seperti kendala teknis pada perangkat dan perbedaan kecepatan pemahaman antar siswa, dapat diatasi secara cepat melalui kerja sama antara fasilitator dan guru kelas.



Gambar 4 Hasil Karya Siswa 1



Gambar 5 Hasil Karya Siswa 2



Gambar 6 Hasil Karya Siswa 3

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian ini berhasil mencapai tujuan dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas 5 SDN Panjuran 2 melalui pelatihan Canva. Siswa mampu membuat desain grafis sederhana dan menunjukkan antusiasme serta kemampuan yang meningkat. Canva terbukti

menjadi media pembelajaran yang efektif, menyenangkan, dan relevan dengan perkembangan zaman. Untuk keberlanjutan kegiatan, disarankan pihak sekolah dapat memasukkan Canva sebagai bagian dari muatan lokal atau ekstrakurikuler teknologi. Kegiatan serupa juga dapat diperluas ke jenjang kelas lain dengan dukungan fasilitas yang lebih memadai.

E. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Kepala Sekolah dan Guru SDN Panjunan 2 atas dukungan dan kerja sama yang luar biasa. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada mahasiswa pendamping yang telah membantu pelaksanaan kegiatan dengan penuh dedikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, T., Dai, R. H., Takdir, R., Yusuf, R., & Dwinanto, A. (2024). *Sosialisasi dan Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva di SMP Negeri 1 BULAWA*. 3(2), 35–39.
- Anggraeny, F. T., Wahanani, H. E., Akbar, F. A., Raharjo, M. I. P., & Rizkyando, S. (2021). Peningkatan Ketrampilan Kreativitas Desain Grafis Digital Siswa SMU Menggunakan Aplikasi CANVA pada Ponsel Pinter. *Journal of Appropriate Technology for Community Services*, 2(2), 86–91. <https://doi.org/10.20885/jattec.vol2.iss2.art5>
- Astrida, D. N., & Arifudin, D. (2022). Pengenalan dan Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva untuk Meningkatkan Kreatifitas Mahasiswa. *JPMB: Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Berkarakter*, 5(1), 65–72.
- Chairunnisa, K., & Sundi, V. H. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Poster Pada Siswa Kelas X Sman 8 Tangsel. *In Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1(1), 1–4.
- Ernawati, F., & Dawis, A. M. (2022). Pelatihan Graphic Design Sebagai Upaya Meningkatkan Kreativitas Organisasi Mahasiswa Universitas 'Aisyiyah Surakarta. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat Indonesia*, 1(3), 47–51. <https://doi.org/10.55542/jppmi.v1i3.311>
- Fadhil, A. M. S., Elvina, D. A., Winarno, E., Ulya, F. A., Sompie, G. D., Pratama, I. S. A., Fadila, R., & Wati, W. L. (2023). Pengenalan Aplikasi Canva Untuk Design Grafis Dalam Meningkatkan Kreativitas Siswa. *JURNAL INDIMAS :Indonesia Mengabdi Kepada Masyarakat*, 1(1), 14–18. <https://jurnal.publikasitecno.id/index.php/indimas>
- Fernando, Y., Ahmad, I., Azmi, A., & Borman, R. I. (2021). Penerapan Teknologi Augmented Reality Katalog Perumahan Sebagai Media Pemasaran Pada PT. San Esha Arthamas. *Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-SAKTI)*, 5(1), 62–71.
- Lisnawita, L., Lucky Lhaura Van FC, & Musfawati. (2020). Pelatihan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreatifitas Siswa. *Dinamisia : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 231–235. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v4i2.3406>



- Sandi, M. D., Hafriyuliani, H., & Rekhoardriad, R. (2024). Kreatif dengan Canva : Pelatihan Desain Grafis untuk Anak SDN 32 Kota Bengkulu. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(4), 8–12. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i4.1170>
- Satiti, W. S., Umardiyah, F., Hidayatulloh, F., Munfarida, N. F., Fatmawati, M., & Hanafi, A. (2022). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva untuk Remaja di Desa Kalikejambon. *Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 2774–8529.