

## **Peran Kegiatan *Workshop* Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Keterampilan Digital Siswa Sekolah Dasar**

**Aisyah Habibah<sup>1</sup>, Firza Inaya<sup>2</sup>, Maulana<sup>3</sup>, Mediyana<sup>4</sup>, Raka Ikhwanul Azmi Harahap<sup>5</sup>, Tiara Nurliza<sup>6</sup>, Yola Destia Pitri<sup>7</sup>, Erlisnawati<sup>8</sup>, Rola Angga Lardika<sup>9</sup>, Siti Maesaroh<sup>10</sup>**

*1,2,3,4,5,6,7,8,9,10 Universitas Riau, Indonesia*

### **Corresponding Author**

**Nama Penulis:** Aisyah Habibah

**E-mail:** [aisyah.habibah4858@student.unri.ac.id](mailto:aisyah.habibah4858@student.unri.ac.id)

### **Abstrak**

*Canva merupakan aplikasi desain grafis yang cukup sederhana dan mudah digunakan. Melalui Program PLP Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) memberikan kesempatan bagi Mahasiswa Universitas Riau tahun 2025 dalam hal pengabdian dengan berkontribusi langsung dalam bidang pendidikan, yaitu dengan memberikan pelatihan kepada siswa Sekolah Dasar. Metode yang digunakan adalah metode observasi dan dokumentasi terhadap siswa kelas 6D. Kegiatan *Workshop* penggunaan aplikasi Canva untuk siswa Sekolah Dasar ini dapat menggambarkan secara komprehensif mengenai keterampilan digital siswa Sekolah Dasar. Adapun setelah dilakukannya kegiatan *Workshop* penggunaan aplikasi Canva ini, siswa Sekolah Dasar sudah dapat mengakses fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi Canva, serta sudah dapat membuat desain grafis berupa slide presentasi yang kreatif dan inovatif sesuai dengan konsep. Dengan begitu, melalui kegiatan *Workshop* penggunaan aplikasi Canva ini menunjukkan hasil yang positif terhadap siswa Sekolah Dasar, yang akhirnya siswa Sekolah Dasar mengetahui bahwa melalui alat elektronik yang siswa Sekolah Dasar miliki berupa laptop dan handphone, siswa Sekolah Dasar dapat menggunakannya secara positif dan produktif dengan membuat suatu hasil karya desain grafis yang kreatif dan inovatif.*

**Kata kunci** - *workshop, aplikasi Canva, keterampilan digital, siswa sekolah dasar*

### **Abstract**

*Canva is a graphic design application that is quite simple and easy to use. Through the Independent Learning Campus (MBKM) PLP Program, it provides an opportunity for Riau University students in 2025 in terms of community service by contributing directly to the field of education, namely by providing training to elementary school students. The method used is the observation and documentation method for 6th grade students. The Canva application usage workshop for elementary school students can provide a comprehensive description of elementary school students' digital skills. After the Canva application usage workshop, elementary school students were able to access the features contained in the Canva application, and were able to create graphic designs in the form of creative and innovative presentation slides according to the concept. Thus, through the Canva application usage workshop, it showed positive results for elementary school students, which ultimately elementary school students learned that through the electronic devices that elementary school students have, namely laptops and cellphones, elementary school students can use them positively and productively by creating creative and innovative graphic design works.*

**Keywords** - *workshop, Canva app, digital skills, elementary school students*

## PENDAHULUAN

Di era digitalisasi yang semakin berkembang, tentunya sangat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk Pendidikan (Hijrah et al., 2021). Saat ini, Pendidikan tidak lagi terbatas pada metode tradisional seperti buku teks dan papan tulis. Media pembelajaran konvensional sering kali dianggap kurang menarik dan kurang mampu memotivasi siswa untuk belajar secara mandiri (Siradjuddin et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pengajaran yang dapat mengintegrasikan teknologi digital untuk meningkatkan kualitas Pendidikan (Adriani et al., 2023).

Adapun di era digitalisasi saat ini, siswa tingkat Sekolah Dasar semakin sering terpapar oleh teknologi, terutama melalui penggunaan ponsel pintar (*smartphone*). Fenomena ini membawa tantangan sekaligus peluang besar dalam Pendidikan dan perkembangan siswa (Hani et al., 2024). Diharapkan siswa Sekolah Dasar dapat menggunakan teknologi secara bijaksana dan efektif. Siswa Sekolah Dasar dapat memanfaatkan teknologi yang dimiliki secara positif dan produktif dengan menciptakan keterampilan digital melalui suatu hasil karya yang kreatif dan inovatif dengan memanfaatkan teknologi itu sendiri, seperti membuat media pembelajaran berbasis teknologi untuk diri sendiri melalui aplikasi Canva.

Canva merupakan aplikasi desain grafis yang cukup sederhana dan mudah digunakan, serta sangat populer bagi pemula yang baru belajar tentang desain. Hal ini karena aplikasi Canva menyediakan berbagai *template* desain serta tutorial yang mudah dipahami (Pratiwi, 2021). Aplikasi Canva dapat diakses dengan mudah melalui *website*, laptop, dan *handphone* (Saputri et al., 2023). Melalui Program PLP Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM) memberikan kesempatan bagi Mahasiswa Universitas Riau tahun 2025 dalam hal pengabdian dengan berkontribusi langsung dalam bidang pendidikan, yaitu memberikan pelatihan kepada siswa Sekolah Dasar. Adapun salah pelatihan yang diberikan kepada siswa berkaitan terhadap adaptasi teknologi. Peran teknologi sangatlah berpengaruh dalam dunia pendidikan sebagai bekal dalam meningkatkan mutu pendidikan sumber daya manusia, guna menghadapi perubahan dan perkembangan zaman di era digital (Yuliana et al., 2023).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SDN 37 Pekanbaru, ditemukan bahwa siswa di Sekolah Dasar tersebut belum memiliki kesempatan yang optimal untuk menciptakan keterampilan digital. Meskipun siswa Sekolah Dasar tidak diperbolehkan membawa alat elektronik ke sekolah, seperti laptop dan *handphone*, namun ketika siswa Sekolah Dasar menggunakan laptop dan *handphone* di luar jam sekolah, aktivitas siswa Sekolah Dasar cenderung terfokus pada bermain game dan mengakses media sosial. Hal ini menunjukkan bahwa siswa Sekolah Dasar belum mampu memanfaatkan teknologi secara positif dan produktif. Kondisi ini menjadi perhatian utama, karena perkembangan teknologi yang rendah dapat mengakibatkan ketidakmampuan siswa Sekolah Dasar dalam mengakses informasi yang berkualitas dan berkontribusi pada pembelajaran yang efektif.

Melihat kondisi tersebut, kami berinisiatif untuk menyelenggarakan kegiatan *Workshop* penggunaan aplikasi Canva untuk siswa Sekolah Dasar di SDN 37 Pekanbaru. Melalui kegiatan *Workshop* ini, kami berharap dapat memberikan keterampilan digital kepada siswa Sekolah Dasar dalam desain grafis yang bermanfaat untuk siswa Sekolah Dasar di masa depan saat memasuki Pendidikan menengah. Adapun desain grafis adalah suatu hasil keterampilan dalam berkomunikasi secara visual melalui media teks atau gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan dengan menggunakan *software* desain grafis (Satiti et al., 2022). Dengan belajar menggunakan aplikasi Canva, siswa Sekolah Dasar tidak hanya akan belajar mendesain konten kreatif, tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis, kreatif dan inovatif. Selain itu, kegiatan *Workshop* ini diharapkan dapat mengurangi ketergantungan siswa Sekolah Dasar pada penggunaan teknologi, seperti laptop dan *handphone* untuk kegiatan yang tidak positif dan produktif, serta mendorong siswa Sekolah Dasar untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Dengan adanya kegiatan *Workshop* ini, siswa Sekolah Dasar dapat memanfaatkan teknologi dengan lebih baik, sekaligus mempersiapkan siswa Sekolah Dasar untuk menjadi generasi yang lebih melek terhadap pemanfaatan teknologi secara positif dan produktif di masa depan.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka kami akan melakukan kegiatan *Workshop* penggunaan aplikasi Canva untuk siswa Sekolah Dasar. Diharapkan siswa Sekolah Dasar dapat menciptakan keterampilan digital dalam membuat media pembelajaran desain grafis yang kreatif dan inovatif, salah satunya berupa *slide* presentasi.

## **METODE**

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan dokumentasi. Observasi tersebut dilakukan sekaligus dengan dokumentasi (Habibah et al., 2024). Kegiatan berlokasi di SDN 37 Pekanbaru. Observasi dilakukan diawal sebelum kegiatan *Workshop* dan saat kegiatan *Workshop*, dimana nanti sekaligus dengan dokumentasi yang berguna sebagai bukti nyata selama kegiatan *Workshop* penggunaan aplikasi Canva untuk siswa Sekolah Dasar. Adapun subjek kegiatan *Workshop* ini, yaitu sekelompok siswa kelas 6D di SDN 37 Pekanbaru. Adapun alur metode pelaksanaan yang digunakan, antara lain (Urva et al., 2024):

### **1. Koordinasi**

Pada tahapan ini peneliti melaksanakan koordinasi dengan kepala sekolah dan wakakurikulum di Sekolah Dasar guna mendapatkan perizinan sekolah untuk melakukan kegiatan *Workshop* penggunaan aplikasi Canva untuk siswa Sekolah Dasar di SDN 37 Pekanbaru. Hal ini dilakukan untuk memperoleh gambaran yang komprehensif mengenai keterampilan digital siswa Sekolah Dasar terhadap penggunaan aplikasi Canva dengan membuat media pembelajaran desain grafis yang kreatif dan inovatif, salah satunya berupa *slide* presentasi.

### **2. Persiapan Kegiatan**

Pada tahapan ini melakukan segala persiapan yang dibutuhkan, seperti penentuan peserta yang mengikuti kegiatan *Workshop*, yang ditentukan berdasarkan perizinan dan persetujuan dari pihak sekolah.

### **3. Pelaksanaan Kegiatan**

Pada tahapan ini, kami memberikan materi tentang pengenalan aplikasi Canva, terkhusus fitur *slide* presentasi untuk siswa Sekolah Dasar yang mengikuti kegiatan. Pengenalan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dimulai dengan memberikan pemahaman tentang cara menggunakan aplikasi Canva serta menjelaskan manfaat dalam pembelajaran. Memperkenalkan aplikasi Canva sebagai konsep desain grafis dasar, atau memperluas keterampilan digital siswa. Selanjutnya, melakukan demonstrasi praktis tentang cara menggunakan aplikasi Canva. Menyampaikan langkah-langkah dasar, seperti membuat *slide* presentasi dengan menambahkan teks dan gambar, serta menggunakan alat-alat desain yang tersedia. Kami memberikan waktu kepada siswa Sekolah Dasar untuk mencoba menggunakan aplikasi Canva, dengan membuat *slide* presentasi yang nantinya akan didampingi. Siswa Sekolah Dasar didampingi dengan suasana yang interaktif dan menyenangkan.

### **4. Evaluasi Kegiatan**

Setelah pelaksanaan kegiatan selesai, perlu dilakukan refleksi dan evaluasi kegiatan. Kami bertanya pengalaman para siswa Sekolah Dasar setelah menggunakan aplikasi Canva, apa yang mereka pelajari, dan bagaimana siswa Sekolah Dasar merasakan tentang penggunaan aplikasi Canva ini sebagai alat pembelajaran. Serta *me-review* hasil *slide* presentasi yang telah dibuat oleh siswa Sekolah Dasar. Nantinya, peneliti akan memberi umpan balik positif dan konstruktif. Informasi yang didapat setelah melakukan evaluasi ini untuk perbaikan di masa depan.

Dengan demikian, kegiatan ini bertujuan untuk menggambarkan secara komprehensif mengenai keterampilan digital siswa Sekolah Dasar melalui kegiatan *Workshop* penggunaan aplikasi Canva.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Perlu diketahui, aplikasi Canva sendiri sudah menjadi alat bantu digital yang memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas media visual pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa, agar pemakaiannya dapat digunakan secara praktis (Putra, 2025). Dengan menggunakan aplikasi Canva dapat menjadi menarik terhadap dampak kemajuan modern yang memanfaatkan teknologi untuk memudahkan pekerjaan manusia (Saputri et al., 2024). Pada dunia Pendidikan, teknologi berupa pemanfaatan aplikasi Canva dapat dijadikan sebagai suatu transformasi pembelajaran yang membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan memberikan sudut pandang positif dan produktif terhadap penggunaan teknologi kepada siswa, salah satunya siswa Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil observasi pada kegiatan *Workshop* diawal pengenalan penggunaan aplikasi Canva, masih menunjukkan bahwa siswa Sekolah Dasar belum terlalu mengenal aplikasi Canva, sehingga siswa Sekolah Dasar belum pernah menggunakan atau membuat suatu karya dengan aplikasi Canva, termasuk membuat sebuah *slide* presentasi. Berdasarkan alur pelaksanaan yang telah dilakukan, yang dimulai dari:

### 1. Koordinasi

Pihak sekolah telah memberikan izin atas pelaksanaan kegiatan *Workshop* penggunaan aplikasi Canva untuk siswa Sekolah Dasar, terkhusus siswa kelas 6D yang akan menuju Pendidikan menengah, hal tersebut dapat memberikan dampak positif kepada siswa Sekolah Dasar, dikarenakan siswa Sekolah Dasar akan melek terhadap penggunaan teknologi secara positif dan produktif, serta siswa Sekolah Dasar dapat membuat suatu hasil karya desain grafis yang kreatif dan inovatif dari aplikasi Canva.

### 2. Persiapan Kegiatan

Penentuan peserta di kelas 6D atas saran dari pihak sekolah yang bertujuan agar nantinya penelitian ini dapat terarah dan jelas. Lalu, persiapan kegiatan dilakukan dengan mempersiapkan materi dan contoh referensi hasil karya desain grafis yang kreatif dan inovatif, salah satunya berupa *slide* presentasi, yang nantinya akan dijadikan kegiatan praktik siswa Sekolah Dasar untuk membuat hasil karya desain grafis kreatif dan inovatif di kegiatan *Workshop*.

### 3. Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan dilakukan dengan memberikan pengenalan kepada siswa Sekolah Dasar mengenai aplikasi Canva. Lalu, dilakukannya sesi tanya jawab. Setelah itu, siswa Sekolah Dasar di bagi berkelompok untuk segera melakukan praktik nyata penggunaan aplikasi Canva, dimana siswa Sekolah Dasar akan membuat karya desain grafis yang kreatif dan inovatif, salah satunya berupa *slide* presentasi yang berisi materi mengenai sila Pancasila. Selama proses pembuatan *slide* presentasi, siswa Sekolah Dasar akan didampingi. Siswa Sekolah Dasar didampingi dengan suasana yang interaktif dan menyenangkan.

### 4. Evaluasi Kegiatan

Setelah semua kelompok selesai membuat *slide* presentasi. Maka, seluruh hasil karya desain grafis yang kreatif dan inovatif berupa *slide* presentasi kelompok akan di *review* bersama. Nantinya, hasil *review* dapat menjadi bahan evaluasi terhadap keterampilan digital siswa Sekolah Dasar yang lebih baik lagi. Adapun pada akhir kegiatan, kami menentukan juara dari kegiatan *Workshop* ini, dengan kategori kelompok terbaik dalam membuat *slide* presentasi yang kreatif dan inovatif sesuai dengan materi yang disajikan, yaitu sila Pancasila.



**Gambar 1.**

Siswa Membuat *Slide* Presentasi Secara Berkelompok

Pada gambar di atas, siswa kelas 6D membuat *slide* presentasi secara berkelompok, selama proses pembuatan *slide* presentasi siswa Sekolah Dasar akan didampingi. Siswa Sekolah Dasar sudah dapat beradaptasi dengan penggunaan teknologi, salah satunya penggunaan aplikasi Canva. Siswa Sekolah Dasar sudah dapat mengakses fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi Canva, serta *slide* presentasi yang dibuat oleh siswa Sekolah Dasar sudah kreatif dan inovatif, serta konsep desain *slide* presentasi sudah sesuai dengan materi.

Dari penjelasan di atas, menyatakan bahwa siswa Sekolah Dasar telah dapat menciptakan keterampilan digital dengan membuat suatu karya desain grafis yang kreatif dan inovatif berupa *slide* presentasi. Oleh karena itu, kegiatan *Workshop* penggunaan aplikasi Canva ini menunjukkan hasil yang positif terhadap siswa Sekolah Dasar, yang akhirnya siswa Sekolah Dasar mengetahui bahwa melalui alat elektronik yang siswa Sekolah Dasar miliki berupa laptop dan handphone, siswa Sekolah Dasar dapat menggunakannya secara positif dan produktif dengan membuat suatu hasil karya desain grafis yang kreatif dan inovatif, salah satunya berupa *slide* presentasi. Dengan begitu, siswa Sekolah Dasar sudah menunjukkan terciptanya keterampilan digital yang dimilikinya. Perlu diketahui, keterampilan digital ini nantinya dapat menjadi bekal siswa Sekolah Dasar, dimana kedepannya akan lebih banyak memanfaatkan suatu teknologi, salah satunya penggunaan aplikasi Canva ini di dunia Pendidikan menengah dan seterusnya.

## **KESIMPULAN**

Dapat disimpulkan, bahwa melalui kegiatan *Workshop* penggunaan aplikasi Canva ini menciptakan keterampilan digital untuk siswa Sekolah Dasar. Siswa Sekolah Dasar sudah dapat mengakses fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi Canva, serta *slide* presentasi yang dibuat oleh siswa Sekolah Dasar sudah kreatif dan inovatif, serta konsep desain *slide* presentasi sudah sesuai dengan materi. Dengan begitu, kegiatan *Workshop* penggunaan aplikasi Canva ini menunjukkan hasil yang positif terhadap siswa Sekolah Dasar, yang akhirnya siswa Sekolah Dasar mengetahui bahwa melalui alat elektronik yang siswa Sekolah Dasar miliki berupa laptop dan *handphone*, siswa Sekolah Dasar dapat menggunakannya secara positif dan produktif dengan membuat suatu hasil karya desain grafis yang kreatif dan inovatif, salah satunya berupa *slide* presentasi.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Kami ucapkan terima kasih kepada seluruh pihak SDN 37 Pekanbaru yang sudah menerima dan mengizinkan kami melakukan kegiatan *Workshop* penggunaan aplikasi Canva untuk siswa Sekolah Dasar ini. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh siswa kelas 6D yang telah membantu kami sebagai peserta pada kegiatan *Workshop* ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adriani, A., Sasmayunita, S., & Salewangeng, A. (2023). Pelatihan dan Pendampingan Media Pembelajaran Canva For Education Bagi Guru Bahasa SMA Se-kecamatan Ternate Utara. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4), 3173–3177.
- Habibah, A., Jannah, R., Kartika, N., Pebriana, A. L., Utami, R. A., Anggraini, S., & Barasa, V. I. (2024). Peran Permainan Tradisional Engklek dalam Pembelajaran Bangun Datar di SDN 006 Baturijal Barat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 2(7), 2746–2751.
- Hani, S. U., Rahayu, S., & Yulianti, W. R. (2024). Pelatihan Canva untuk Meningkatkan Literasi Digital di SDN Sirap dan SDN Sirnasari. *Jurnal Pengabdian Sosial*, 2(2), 2630–2639.
- Hijrah, L., Arransyah, M. F., Putri, K., Arija, N., & Putri, R. K. (2021). Pelatihan Penggunaan Canva Bagi Siswa di Samarinda. *Jurnal Pelayanan Kepada Masyarakat*, 3(1), 98–106.
- Pratiwi, U. (2021). Mudah Belajar Desain Grafis Dengan Aplikasi Canva. Diva Press.
- Putra, W. S. (2025). Digitalisasi Pendidikan : Integrasi Aplikasi Canva Sebagai Solusi Digital dalam Membantu Guru Sekolah Dasar Merancang Media Visual Interaktif pada Kurikulum Merdeka. *Ijeri: Internasional Journal of Educational Research and Innovation*, 1–8.
- Saputri, D. Y., Waluyo, R., Riyanto, R., & Azis, A. (2023). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Kepada Siswa SD Negeri 1 Sumberagung, Boyolali. *Nusantara Hasana Journal*, 3(5), 1–6.
- Saputri, R. E., Apriliani, N. A., & Triutami, G. (2024). Implementasi Aplikasi Canva sebagai Bahan Ajar untuk Meningkatkan Keterampilan Kreativitas Guru SD. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 1–10.
- 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), 105–109.
- Siradjuddin, S., Safitri, R., Oktaviany, F., Delvia, D., & Oktaviana, H. (2024). Pendampingan Pelatihan Penggunaan Canva dalam Inovasi Baru Pembelajaran Siswa. *Abdi Samulang : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(2), 77–85.
- Urva, G., Yuliati, T., Handayani, T., & Sellyana, A. (2024). Pengenalan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Abdine: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 36–42.
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, dan Kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 2621–1467.