

Peningkatan Kreativitas Siswa SD Negeri Corongan melalui Pelatihan Desain Grafis dan Presentasi Digital Berbasis Canva

**Christa Annabella Danuwinata¹, Rahyta Afrilia Fransisca Tarigan², Stella Olivia³,
Keizia Christina F Simanungkalit⁴, J G P Negara⁵**

^{1,2,3,4,5} Program Studi Sistem Informasi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta, Indonesia

Received : 16 Juni 2026, Revised : 25 Juni 2026, Published : 2 Juli 2026

Corresponding Author

Nama Penulis: Christa Annabella Danuwinata

E-mail: 241712981@students.uajy.ac.id

Abstrak

Kegiatan pengabdian ini bertujuan meningkatkan kreativitas, literasi digital, dan kepercayaan diri siswa SD Negeri Corongan melalui pelatihan desain grafis dan presentasi digital berbasis Canva. Kegiatan diikuti oleh 28 siswa kelas V selama tiga hari dengan metode praktik langsung dan pendampingan bertahap. Evaluasi dilakukan melalui observasi proses, penilaian hasil karya, dan lembar evaluasi tertulis yang terkumpul dari 26 siswa. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa mampu membuat poster digital dan presentasi sederhana sesuai tema. Berdasarkan evaluasi tertulis, 26 siswa (100%) menyatakan pengajar memperhatikan siswa selama pelatihan, dan 25 siswa (96,2%) menyatakan praktik membantu memahami materi. Kendala yang masih ditemukan adalah pemilihan templat, penataan elemen, dan pemilihan warna. Kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis praktik dapat membantu siswa memanfaatkan teknologi digital secara lebih kreatif, produktif, dan percaya diri.

Kata kunci – *canva, kreativitas siswa, literasi digital*

Abstract

This community service activity aimed to improve students' creativity, digital literacy, and self-confidence at SD Negeri Corongan through Canva-based graphic design and digital presentation training. The activity involved 28 fifth-grade students and was conducted over three days using direct practice and gradual mentoring. Evaluation was carried out through process observation, assessment of students' works, and written evaluation forms collected from 26 students. The results showed that students were able to create digital posters and simple presentations based on the given themes. Based on the written evaluation, 26 students (100%) stated that the instructors paid attention to them during the training, and 25 students (96.2%) stated that the practical activities helped them understand the material. The main difficulties found were selecting templates, arranging elements, and choosing colors. This activity indicates that practice-based training can help students use digital technology more creatively, productively, and confidently.

Keywords – *canva, creativity, digital literacy*

How To Cite : Danuwinata, C. A., Tarigan, R. A. F., Olivia, S., Simanungkalit, K. C. F., & Negara, J. G. P. (2026). Peningkatan Kreativitas Siswa SD Negeri Corongan melalui Pelatihan Desain Grafis dan Presentasi Digital Berbasis Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 4(5), 1920 - 1931. <https://doi.org/10.59837/jpmba.v4i4.4635>

Copyright ©2026 Christa Annabella Danuwinata, Rahyta Afrilia Fransisca Tarigan, Stella Olivia, Keizia Christina F Simanungkalit, J G P Negara

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah cara masyarakat belajar, berkomunikasi, dan menyampaikan gagasan. Data menunjukkan bahwa pada tahun 2024 sebanyak 72,78% penduduk Indonesia mengakses internet dan 68,65% telah memiliki telepon seluler (Badan Pusat Statistik, 2025). Kondisi ini menunjukkan bahwa ruang digital telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari, termasuk bagi anak usia sekolah dasar. Namun, kedekatan anak dengan perangkat digital belum tentu diikuti kemampuan memanfaatkan teknologi secara produktif, kreatif, aman, dan bertanggung jawab (Muller et al., 2023).

Literasi digital perlu dikembangkan sejak dini, sebagaimana tertuang dalam Modul Literasi Digital di Sekolah Dasar (Direktorat Sekolah Dasar, 2021). Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan perangkat, tetapi juga kemampuan menggunakan teknologi untuk belajar, berkomunikasi, dan berkarya secara bijak. Hal ini sejalan dengan Profil Pelajar Pancasila, khususnya dimensi bernalar kritis dan kreatif (Cerdas Berkarakter Kemendikdasmen RI, n.d.). Di sisi lain, laporan UNICEF Indonesia menunjukkan bahwa anak-anak belum sepenuhnya mendapat pendampingan memadai terkait keamanan dan kebiasaan beraktivitas di ruang digital (Muller et al., 2023).

Salah satu media yang dapat mendukung pembelajaran kreatif adalah Canva. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa Canva dapat digunakan untuk membuat bahan ajar, presentasi, poster, lembar kerja, dan video pembelajaran (Pelangi et al., 2020; Putra et al., 2023; Rahmatullah et al., 2020; Resmini et al., 2021; Wulandari & Mudinillah, 2022). Penggunaan Canva di sekolah dasar juga terbukti mendukung kreativitas, keaktifan belajar, dan literasi digital siswa (Aulia, 2026; Hapsari & Zulherman, 2021; Hayu et al., 2024; Mawarni et al., 2024; Sari et al., 2026). Selain itu, Canva efektif digunakan dalam pembelajaran IPA, Bahasa Indonesia, Matematika, Pendidikan Pancasila, dan Pendidikan Agama Islam (Afidah et al., 2025; Anti & Wardani, 2024; Herniyastuti & Kadir, 2024; Mahyudin, 2023; Ningrum et al., 2024). Meskipun demikian, Canva tidak otomatis meningkatkan kreativitas jika siswa hanya menyalin *template* tanpa memahami struktur dan tujuan komunikasi visual (Ningrum et al., 2024; Sholeh et al., 2020; Triningsih, 2021).

SD Negeri Corongan berlokasi di Corongan, Maguwoharjo, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Sekolah ini memiliki satu kelas setiap angkatan dengan sasaran kegiatan siswa kelas V sebanyak 28 orang. Karena kapasitas laboratorium komputer hanya menampung sekitar 14 siswa, kegiatan pelatihan dibagi menjadi dua sesi setiap harinya.

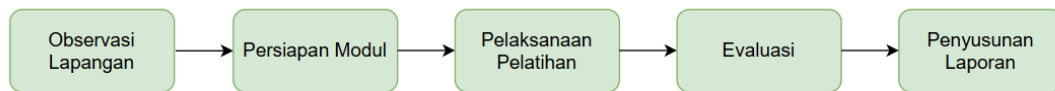
Berdasarkan observasi awal dan tanya jawab singkat kepada 28 siswa kelas V, sebagian besar siswa sudah terbiasa menggunakan gawai, tetapi pemanfaatannya masih lebih banyak untuk hiburan daripada kegiatan produktif. Dari hasil tanya jawab awal, 22 siswa (78,6%) belum pernah menggunakan Canva untuk membuat poster atau desain secara mandiri, sedangkan 24 siswa (85,7%) belum pernah menyusun presentasi digital menggunakan aplikasi desain.

Pada demonstrasi awal, siswa juga masih kesulitan memilih *template*, menata tulisan, menambahkan gambar, menentukan warna, dan menyusun informasi agar mudah dibaca. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara kedekatan siswa dengan teknologi dan kemampuan mereka memanfaatkannya untuk berkarya. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini dirancang untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui pelatihan desain grafis dan presentasi digital berbasis Canva dengan pendekatan praktik langsung dan pendampingan.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan ini disusun secara bertahap untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa SD Negeri Corongan dalam desain grafis dan presentasi digital. Tahapan kegiatan meliputi observasi awal, penyusunan modul, pelaksanaan pelatihan berbasis praktik, serta evaluasi hasil belajar siswa. Materi dirancang secara sederhana agar mudah dipahami dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Kegiatan ini merupakan implementasi mata kuliah Teknologi Informasi untuk Masyarakat pada Program Studi Sistem Informasi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Tim pelaksana terdiri dari empat mahasiswa dengan pendampingan dosen pembimbing. Mahasiswa berperan sebagai perancang program, penyusun materi, instruktur, dan pendamping praktik. Pelatihan difokuskan pada pengenalan teknologi bermanfaat, penggunaan fitur dasar Canva, pembuatan poster digital, penyusunan presentasi sederhana, serta latihan menyampaikan hasil karya.



Gambar 1.
Tahapan kegiatan pengabdian di SD Negeri Corongan

Tahap observasi dilakukan dengan mengunjungi SD Negeri Corongan pada 20 April 2026. Tim melakukan konsultasi dengan pihak sekolah, terutama Kepala Sekolah. Hasil koordinasi menunjukkan bahwa siswa kelas V telah cukup sering menggunakan gawai, namun penggunaan tersebut belum banyak diarahkan untuk kegiatan produktif seperti membuat desain atau menyusun *slide*. Sebagian besar siswa belum mengenal Canva secara terarah, sehingga masih mengalami kebingungan dalam memilih *template*, menata tulisan, menambahkan gambar, menentukan warna, dan menyusun desain agar terlihat rapi serta mudah dipahami. Berdasarkan kondisi tersebut, tim memilih Canva sebagai media pelatihan karena *platform* ini relatif mudah digunakan oleh siswa sekolah dasar dan menyediakan berbagai *template* visual yang menarik.

Pada tahap persiapan, tim menyusun modul pelatihan sebagai panduan utama kegiatan. Modul disusun berdasarkan kebutuhan siswa kelas V serta rancangan program yang berfokus pada pelatihan desain grafis dan presentasi digital berbasis Canva. Modul pelatihan terdiri dari tiga bagian utama, yaitu pengenalan Canva, pembuatan poster digital, dan pembuatan presentasi digital. Selain modul materi, tim juga menyiapkan perangkat pendukung berupa *template* poster, contoh *slide*, rubrik penilaian, lembar observasi, serta bentuk apresiasi bagi siswa yang aktif.

Kegiatan pengabdian dilaksanakan selama tiga hari, yaitu pada 11–13 Mei 2026 di SD Negeri Corongan. Karena kapasitas laboratorium komputer hanya menampung 14 siswa, kegiatan setiap hari dibagi menjadi dua sesi. Sesi pertama diikuti siswa nomor absen 1–14, sedangkan sesi kedua diikuti siswa nomor absen 15–28 agar proses praktik dan pendampingan berjalan lebih efektif. Pada hari pertama, kegiatan difokuskan pada pengenalan Canva, dasar desain seperti tata letak, warna, teks, dan gambar, serta praktik membuat poster bertema cita-cita. Pada hari kedua, siswa dikenalkan pada struktur presentasi sederhana dan membuat *slide* bertema diri sendiri menggunakan *template* Canva. Pada hari ketiga, kegiatan difokuskan pada praktik pembuatan presentasi kelompok secara lebih mandiri dan presentasi hasil karya di depan kelas.

Tabel 1.
Alur Waktu Pelaksanaan Pengabdian di SD Negeri Corongan

Hari	Kegiatan	Waktu	Luaran
Hari 1	Pengenalan Canva, dasar desain, praktik poster cita-cita	11 Mei 2026	Poster digital siswa
Hari 2	Pengenalan struktur presentasi dan praktik presentasi diri	12 Mei 2026	<i>Slide</i> presentasi individu
Hari 3	Praktik presentasi kelompok dan presentasi hasil karya	13 Mei 2026	<i>Slide</i> dan presentasi kelompok

Evaluasi kegiatan dilakukan secara deskriptif menggunakan rubrik penilaian skala 1–4, lembar observasi, tanya jawab, refleksi, penilaian hasil karya, dan lembar evaluasi tertulis siswa. Penilaian rubrik dilakukan oleh tim pelaksana yang terdiri dari empat mahasiswa selama proses praktik dan presentasi berlangsung. Rubrik digunakan untuk menilai keterampilan siswa dalam menggunakan Canva, membuat poster digital, menyusun presentasi sederhana, dan mempresentasikan hasil karya. Skor 1 berarti belum mampu, skor 2 berarti mulai mampu dengan bantuan intensif, skor 3 berarti mampu dengan sedikit bantuan, dan skor 4 berarti mampu secara mandiri.

Siswa dinyatakan mencapai indikator apabila memperoleh skor minimal 3. Kategori capaian ditetapkan berdasarkan persentase siswa yang mencapai indikator, yaitu kurang (<60%), cukup (60–74%), baik (75–89%), dan sangat baik (90–100%). Selain itu, lembar evaluasi tertulis digunakan untuk mengetahui respons siswa terhadap proses pelatihan, seperti perhatian pengajar, kemudahan memahami materi, bagian yang disukai, dan kendala yang dialami selama kegiatan.

Tabel 2.

Rubrik dan Indikator Keberhasilan Pelatihan

Aspek	Indikator yang Dinilai	Kriteria Berhasil
Literasi digital	Siswa mampu mengenali fungsi Canva dan menggunakan fitur dasar seperti <i>template</i> , teks, gambar, elemen, dan warna.	Skor minimal 3
Kreativitas desain	Siswa mampu membuat poster sesuai tema, memilih warna/gambar yang relevan, dan menata elemen agar mudah dibaca.	Skor minimal 3
Presentasi digital	Siswa mampu menyusun presentasi sederhana dengan alur judul, isi, dan penutup.	Skor minimal 3
Kepercayaan diri	Siswa berani menjelaskan hasil karya di depan kelas dengan suara cukup jelas.	Skor minimal 3

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian hasil dan pembahasan ini memaparkan pelaksanaan pelatihan Canva di SD Negeri Corongan dari awal hingga akhir kegiatan. Pembahasan dimulai dari penyusunan modul, penyampaian materi, praktik membuat poster dan presentasi digital, sampai evaluasi hasil belajar siswa. Setiap tahapan dijelaskan untuk menunjukkan bagaimana kegiatan ini membantu siswa mengenal Canva, mencoba membuat karya digital, dan berlatih menyampaikan hasil karyanya di depan kelas.

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di SD Negeri Corongan sebagai mitra kegiatan. Sekolah ini dipilih karena siswa kelas V sudah cukup dekat dengan penggunaan perangkat digital, tetapi masih membutuhkan pendampingan dalam memanfaatkannya untuk kegiatan belajar yang produktif dan kreatif. Pelatihan dilakukan di laboratorium komputer sekolah agar siswa dapat langsung mempraktikkan penggunaan Canva dengan perangkat yang tersedia. Dokumentasi lokasi sekolah dan laboratorium komputer yang digunakan selama kegiatan ditampilkan pada Gambar 2 dan Gambar 3.



Gambar 2.
SD Negeri Corongan



Gambar 3.
Laboratorium Komputer

Hasil Penyusunan Modul Pelatihan

Modul pelatihan disusun oleh tim sebagai pedoman utama dalam pelaksanaan kegiatan. Isi modul disesuaikan dengan kebutuhan siswa kelas V SD Negeri Corongan dan dibuat menggunakan bahasa sederhana agar mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Materi dalam modul mencakup pengenalan Canva, penggunaan fitur dasar seperti *template*, teks, elemen, gambar, warna, halaman, serta praktik membuat poster dan presentasi digital. Modul juga dilengkapi dengan contoh karya agar siswa tidak hanya menerima penjelasan, tetapi dapat melihat bentuk hasil yang perlu dibuat.

Rancangan materi yang dibuat secara bertahap ini sesuai dengan karakteristik pembelajaran berbasis praktik, karena siswa sekolah dasar lebih mudah memahami materi ketika penjelasan langsung diikuti dengan contoh dan latihan. Hal ini sejalan dengan Putra et al. (2023) yang menunjukkan bahwa Canva dapat mendukung pembelajaran inovatif dan kreatif di sekolah dasar ketika digunakan sebagai media praktik, bukan hanya media penyampaian materi. Resmini et al. (2021) juga menjelaskan bahwa pelatihan Canva lebih efektif ketika peserta diberi kesempatan untuk mencoba langsung membuat bahan visual. Dengan demikian, modul dalam kegiatan ini tidak hanya berfungsi sebagai bahan bacaan, tetapi juga sebagai panduan praktik yang membantu siswa mengikuti kegiatan secara bertahap.

Penyampaian Materi Pengenalan Canva dan Dasar Desain Poster Digital

Penyampaian materi “Aku Kenalan dengan Canva” dilakukan sebagai tahap awal untuk mengenalkan pemanfaatan teknologi digital secara positif kepada siswa. Materi diawali dengan penjelasan bahwa Canva merupakan aplikasi desain digital yang dapat digunakan melalui ponsel maupun laptop untuk membuat karya visual, seperti poster, kartu, komik, dan presentasi. Agar lebih mudah dipahami, Canva dikenalkan dengan analogi sederhana sebagai “kotak krayon raksasa” yang berisi banyak pilihan warna, gambar, dan tulisan.

Setelah siswa memahami fungsi dasar Canva, materi dilanjutkan dengan pengenalan desain poster yang rapi dan mudah dibaca. Siswa diajak membandingkan contoh poster yang rapi dan kurang rapi melalui tanya jawab. Kegiatan ini membantu siswa memahami bahwa desain tidak hanya soal memilih gambar yang menarik, tetapi juga bagaimana mengatur tulisan, warna, dan tata letak agar pesan mudah dipahami. Setelah itu, siswa mulai membuat poster digital bertema cita-cita.

Pada awal praktik, beberapa siswa masih membutuhkan arahan dalam memilih *template*, mengubah teks, menambahkan gambar, dan menata elemen. Namun, setelah demonstrasi dan pendampingan, siswa mulai mampu membuat poster digital sederhana dengan tampilan yang lebih rapi. Hasil ini sejalan dengan Hayu et al. (2024) yang menjelaskan bahwa penggunaan Canva dalam pembuatan karya visual dapat mendorong kreativitas siswa karena siswa diberi ruang untuk memilih gambar, warna, dan bentuk penyajian sesuai idenya. Sari et al. (2026) juga menunjukkan bahwa proyek poster digital berbasis Canva dapat menjadi sarana untuk mengeksplorasi kreativitas siswa sekolah

dasar. Dalam kegiatan ini, kreativitas siswa terlihat dari kemampuan mereka menyesuaikan poster dengan tema cita-cita masing-masing, meskipun masih perlu bimbingan pada aspek kerapian dan pemilihan warna.



Gambar 4.
Situasi pembelajaran hari pertama



Gambar 5.
Hasil pembelajaran hari pertama

Penyampaian Materi Pembuatan Presentasi Digital Menggunakan *Template Canva*

Materi pembuatan presentasi digital diberikan untuk membantu siswa memahami cara menyusun informasi secara runtut dan menarik. Pada tahap awal, siswa dikenalkan bahwa presentasi merupakan cara menyampaikan informasi kepada orang lain secara jelas, singkat, dan mudah dipahami. Siswa kemudian memperoleh penjelasan mengenai struktur dasar presentasi yang terdiri dari halaman judul, halaman isi, dan halaman penutup.

Setelah penyampaian materi, siswa diarahkan untuk membuat presentasi sederhana bertema diri sendiri dengan bantuan *template* Canva. Presentasi tersebut berisi beberapa bagian, yaitu halaman judul, tentang aku, keluarga, hobiku, hal yang aku suka, dan penutup. Dalam kegiatan ini, siswa belajar mengganti teks, memilih gambar atau elemen visual, menyesuaikan warna, serta menyusun informasi pribadi secara runtut. Dengan cara ini, siswa tidak hanya belajar menggunakan Canva, tetapi juga belajar menyampaikan informasi secara terstruktur.

Hasil kegiatan ini sesuai dengan Rahmatullah et al. (2020) yang menyatakan bahwa media visual berbasis Canva dapat membantu penyampaian materi menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Pelangi (2020) juga menjelaskan bahwa Canva dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena menyediakan tampilan visual yang membantu pengguna menyusun informasi secara lebih komunikatif. Dalam kegiatan ini, penggunaan *template* membantu siswa yang sebelumnya belum terbiasa membuat presentasi agar tidak kebingungan memulai dari halaman kosong. Namun, siswa tetap diarahkan untuk tidak hanya mengganti isi *template*, tetapi juga menyesuaikan isi, gambar, dan warna dengan tema presentasi yang dibuat.



Gambar 6.

Situasi pembelajaran hari kedua



Gambar 7.

Hasil pembelajaran hari kedua

Praktik Pembuatan Presentasi Kelompok dan Bercerita Lewat *Slide*

Pada tahap ini, siswa diarahkan untuk menyusun presentasi secara berkelompok agar dapat berlatih bekerja sama, menyusun ide, dan menyampaikan cerita melalui *slide* yang dibuat. Sebelum praktik, siswa diberi arahan tentang cara presentasi yang baik, seperti melihat ke arah teman-teman, berbicara dengan suara cukup jelas, menunjuk bagian *slide* saat menjelaskan, dan tetap percaya diri saat tampil.

Setelah itu, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk menyusun *slide* bersama. Setiap kelompok diminta membuat presentasi dengan struktur yang telah ditentukan, yaitu *slide* pertama berisi judul, nama kelompok, dan nama anggota, *slide* kedua sampai keenam berisi materi utama, serta *slide* terakhir berisi penutup. Tema presentasi dibuat dekat dengan kehidupan siswa, seperti hewan favorit, makanan daerah, aktivitas seru, cita-cita, dan pahlawan yang dikagumi. Pada tahap akhir, setiap kelompok mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas.

Kegiatan presentasi kelompok ini menunjukkan bahwa pelatihan Canva tidak hanya menghasilkan karya digital, tetapi juga melatih kemampuan komunikasi dan kepercayaan diri siswa. Hal ini sejalan dengan Hapsari dan Zulherman (2021) yang menunjukkan bahwa media berbasis Canva dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Triningsih (2021) juga menekankan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat mendorong siswa untuk lebih aktif karena mereka tidak hanya menerima materi, tetapi menghasilkan karya dan menyampaikannya. Dalam kegiatan ini, siswa terlihat lebih berani menjelaskan hasil karya ketika tampil bersama kelompok, meskipun beberapa siswa masih perlu dorongan untuk berbicara lebih jelas.



Gambar 8.
Situasi pembelajaran hari ketiga



Gambar 9.
Hasil pembelajaran hari ketiga

Evaluasi Hasil Pembelajaran dan Analisis Dampak Kegiatan

Evaluasi hasil pembelajaran dilakukan untuk melihat luaran langsung kegiatan dan dampak pembelajaran yang muncul setelah pelatihan. Luaran langsung atau *output* kegiatan berupa poster digital, presentasi individu, dan presentasi kelompok yang dibuat oleh siswa selama tiga hari pelatihan. Sementara itu, dampak pembelajaran atau *outcome* dilihat dari kemampuan siswa menggunakan fitur dasar Canva, menyusun desain yang rapi, menyusun presentasi sederhana, serta keberanian siswa dalam mempresentasikan hasil karyanya.

Data evaluasi diperoleh melalui dua cara. Pertama, tim pelaksana melakukan penilaian dan observasi selama proses praktik dan presentasi untuk melihat capaian keterampilan siswa. Kedua, pada akhir kegiatan siswa diminta mengisi lembar evaluasi tertulis yang telah disediakan oleh tim pelaksana. Lembar evaluasi tertulis tersebut digunakan untuk mengetahui respons siswa terhadap

pelaksanaan pelatihan, seperti perhatian pengajar, kemudahan memahami materi, bagian kegiatan yang disukai, dan kendala yang dialami. Dari 28 siswa peserta pelatihan, lembar evaluasi tertulis yang terkumpul berjumlah 26 lembar. Oleh karena itu, data capaian keterampilan disajikan berdasarkan penilaian dan observasi terhadap peserta selama kegiatan, sedangkan data respons siswa disajikan berdasarkan 26 lembar evaluasi tertulis yang terkumpul.

Tabel 3.
Capaian Indikator Berdasarkan Lembar Penilaian dan Observasi

Aspek Penilaian	Indikator Capaian	Jumlah Siswa Mencapai Indikator	Persentase	Kategori
Kreativitas desain	Siswa mampu membuat poster digital sesuai tema.	28 dari 28 siswa	100%	Sangat baik
Literasi digital	Siswa mampu menggunakan fitur dasar Canva seperti <i>template</i> , teks, gambar, elemen, dan warna.	25 dari 28 siswa	89,3%	Baik
Kerapian visual	Siswa mampu menata teks dan gambar agar tampilan mudah dibaca.	23 dari 28 siswa	82,1%	Baik
Presentasi digital	Siswa mampu menyusun presentasi sederhana dengan struktur judul, isi, dan penutup.	27 dari 28 siswa	96,4%	Sangat baik
Kepercayaan diri	Siswa berani mempresentasikan hasil karya di depan kelas dengan suara cukup jelas.	22 dari 28 siswa	78,6%	Baik

Berdasarkan Tabel 3, *output* kegiatan sudah tercapai karena siswa berhasil menghasilkan karya berupa poster digital dan presentasi sederhana. Seluruh siswa mampu membuat poster digital sesuai tema, sedangkan sebagian besar siswa mampu menyusun presentasi sederhana dengan struktur yang runtut. Capaian ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan tidak hanya menghasilkan produk visual, tetapi juga membantu siswa memahami langkah dasar dalam membuat karya digital menggunakan Canva.

Outcome kegiatan terlihat dari capaian literasi digital, kreativitas desain, dan kepercayaan diri siswa. Sebagian besar siswa mampu menggunakan fitur dasar Canva, menata teks dan gambar agar lebih mudah dibaca, serta mempresentasikan hasil karya di depan kelas. Data ini menunjukkan bahwa peningkatan kreativitas dan kepercayaan diri tidak hanya dinyatakan secara umum, tetapi didukung oleh hasil observasi selama praktik dan presentasi. Hasil tersebut juga menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis praktik membantu siswa belajar melalui proses mencoba, memperbaiki, dan menyampaikan hasil karyanya.

Tabel 4.
Hasil Evaluasi Tertulis Siswa terhadap Proses Pelatihan

Pernyataan Evaluasi	Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju	Respons Positif	Kategori
Pengajar memperhatikan semua siswa saat pelatihan berlangsung.	21 siswa (80,8%)	5 siswa (19,2%)	0 siswa (0%)	0 siswa (0%)	26 siswa (100%)	Sangat Baik
Kegiatan praktik membuat saya lebih memahami materi yang diajarkan.	20 siswa (76,9%)	5 siswa (19,2%)	1 siswa (3,9%)	0 siswa (0%)	25 siswa (96,2%)	Sangat Baik

Tabel 4 menunjukkan bahwa respons siswa terhadap pelatihan berada pada kategori sangat baik. Seluruh siswa yang mengisi lembar evaluasi menyatakan bahwa pengajar memperhatikan siswa selama pelatihan. Selain itu, 25 dari 26 siswa menyatakan bahwa kegiatan praktik membantu mereka memahami materi. Hasil ini menunjukkan bahwa metode praktik langsung dan pendampingan bertahap sesuai digunakan untuk siswa sekolah dasar, terutama karena siswa dapat langsung mencoba fitur Canva dan memperbaiki hasil karyanya dengan bantuan pendamping.

Jawaban isian singkat siswa pada lembar evaluasi juga menunjukkan bahwa bagian yang paling banyak disukai adalah membuat poster digital, membuat presentasi, dan bekerja secara berkelompok. Beberapa siswa menyatakan bahwa setelah pelatihan mereka dapat membuat desain sendiri, memasukkan foto, membuat poster, serta menggunakan Canva untuk tugas sekolah. Namun, masih terdapat kendala pada pemilihan *template*, pengaturan warna, dan penataan elemen agar tampilan tidak terlalu padat. Dengan demikian, pelatihan ini sudah menghasilkan *output* berupa karya digital dan menunjukkan *outcome* berupa peningkatan kemampuan menggunakan Canva, kreativitas visual, serta keberanian siswa dalam menyampaikan hasil karya.

Secara umum, hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan Canva berbasis praktik memberikan dampak positif terhadap literasi digital, kreativitas, dan kepercayaan diri siswa. Hasil ini sejalan dengan penelitian Ningrum et al. (2024), Putra et al. (2023), dan Sari et al. (2026) yang menjelaskan bahwa Canva dapat mendukung literasi digital dan kreativitas siswa jika digunakan melalui kegiatan praktik. Namun, hasil kegiatan juga menunjukkan bahwa pendampingan lanjutan tetap diperlukan agar siswa tidak hanya mampu menggunakan *template*, tetapi juga memahami pemilihan warna, penataan elemen, dan penyusunan pesan visual yang lebih rapi dan komunikatif.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SD Negeri Corongan dilaksanakan selama tiga hari dan diikuti oleh 28 siswa kelas V. Pelatihan desain grafis dan presentasi digital berbasis Canva menghasilkan luaran berupa poster digital, presentasi individu, dan presentasi kelompok. Berdasarkan lembar penilaian dan observasi, 28 siswa mampu membuat poster digital sesuai tema, 27 siswa mampu menyusun presentasi sederhana sesuai struktur, dan 22 siswa berani mempresentasikan hasil karya di depan kelas. Evaluasi tertulis yang terkumpul dari 26 siswa juga menunjukkan bahwa 25 siswa menyatakan kegiatan praktik membantu mereka memahami materi.

Kendala yang masih ditemukan adalah kesulitan siswa dalam memilih *template*, mengatur warna, dan menata elemen desain agar tampilan tidak terlalu padat. Oleh karena itu, pelatihan Canva perlu dilanjutkan secara berkala atau diintegrasikan dalam pembelajaran sekolah, terutama untuk tugas yang membutuhkan poster, presentasi, atau media visual sederhana. Materi lanjutan juga dapat diarahkan pada desain visual yang lebih rapi, etika digital, penggunaan gambar secara bertanggung

jawab, dan penyusunan pesan visual agar siswa tidak hanya mampu menggunakan aplikasi, tetapi juga mampu menghasilkan karya digital yang komunikatif dan bermanfaat.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SD Negeri Corongan atas kesempatan, kerja sama, dan dukungan fasilitas yang diberikan selama pelaksanaan kegiatan pengabdian. Terima kasih juga disampaikan kepada kepala sekolah, guru, dan tenaga pendidik yang telah membantu koordinasi serta mendampingi siswa selama kegiatan pelatihan berlangsung. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Sistem Informasi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta, yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan melalui mata kuliah Teknologi Informasi untuk Masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, D. N., Izzah, A. N. L., & Chusna, C. A. (2025). Pengembangan media interaktif IPAS berbasis Canva di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(5), 1566–1576. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i5.10728>
- Anti, F. D., & Wardani, N. S. (2024). Pengembangan LKPD berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar Matematika kelas 4 sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 3866–3880. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8689>
- Aulia, A. (2026). Respon siswa kelas IV terhadap penggunaan media presentasi interaktif Canva dalam pembelajaran Matematika di sekolah dasar. *Didaktik*, 12, 106–114. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i01.10675>
- Badan Pusat Statistik. (2025). *Statistik telekomunikasi Indonesia 2024* (Vol. 13). Badan Pusat Statistik.
- Cerdas Berkarakter Kemendikdasmen RI. (n.d.). *Profil Pelajar Pancasila*. Retrieved April 17, 2026, from <https://cerdasberkarakter.kemendikdasmen.go.id/profil-pelajar-pancasila/>
- Direktorat Sekolah Dasar. (2021). *Modul literasi digital di sekolah dasar*. Direktorat Jenderal PAUD, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. <https://repositori.kemendikdasmen.go.id/27790/>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Hayu, R., Anggraini, A. E., & Dewi, R. S. I. (2024). Pengaruh penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan komik terhadap kreativitas siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(3), 1844–1852. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7531>
- Herniyastuti, & Kadir, A. (2024). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dalam upaya meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia pada siswa kelas V SDN 101 Pajalesang tahun pelajaran 2023/2024. *Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro*, 2(2), 88–94. <https://doi.org/10.57093/jpgsdunipol.v2i2.39>
- Mahyudin, A. (2023). Pengembangan media pembelajaran Canva mata pelajaran PAI & BP fase C-sekolah dasar. *Journal of Instructional and Development Researches*, 3(4). <https://doi.org/10.53621/jider.v3i4.255>
- Mawarni, E., Yulianti, Y., & Sulistyowati, P. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif Canva pada materi implementasi nilai-nilai Pancasila jenjang sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2660–2671. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.8184>
- Muller, K., Dionisio, A. G., & Park, S. (2023). *Pengetahuan dan kebiasaan daring orang tua dan anak-anak di Indonesia: Sebuah studi dasar 2023*. UNICEF Indonesia.
- Ningrum, S. K., Sakmal, J., & Dallion, E. (2024). Penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva untuk mengembangkan budaya literasi digital siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1500–1511. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7432>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license

- Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2). <https://doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96>
- Putra, L. D., Salihah, A. F., Pratiwi, N. F., & Safario, A. M. (2023). Pemanfaatan Canva untuk pembelajaran inovatif dan kreatif di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2530–2535. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5957>
- Rahmatullah, Inanna, & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343. <https://dx.doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- Sari, N., Shoimah, R. N., & Rahmawati, Z. D. (2026). Eksplorasi kreativitas siswa melalui proyek poster digital berbasis media Canva di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 6(2), 1159–1169. <https://doi.org/10.53299/jppi.v6i2.4063>
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan aplikasi Canva untuk membuat konten gambar pada media sosial sebagai upaya mempromosikan hasil produk UKM. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430–436. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan aplikasi Canva untuk meningkatkan kemampuan menyajikan teks tanggapan kritis melalui pembelajaran berbasis proyek. *Cendekia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 15(1), 128–144. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>