



PENINGKATAN KREATIVITAS SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI BELUMBANG MENGGUNAKAN CANVA

Diyajeng Luluk Karlina

Pendidikan Vokasional Teknik Elektro, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Indonesia

E-mail: diyajeng@untirta.ac.id

RIWAYAT ARTIKEL

Received : 2026-04-09

Revised : 2026-05-01

Accepted : 2026-05-07

KATA KUNCI

Pendidikan,

Kreativitas,

Desain Grafis,

Canva

KEYWORDS

Education,

Creativity,

Graphic Design,

Canva

ABSTRACT

Elementary school education is the initial level in shaping students' creativity. To enhance students' creativity today, engaging applications are needed, one of which is Canva. SD Negeri Belumbang has great potential to improve student creativity; however, this has not yet been realized because creativity development programs are not included in the main focus of teaching and learning activities. Therefore, the objective of this community service at SD Negeri Belumbang is to enhance students' creativity through Canva-based graphic design training. This activity focuses on elementary school students from grades four to six who have an interest in developing their creativity but have limited access to technology-based programs. The steps used in this program include providing materials related to Canva design and conducting practical activities in creating designs using Canva, such as posters. The results of this community service show that students from grades four to six are able to express their creativity in the form of posters through Canva.

ABSTRAK

Pendidikan sekolah dasar merupakan tingkatan awal dalam membentuk kreativitas siswa. Dalam meningkatkan kreativitas siswa saat ini diperlukan aplikasi yang menarik salah satunya Canva. SD Negeri Belumbang memiliki potensi besar dalam peningkatan kreativitas siswa, namun hal ini belum bisa terlaksana dikarenakan program peningkatan kreativitas tidak termasuk dalam fokus kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, tujuan pengabdian masyarakat pada SD Negeri Belumbang untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui pelatihan desain grafis berbasis canva. Kegiatan ini berfokus pada siswa sekolah dasar kelas empat hingga enam yang memiliki minat dalam pengembangan kreativitas namun memiliki keterbatasan akses terhadap program berbasis teknologi. Langkah yang digunakan dalam pengabdian ini diantaranya memberikan materi terkait desain canva dan melakukan praktek pembuatan desain canva bisa dalam bentuk poster. Hasil dari pengabdian ini menunjukkan bahwa siswa kelas empat hingga kelas enam sekolah dasar bisa menuangkan kreativitasnya dalam bentuk poster melalui Canva.

1. Pendahuluan

Kompetensi penting yang dibutuhkan siswa pada era digital saat ini salah satunya adalah kreativitas. Kreativitas dibutuhkan siswa sekolah dasar dalam kegiatan berpikir serta mengasah kemampuan otak. Kreativitas siswa dapat

dipengaruhi oleh metode pembelajaran yang dilaksanakan di lingkungan sekolah. Lingkungan sekolah yang masih menggunakan metode pembelajaran konvensional membuat kreativitas mahasiswa kurang terasah, sehingga perlu adanya media pembelajaran kreatif dan inovatif seperti

media desain digital (Hurrain *et al.*, 2026). Siswa sekolah dasar pada umumnya sudah memiliki kreativitas dan inovasi terkait pengembangan dirinya. Kreativitas dapat dikatakan sebagai kemampuan untuk melihat berbagai macam penyelesaian terhadap masalah yang timbul dalam kehidupan.

Canva merupakan salah satu media digital yang dapat digunakan untuk mengembangkan kreativitas siswa. Sekolah Dasar Negeri Belumbang yang terletak di Cilegon mempunyai potensi yang cukup besar dalam pengembangan kreativitas siswa, namun minimnya akses terhadap informasi teknologi membuat perkembangan siswa di sekolah tersebut menjadi terhambat. Oleh karena itu, diperlukan kegiatan pengabdian masyarakat untuk memberikan pelatihan keterampilan teknologi menggunakan media digital berbasis desain grafis. Fitur-fitur dalam Canva memiliki visual yang siap digunakan, bersifat kolaboratif, dan dapat meningkatkan rasa ingin tahu siswa dalam desain digital (Putri *et al.*, 2025).

Kegiatan pengabdian masyarakat ini disusun sebagai langkah untuk memberikan edukasi kepada siswa SD Negeri Belumbang dalam memanfaatkan desain grafis berbasis aplikasi Canva. Kegiatan ini ditujukan khususnya bagi siswa kelas empat yang berusia sekitar sepuluh tahun hingga siswa kelas enam yang berusia sekitar dua belas tahun. Nantinya, siswa akan dipandu dan dijelaskan mengenai cara penggunaan Canva sehingga tercipta komunikasi yang interaktif dan menyenangkan.

Tahapan pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini terdiri atas tiga tahap, yaitu observasi sekolah, pemberian materi, dan evaluasi kegiatan. Tahap observasi dilakukan dengan mengamati kondisi sekolah serta berdiskusi dengan kepala sekolah dan dewan guru terkait perkembangan kreativitas murid, khususnya dalam bidang teknologi desain digital. Selanjutnya, pada tahap pemberian materi, siswa diberikan pengenalan terkait komponen-komponen pada aplikasi Canva. Setelah diberikan penjelasan, siswa diarahkan untuk mencoba menggunakan aplikasi Canva secara langsung. Tahap terakhir adalah evaluasi, yang dilakukan dengan memberikan masukan serta perbaikan terhadap hasil karya yang telah diselesaikan siswa. Hasil karya tersebut dapat berupa poster, gambar, maupun tulisan. Diharapkan melalui kegiatan pengabdian ini, siswa SD Negeri Belumbang dapat memiliki kemampuan desain grafis guna menunjang perkembangan kreativitas berbasis teknologi di era digital.

2. Tinjauan Literatur

Suatu bentuk yang dapat menyalurkan informasi dari sumbernya kepada orang yang menerimanya dapat dikatakan sebagai media. Media yang dipergunakan dalam mengajar disebut media pembelajaran. Media pembelajaran interaktif berupa jenis *multimedia* yang memiliki penyampaian informasi dan materi yang dapat dikelola serta dipakai oleh pengguna sehingga pengguna dapat memilih apa yang harus dilakukan berdasarkan pilihan dan instruksi yang tersedia. Dengan demikian, siswa diharapkan menjadi aktif, kreatif, dan mandiri dalam memecahkan masalah selama kegiatan pembelajaran. Pembelajaran akan lebih efektif dan efisien dengan menggunakan media pembelajaran. Hasil belajar siswa akan dipengaruhi oleh minat dalam proses pembelajaran (Rusmanto *et al.*, 2025). Semakin tinggi minat peserta didik dalam proses pembelajaran, semakin baik pula hasil belajar yang diperoleh. Oleh karena itu, penggunaan media selama proses pembelajaran harus disesuaikan dengan karakter siswa serta perkembangan teknologi di era digital.

Media pembelajaran dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar serta mengatasi proses pembelajaran di kelas yang terasa monoton. Oleh karena itu, pengajar harus mampu mengembangkan metode pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dan menggunakan media pembelajaran yang lebih modern (Alfian *et al.*, 2022). Pengajar juga harus menciptakan lingkungan yang mendukung pembelajaran guru dan siswa, terutama dengan media interaktif seperti Canva. Canva merupakan media desain daring yang sangat membantu guru dalam mendesain media pembelajaran. Aplikasi ini menawarkan berbagai macam desain grafis, seperti presentasi, *flyer*, grafis, poster, spanduk, serta fitur edit foto, sehingga sangat membantu guru dalam membuat sumber belajar (Kala *et al.*, 2021).

3. Metode

Metode yang digunakan dalam pengabdian masyarakat di SD Negeri Belumbang menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan menganalisa serta mendeskripsikan kemampuan siswa dalam desain grafis berbasis teknologi. Ada tiga tahapan diantaranya sebagai berikut:

1. Observasi Sekolah

Tahapan pertama dilakukan observasi (pengamatan) sekolah, kondisi Sekolah Dasar Negeri Belumbang tergolong baik. Hal ini dapat dilihat dari letak sekolah yang strategis, fasilitas sekolah yang cukup layak terdiri dari sembilan ruang

kelas, satu kantor guru, dua toilet murid, satu ruang uks yang terletak didalam kantor, dan satu ruang perpustakaan yang dapat dikatakan memadai karena memiliki buku yang layak pakai.

Selanjutnya dilakukan komunikasi dengan kepala sekolah dan dewan guru yang ada di Sekolah Dasar Negeri Belumbang terkait dengan perkembangan kreativitas siswa terhadap teknologi digital. Dari diskusi ini diperoleh bahwa siswa belum pernah mendapatkan materi terkait desain grafis berbasis Canva.



Gambar 1. Observasi Sekolah

2. Pemaparan Materi

Kegiatan pemberian materi diawali dengan persiapan materi dan instrumen yang dibutuhkan. Instrumen yang dibutuhkan diantaranya laptop, aplikasi Canva serta bahan presentasi yang disesuaikan dengan siswa kelas empat hingga enam sekolah dasar. Selanjutnya dilakukan penjelasan dasar pengenalan terkait aplikasi Canva meliputi komponen-komponen yang terdapat pada aplikasi. Kemudian, peserta diberikan contoh bagaimana pembuatan poster dengan menggunakan aplikasi Canva.



Gambar 2. Pemaparan Materi Canva

3. Evaluasi

Tahapan terakhir pada metode pengabdian ialah evaluasi. Evaluasi ini bertujuan untuk memberikan masukan serta saran terhadap hasil karya yang sudah dibuat oleh siswa. Selain memberikan saran, diberikan juga apresiasi dan *feedback* agar siswa mengetahui kelebihan dan kekurangan dari desain yang dihasilkan.

3. Hasil dan Pembahasan

Pengabdian masyarakat dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri Belumbang yang ditujukan kepada siswa kelas empat hingga enam. Kegiatan ini memberikan edukasi dibidang teknologi digital terkait desain grafis menggunakan Canva. Diharapkan kegiatan ini dapat memberikan dampak yang baik terkait pengembangan kreativitas siswa khususnya dibidang teknologi digital. Beberapa tahapan dalam kegiatan pengabdian masyarakat dimulai dari penjelasan materi. Penjelasan materi meliputi dasar komponen yang ada pada aplikasi Canva. Ketika pemberian materi respon siswa sangat antusias, hal ini ditunjukkan dengan cara mereka aktif bertanya ketika sesi pemberian materi.



Gambar 3. Hasil Pemaparan Materi Canva

Setelah siswa diberikan materi terkait penggunaan Canva, langkah selanjutnya siswa diminta berlatih mengasah kreativitas membuat desain grafis dengan aplikasi Canva. Dalam pembuatan desain siswa dipandu oleh pemateri,

memilih tema serta menentukan warna yang cocok dengan desain mereka. Dari hal ini dapat mengembangkan kreativitas serta cara berpikir siswa yang lebih terasah.



Gambar 4. Siswa Kelas 4 Belajar Desain Canva

Kegiatan pengabdian masyarakat ini menghasilkan bahwa edukasi terkait teknologi desain grafis berbasis Canva efektif dalam mendorong peningkatan kreativitas siswa di Sekolah Dasar Negeri Belumbang. Komunikasi dua arah yang tercipta dari pemateri ke siswa memberikan respon yang baik dalam memberikan pemahaman terkait edukasi ini. Penggunaan Canva sebagai edukasi digital dirasa tepat karena fitur-fitur dan template mudah dipahami oleh siswa kelas empat hingga enam sekolah dasar. Evaluasi hasil kegiatan terhadap karya siswa menampilkan adanya perbaikan dalam memahami terkait komponen-komponen dasar, seperti pemilihan warna, penyesuaian letak gambar. Kemahiran ini tidak hanya berguna untuk kreativitas, namun dapat menjadi bekal bagi siswa di zaman digital yang penuh dengan tantangan.



Gambar 5. Siswa Kelas 6 Belajar Desain Canva

4. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa edukasi desain grafis berbasis aplikasi Canva di Sekolah Dasar Negeri Belumbang sukses mencapai tujuannya yaitu Memberikan edukasi terkait desain grafis kepada siswa kelas empat hingga kelas enam sekolah dasar untuk meningkatkan kreativitas khususnya dibidang teknologi digital. Melalui konsep yang matang, termasuk penyusunan materi yang sesuai dengan umur peserta dan penentuan aplikasi Canva yang mudah dipahami. Dari kegiatan ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang optimal.

Secara Kesimpulan, edukasi ini memberikan dampak yang baik terhadap keterampilan kreativitas siswa di Sekolah Dasar Negeri Belumbang. Kemampuan yang didapatkan tidak hanya bermanfaat dalam desain grafis, namun bisa sebagai bekal penting bagi siswa dalam menghadapi zaman digital yang penuh dengan tantangan. Ketercapaian edukasi ini dapat membuka kesempatan untuk mengembangkan program yang sama di sekolah lain, serta mengenalkan teknologi digital untuk mendukung perkembangan keterampilan kreatif yang berkelanjutan di kalangan masyarakat.

5. Persembahkan

Kami sebagai penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak SD Negeri Belumbang yang telah memberikan kesempatan dan dukungan serta sambutan hangat sehingga pengabdian masyarakat mengenai peningkatan kreativita siswa terkait teknologi digital dapat terlaksana dengan baik dan lancar.

6. Referensi

- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., & Julian, N. (2022). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva*. 5(1), 75–84.
- Chandra, H., Arismawati, P., Wahyuni, A. E., & Nur, F. (2024). *Pelatihan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Keterampilan Masyarakat Dalam Merancang Produk Umkm*. 7(2), 70–79.
- Fadilla, N., Prayogo, M. S., Guru, P., & Ibtidaiyah, M. (2023). *Pendidikdas: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. 04(02), 1–9.
- Hurrunain, F., Abdurrochman, M. F., & Puspita, N. (2026). *Meningkatkan Kreativitas Siswa Dengan Menggunakan Canva Sebagai Media Pembelajaran*. 4(2), 130–138.

- Janah, F. N. M., Nuroso, H., & Isnuryantono, E. (N.D.). *Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*.
- Kala, A., Widayanti, L., & Rahayu, W. A. (2021). *Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva*. 2(2), 91–102.
- Kelas, S. D. I. (2024). *Transformasi Pembelajaran Dengan Teknologi Digital : Peran Canva Dalam Meningkatkan Kreativitas , Kolaborasi , Dan Hasil Belajar*. 13(2), 143–152.
- Literasi, B., Siswa, D., Dasar, S., Ningrum, S. K., Sakmal, J., Dallion, E., & Jakarta, N. (2024). *Jurnal Basicedu*. 8(2), 1500–1511.
- Purwati, Y., Perdanawanti, L., Informatika, P. T., Canva, A., & Profesional, I. (N.D.). *Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva*. 1(1).
- Putri, A., Rohani, S., Putri, M. D., & Rosmiati, T. (2025). *Pelatihan Desain Grafis Canva Sebagai Strategi Meningkatkan Kreativitas Anak-Anak Di Desa Kawunghuwuk*. 2(12), 5879–5886.
- Rusmanto, D. E., Shena, E., Eswono, P., Informasi, S., Author, C., & Desa, P. (2025). *Pelatihan Canva Untuk Meningkatkan Kompetensi Desain Digital Pemuda Dan Umkm Di Desa 3d*. 5(1).
- Sari, N. I., Muhiddin, N. H., Arif, R. N., Sahrani, U., & Syakur, A. (2025). *Pelatihan Pembuatan Poster Edukatif Menggunakan Canva Bagi Guru Mgmt Ipa Kabupaten Maros*. 5(3), 285–291. <https://doi.org/10.59395/Altifani.V5i3.709>
- Studi, P., Informasi, S., Atma, U., & Yogyakarta, J. (2025). *Pengenalan Dan Pelatihan Desain Kreatif Dengan Canva Untuk Peserta Didik Sd Kanisius Notoyudan*. 2(1), 445–455.
- Vi, K., Negeri, S. D., Bengkulu, K., Vita, S., Rahayu, S., & Adriadi, R. (2024). *Kreativitas Literasi Digital Pada Poster Siswa*. 6, 203–212. <https://doi.org/10.30656/Ps2pm.V6i1.8777>



© 2026 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution Share Alike (CC BY SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>).