

Pelatihan Pembuatan Poster Melalui Aplikasi Canva Untuk Melatih Kreativitas Siswa SDN Tambung 1

Nor Aida Amalia Putri¹, Achmad Habibur Rohman²
Humairah Fauziah³, Widya Trio Pangestu⁴, Wulan Ambarwati⁵

^{1,2,3,4,5}Universitas Trunojoyo Madura, Indonesia

Email: 220611100004@student.trunojoyo.ac.id¹,
220611100025@student.trunojoyo.ac.id², humairah.fauziah@trunojoyo.ac.id³,
widya.pangestu@trunojoyo.ac.id⁴, wulan.ambarwati@trunojoyo.ac.id⁵

Corresponding Author: Nor Aida Amalia Putri

ABSTRAK

Perkembangan teknologi dan informasi terus berkembang mengikuti zaman yang semakin modern. Perkembangan teknologi digital saat ini telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Siswa-siswi SDN Tambung 1, khususnya kelas V dan VI, masih memiliki kemampuan literasi digital dan pemahaman penggunaan aplikasi digital yang belum optimal, sehingga menghambat proses penyaluran kreativitas mereka, salah satunya dalam bidang desain ilustrasi. Siswa siswi SDN Tambung 1 masih menyalurkan kreativitasnya khususnya dalam hal desain dengan cara menggambar manual. Mereka memang sudah familiar dengan aplikasi Canva, namun hanya sebatas penggunaan dasar, oleh karena itu mahasiswa KKN-T UTM berinisiatif untuk mengadakan pelatihan pembuatan poster melalui aplikasi Canva guna melatih kreativitas siswa-siswi SDN Tambung 1. Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk mengenalkan aplikasi Canva sebagai aplikasi desain grafis secara lebih detail, sehingga mereka dapat menggunakan untuk menuangkan kreativitas mereka dengan lebih mudah dan mengikuti perkembangan terkini dalam bidang pendidikan, dengan mengangkat tema-tema poster yang dekat dengan kondisi siswa sekolah dasar pada umumnya, seperti anti bullying, hemat energi, menjaga kebersihan sekolah, dan bijak digital. Setelah pelatihan pembuatan poster menggunakan aplikasi canva, siswa siswi SDN Tambung 1 bisa menghasilkan poster yang menarik dengan desain yang kreatif menggunakan aplikasi canva, yang nantinya poster tersebut akan ditempel di lingkungan SDN Tambung 1 sebagai hasil karya dan ajakan kepada seluruh warga sekolah sesuai tema yang diangkat.

Kata Kunci: Poster, Canva, dan Kreativitas

ABSTRACT

The development of technology and information continues to evolve in line with the increasingly modern era. The current development of digital technology has brought major changes in various aspects of life, including in the field of education. Students of SDN Tambung 1, especially grades V and VI, still have digital literacy skills and understanding of the use of digital applications that are not optimal, thus hampering the process of channeling their creativity, one of which is in the field of illustration design. Students of SDN Tambung 1 still channel their creativity, especially in terms of design, by drawing manually. They are indeed familiar with the Canva application, but only limited to basic use, therefore KKN-T UTM students took the initiative to hold poster making training through the Canva application to train the creativity of SDN Tambung 1 students. The purpose of this training is to introduce the

Canva application as a graphic design application in more detail, so that they can use it to express their creativity more easily and follow the latest developments in the field of education, by raising poster themes that are close to the conditions of elementary school students in general, such as anti-bullying, energy saving, maintaining school cleanliness, and digital wisdom. After training in making posters using the Canva application, students of SDN Tambung 1 were able to produce attractive posters with creative designs using the Canva application, which later the posters would be posted around SDN Tambung 1 as a work of art and an invitation to all school residents according to the theme raised.

Keywords: Poster, Canva, and Creativity

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan informasi terus berkembang mengikuti perkembangan zaman yang semakin modern. Perkembangan teknologi digital saat ini telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Untuk memenuhi kebutuhan global dan meningkatkan standar pendidikan, bidang ini harus mengikuti kemajuan teknologi (Sandi dkk, 2024). Pendidikan merupakan suatu usaha untuk membantu peserta didik agar mampu secara aktif mengembangkan dirinya dalam berbagai hal, meliputi penalaran, kecerdasan ilmiah, ketajaman mental, kekuatan spiritual, pengendalian diri, dan kemampuan-kemampuan lainnya (Sanga & Yvonne, 2023). Salah satu kemampuan yang diperlukan yaitu kemampuan penggunaan aplikasi-aplikasi digital untuk mendukung pembelajaran siswa atau yang disebut dengan literasi digital. Literasi digital adalah kemampuan memahami konten digital, literasi digital tidak hanya memuat mengenai pemahaman membaca dan menulis secara digital saja melainkan bagaimana mendapatkan dan menggunakan informasi dari sumber digital (Dewi, dkk., 2021).

Di era zaman modern sekarang, penggunaan teknologi semakin merajalela anak-anak seringkali menonton konten visual mulai dari gambar ilustrasi dan video animasi yang menarik, dikarenakan hal tersebut siswa harus memiliki pemahaman yang baik mengenai pemanfaatan dan penggunaannya. Era digitalisasi yang menjarah semua bidang, termasuk pendidikan dapat memanfaatkan berbagai platform atau aplikasi digital untuk meningkatkan kualitas pendidikan, baik untuk melatih dibidang akademik atau dibidang kreativitas siswa. Seiring kemajuan teknologi, kini muncul tuntutan agar siswa mampu memanfaatkannya untuk menambah referensi materi, menggunakan atau menjalankan aplikasi digital untuk membantu proses pembelajaran, serta membuat aplikasi digital dengan kreativitas dan kecerdikan sendiri (Dirawan, dkk., 2023). Menurut Rawlings & Cutting (2024) selain dianggap sebagai kemampuan bawaan, kreativitas juga merupakan keterampilan yang dapat diperoleh melalui pendekatan pembelajaran yang terbuka, kolaboratif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari.

Pada tingkat sekolah dasar, pemahaman mengenai penggunaan digitalisasi dan pemahaman terhadap isu-isu sosial seperti bullying, menjaga kebersihan, dan bijak dalam menggunakan gadget menjadi suatu tantangan yang seringkali dijumpai oleh pendidik, metode pengajaran secara konvensional menjadi salah satu faktor penyebab hal tersebut sehingga siswa mudah merasa bosan. Pentingnya kemampuan digital dalam memahami isu-isu terkeni menjadi suatu hal yang mendesak untuk diajarkan sejak anak di tingkat SD. Siswa tidak hanya diajarkan untuk memahami isu-

isu sosial dari sumber-sumber digital tetapi ikut berpartisipasi dengan memanfaatkan teknologi modern ini. Hal tersebut bisa dilakukan dengan pembuatan poster. Poster bisa menjadi sarana komunikasi yang singkat, jelas, dan menarik dalam konteks pembelajaran maupun kegiatan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Tambung 1 kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi digital untuk menghasilkan karya yang kreatif masih terbatas. Literasi digital siswa-siswi SDN Tambung 1 masih terbilang cukup rendah juga. Siswa umumnya diperintahkan oleh guru untuk menggunakan media cetak atau gambar manual untuk menuangkan kreativitas visualnya. Penggunaan gadget yang memang dibatasi dilingkungan sekolah, serta jumlah alat digital yang terbatas menjadi faktor penghambatnya juga. Siswa-siswi SDN Tambung 1 khususnya di kelas V dan VI sudah mengenal penggunaan aplikasi canva. Canva adalah alat desain online yang menyedian presentasi, resume, poster, brosur, buletin, infografis, spanduk, penanda buku, buletin, dan materi lainnya (Alfian, dkk., 2021). Namun, pemanfaatan canva oleh siswa-siswi SDN Tambung 1 masih terbatas pada pengeditan sederhana, seperti menambahkan teks dan mengganti gambar pada template yang ada di canva. Sementara itu, untuk kemampuan membuat poster melalui aplikasi digital yang utuh masih belum banyak dilatih. Sehingga dalam pembuatan poster atau gambar visual laninya, siswa-siswi SDN Tambung 1 masih melakukannya secara manual. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan salah satu guru, mendapatkan hasil bahwasanya guru juga mengalami kesulitan, dikarenakan tidak ada tenaga pengajar untuk program ekstrakurikuler digital, guru harus berkonsentrasi pada penerapan kurikulum mandiri, yang meliputi perencanaan pengajaran dan administrasi, diikuti dengan refleksi dan evaluasi untuk hari berikutnya, dan masih kurangnya pengetahuan tentang teknologi informasi dan komunikasi, hal ini juga menjadi faktor penghambatnya.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh mahasiswa KKN-T Universitas Trunojoyo Madura akan melaksakan pelatihan pembuat poster canva untuk siswa-siswi SDN Tambung 1. Program ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan siswa dalam memanfaatkan canva secara lebih maksimal, tidak hanya sebagai media editing sederhana , tetapi juga sebagai sarana menungkap ide, kreativitas, dan pesan edikatif dalam bentuk poster. Poster digital buatan Canva memberikan pengalaman belajar multimedia yang mendorong komunikasi, kreativitas, dan pemerolehan informasi (Wanda & Amin, 2025). Siswa dapat secara efektif menyampaikan pemahaman mereka tentang isu-isu sosial melalui poster-poster ini. lebih Pembiasaan penggunaan aplikasi digital dapat menumbuhkan kreativitas, dan meningkatkan literasi digital.

METODE PENELITIAN

Metode pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan poster melalui aplikasi digital canva untuk melatih kreativitas siswa SDN Tambung 1, melibatkan sosialisasi dan pelatihan, khususnya melalui penggunaan metodologi kualitatif deskripsi, yang dikaitkan dengan deskripsi implementasi. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang dilakukan untuk lebih memahami peristiwa manusia atau masyarakat dengan melaporkan perspektif mendalam yang dikumpulkan dari sumber informan,

melakukan penelitian di lingkungan alami, dan menghasilkan gambaran menyeluruh dan rumit yang dapat diungkapkan secara alamiah (Fadli, 2021). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, yaitu suatu bentuk penelitian yang sejak awal sampai dengan pengembangan desain penelitiannya mempunyai spesifikasi yang metodis, terencana, dan terorganisir dengan jelas (Rahman & Kuniawati, 2021). Deskripsi pelaksanaan kegiatan sebagai berikut:

1. Analisis kebutuhan

Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan untuk menganalisis kebutuhan, diperoleh hasil bahwasannya di SDN Tambung 1 khususnya di kelas V dan VI, masih kurang terampil dalam memanfaatkan alat digital seperti aplikasi canva, untuk sarana dan prasarana seperti chromebook sudah ada tapi penggunaanya dibatasi, dan pengenalan aplikasi canva hanya berfokus pada penambahan teks dan penggunaan template dari canva. Analisis kebutuhan juga dilakukan dengan wawancara kepadaguru, serta dokumentasi.

2. Persiapan sosisialisasi dan sosialisasi

Persiapa dilakukan dengan membuat rangkuman materi menggunakan *power point* mengenai materi yang akan disampaikan yaitu pendampingan atau pelatihan pembuatan poster melalui aplikasi digital canva, serta menyiapkan materi untuk teman poster seperti anti bullying, bijak digital, dan menjaga kebersihan sekolah. Sosialisasi dilakukan dengan metode diskusi dan penyampaian materi kepada siswa (ceramah)

3. Tahap pelatihan dan pendampingan

Tahap pelatihan merupakan tahapan yang paling penting karena, siswa akan secara langsung praktik membuat poster melalui aplikasi digital canva. Pada pelatihan pembuatan poster melalui aplikasi digital canva ini, siswa bisa melatih dan menuangkan kreativitasnya dengan memanfaatkan semua fitur yang ada di canva untuk membuat poster dengan tema yang sudah disosialisasikan.

4. Evaluasi

Setelah pelatihan pembuatan poster melalui aplikasi digital canva, hasil karya siswa akan dievaluasi dan dinilai.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengabdian

Pelatihan pembuatan poster melalui aplikasi digital canva untuk melatih kreativitas siswa SDN Tambung 1, merupakan salah satu program kerja KKN-T Universitas Trunojoyo Madura yang bekerjasama dengan pihak SDN Tambung 1 sebagai mitra KKN-T nya. Berdasarkan pengabdian yang sudah dilakukan, sudah melewati 4 tahap yaitu analisis kebutuhan, sosialisasi, pelatihan pembuatan poster melalui aplikasi digital canva, dan evaluasi. Literasi digital adalah kemampuan menggunakan peralatan digital, seperti komputer, untuk meningkatkan tugas belajar atau pekerjaan (Abimanti, dkk., 2022), pemahaman literasi digital yang baik tidak hanya berguna untuk bidang akademik saja, tetapi juga untuk melatih kreativitas dengan menggunakan alat-alat digital. Kreativitas adalah kemampuan menghasilkan sesuatu yang orisinal atau baru dengan mengombinasikan bahan-

bahan yang sudah ada sebelumnya untuk menghasilkan sesuatu yang signifikan atau praktis (Farikhah, dkk., 2022).

Melalui program KKN-T Universitas Trunojoyo Madura, mengadakan pelatihan pembuatan poster melalui aplikasi digital canva untuk siswa kelas V dan VI SDN Tambung 1, untuk melatih kreativitas mereka menggunakan alat dan aplikasi digital. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, oleh tim KKN-T pada tanggal 9 Oktober 2025, permasalahan yang dialami oleh siswa-siswi SDN Tambung 1, yaitu kurangnya pemahaman untuk memanfaatkan aplikasi canva khususnya dalam hal mendesain. Para siswa-siswi SDN Tambung sudah mengenal aplikasi canva, tetapi hanya memahami cara penambahan teks atau mengedit teks biasa, serta mengedit template yang sudah ada. Sarana dan prasarana sudah tersedia tetapi dalam jumlah yang terbatas, sehingga harus bergantian antar kelasnya. Permasalahan juga dihadapi oleh guru, salah satunya yaitu tidak ada tenaga pengajar untuk program ekstrakurikuler digital, guru harus berkonsentrasi pada penerapan kurikulum mandiri, yang meliputi perencanaan pengajaran dan administrasi, diikuti dengan refleksi dan evaluasi untuk hari berikutnya, dan masih kurangnya pengetahuan tentang teknologi informasi dan komunikasi. Ditemukan beberapa guru di SDN Tambung 1, ada yang belum terlalu mahir mengoperasikan komputer atau laptop. Sehingga dari permasalahan yang ditemui tim KKN-T, perlu diadakan pelatihan untuk melatih kreativitas siswa dan literasi digitalnya, dalam bentuk kegiatan poster melalui aplikasi canva.

Kegiatan pelatihan, diawali dengan menganalisis kebutuhan yang dilakukan dengan observasi sekolah, wawancara guru dan dokumentasi pada tanggal 9 Oktober 2025 setelah melakukan analisis kebutuhan ditemukan permasalahan yaitu siswa-siswi SDN Tambung 1, masih kurang paham dalam menggunakan aplikasi canva, mereka hanya memahami hal-hal dasar canva, serta kurangnya bimbingan dari guru. Dari hasil permasalahan yang diketahui tim KKN-T mengusulkan solusi berupa pelatihan pembuatan poster melalui aplikasi digital canva untuk melatih kreativitas siswa, dan meningkatkan pemahaman literasi digital siswa khususnya dalam mengoperasikan aplikasi canva. Tahap kedua yaitu mengadakan sosialisasi pada tanggal 18 Oktober 2025, sosialisasi diikuti oleh siswa-siswi kelas V dan VI secara bersamaan. Pada tahap ini tim KKN-T menjelaskan mengenai fitur-fitur canva lebih mendetail, menjelaskan mengenai poster, serta menjelaskan tema poster yang akan diangkat, yaitu anti bullying, bijak digital, dan menjaga kebersihan sekolah. Tema yang diambil disesuaikan dengan isu-isu sosial yang dekat dengan permasalahan siswa-siswi SD pada umumnya.

Pada tanggal 20 Oktober 2025 pelatihan pembuatan poster melalui aplikasi digital canva dilakukan di kelas V SDN Tambung 1, setiap siswa akan diberi tema yang berbeda untuk membuat posternya. Siswa-siswi kelas V didampingi mahasiswa KKN-T untuk bisa membuat poster dengan baik. Pada tanggal 21 Oktober 2025 pelatihan pembuatan poster melalui aplikasi digital canva dilakukan di kelas VI SDN Tambung 1, setiap siswa akan diberi tema yang berbeda untuk membuat posternya. Siswa-siswi kelas VI lebih mahir dalam

mengoperasiaknn canva untuk membuat poster dibandingkan kelas V, seperti kelas V. Pada saat pelatihan pembuatan poster melalui aplikasi digital canva, siswa-siswi sudah mulai bisa mendesain atau menuangkan kreativitasnya menggunakan fitur-fitur yang ada di canva, tetapi pada kelas V ada beberapa siswa yang kesusahan dalam mendesainnya, sehingga perlu diberikan pendapingan khusus.

Setelah pelatihan pembuatan poster melalui aplikasi digital canva pada siswa kelas V dan VI SDN Tambung, diperoleh hasil, mereka sudah memahami fitur-fitur canva lebih baik, seperti penggunaan font yang disesuaikan dengan posternya, penggunaan elemen, dan penyusunan elemen atau mendesain, penyuaian warna, dan lain sebagainya. Pada pertemuan kedua pelatihan pembuatan poster melalui aplikasi digital canva, siswa-siswi kelas V dan VI SDN Tambung 1, sudah bisa membuat poster dengan tema yang sudah ditentukan. Pembuatan poster pada pertemuan kedua melanjutkan pembuatan yang belum selesai pada pertemuan pertama sebelumnya. Tidak hanya belajar mengenai pemanfaatan aplikasi canva dalam pembuatan poster, mereka juga belajar mengani tema yang diangkat yang pentingnya menjaga kebersihan sekolah, anti bullying, dan bijak digital.

Dibelakang peningkatan pemahaman, juga terdapat beberapa kendala yang dialami saat proses pelatihan pembuatan poster digital canva, yaitu sebagian template, animasi, logo, beberapa gambar, dan stiker tidak bisa digunakan karena harus menggunakan fasilitas premium atau prabayar, solusi yang diberikan oleh tim KKN-T dan mendc mahasiswa

kan dibuat,
salah satu



Gambar 1 Pelatihan Pembuatan Poster Canva SDN Tambung

Pembahasan Pengabdian

Berangkat dari hasil observasi dan wawancara, sehingga memperoleh sebuah permasalahan yaitu masih minimnya literasi digital dan kurangnya pemahaman siswa-siswi SDN Tambung1 dalam menggunakan apalikasi digital seperti canva. Siswa-siswi SDN Tambung 1, khususnya kelas tinggi yaitu kelas V dan VI sudah mengenal aplikasi canva sebelumnya, tetapi mereka hanya menggunakan aplikasi

canva hanya sebatas untuk menambahkan teks dan menggunakan template yang sudah ada di canva. Untuk mendesain secara langsung siswa-siswi SDN Tambung 1, masih perlu belajar lagi. Hal ini dikarenakan terbatasnya sarana dan prasarana yang dimiliki oleh sekolah dan mengharuskan mereka menggunakan chromebook sekolah secara begantian. Menyediakan peralatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) kepada sekolah dasar merupakan salah satu upaya pemerintah dalam meningkatkan standar layanan pendidikan dasar, dengan bantuan chromebook education (Setiawan, dkk., 2021). Selain faktor diatas, berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan, guru juga memiliki pengaruh dalam hal ini, beberapa guru masih belum terbiasa menggunakan hal digital khususnya aplikasi canva. Menurut Mulyanto & Yoenanto (2023) ketidakmampuan guru untuk memasukkan teknologi ke dalam rencana pelajaran mereka adalah akar masalah digitalisasi pendidikan Indonesia. Sehingga dalam proses pembelajaran cenderung menggunakan pembelajaran secara konvensional yang mengakibatkan siswa mudah merasa bosan. Selain itu untuk pembuatan ilustrasi gambar atau pembelajaran yang memerlukan desain, siswa-siswi SDN Tambunng 1 masih melakukannya secara manual. Di era digitalisasi yang sudah mulai modern seharusnya mereka sudah mengurangi pembuatan secara manual, untuk menyesuaikan dengan keadaan yang semakin modern dan agar tidak tertinggal dengan sekolah lain.

Berdasarkan permasalahan yang sudah ditemukan mahasiswa KKN-T Universitas Trunojoyo Madura, berinisiatif untuk mengadakan pelatihan pembuatan poster canva. Canva adalah platform desain grafis daring yang memfasilitasi pembuatan tampilan atau grafik yang menarik secara visual bagi siapa saja, termasuk mereka yang tidak familier dengan desain (Adi, 2020). Canva memiliki banyak fitur yang bisa digunakan dan menunjang pembelajaran siswa atau guru. Pada umumnya canva menyediakan template yang bisa langsung digunakan sesuai kebutuhan. Selain adanya template yang bisa langsung digunakan, canva juga bisa dijadikan alat untuk mendesain, menuangkan kreativitas siswa dengan cara yang lebih mudah. Siswa bisa menggunakan semua fitur dan disesuaikan dengan kebutuhannya, baik dari segi font tulisan, warna, gambar, dan lain sebagainya.

Pelatihan pembuatan poster melalui aplikasi digital yang dipilih oleh mahasiswa KKN-T bukan tanpa alasan, pemilihan program kerja ini diharapkan dapat melatih kreativitas siswa siswa dalam menuangkan idenya pada platform digital, serta meningkatkan kemampuan literasi digital mereka untuk meemahami kondisi digital dan juga mengangkat tema isu-isu sosial yang dekat dan sesuai dengan keadaan anak SD. Literasi digital dapat meningkatkan kemampuan seseorang dalam membaca, menyusun kalimat, dan menulis informasi menggunakan media digital. Literasi digital juga dapat membantu seseorang untuk lebih fokus dan berkonsentrasi saat menggunakan media digital (Isabella, dkk., 2023). Literasi digital sudah menjadi hal yang perlu dikuasai oleh siswa-siswi mulai dari tingkat SD, salah satunya literasi digital ini bisa dijadiikan pendukung untuk menyalurkan kreativitas secara lebih modern. Poster dipilih, karena merupakan salah satu bentuk komunikasi yang singkat padat dan jelas, bisa dibuat oleh siswa-

sisi SD. Poster adalah jenis penerbitan yang bertujuan untuk mencerahkan masyarakat umum dengan menggunakan teks, gambar, atau kombinasi keduanya (Simbolon, dkk., 2022).

Pelatihan pembuatan poster, mengangkat tema, anti *bullying*, bijak gadget, dan menjaga kebersihan sekolah, yang merupakan isu sosial yang penting untuk dipahami oleh siswa-siswi SD. Meskipun perlu diintegrasikan dengan program pendidikan karakter yang lebih komprehensif, poster dapat menjadi langkah awal yang terukur dalam menghentikan *bullying* di sekolah dasar (Srirahmawati, dkk., 2025). Edukasi tentang dampak negatif penggunaan perangkat elektronik sangatlah penting. Mengurangi risiko kecanduan perangkat elektronik pada siswa merupakan salah satu tujuan utama edukasi ini. Penggunaan perangkat elektronik yang berlebihan oleh siswa dapat meningkatkan risiko kecanduan, yang dapat membahayakan kesehatan fisik dan emosional mereka (Prodyanatasari, dkk., 2025). Sejak anak-anak masuk TK dan SD,, mereka harus diajarkan pentingnya menjaga kebersihan lingkungan termasuk lingkungan sekolah. Perilaku ini diharapkan akan berlanjut hingga dewasa (Habib & Rajagukguk, 2022). Pengangkatan tema anti *bullying*, bijak gadget, dan menjaga kebersihan sekolah menjadi isu sosial yang sangat penting untuk diajarkan kepada siswa sejak dini, dikarenakan hal ini akan menjadi kebiasaan hidupnya agar menjadi baik dan tenram.

Pelatihan pembuatan poster melalui aplikasi digital canva melalui beberapa tahap mulai dari tahap analisis masalah, sosialisasi mengenai canva dan fitur-fiturnya serta tema yang diangkat, hingga pada tahap inti yaitu pelatihan pembuatan poster yang dilakukan selama dua kali pertemuan pada masing-masing kelas V dan VI. Setelah melalui beberapa tahap, siswa-siswi kelas V dan VI sudah mulai bisa membuat poster, dan tidak hanya membuat poster saja, mereka mengatahui dan mengerti apa maksud dan pesan dari poster yang dibuat sesuai dengan tema yang diangkat. Pelatihan poster melalui aplikasi digital canva, seharusnya tidak berhenti pada tahap ini saja, siswa-siswi SDN Tambung 1 ini, perlu dibiasakan, agar lebih mahir dan menguasai setiap fitur yang ada. Metode pembiasaan merupakan serangkaian tindakan berulang yang dirancang untuk membantu seseorang terbiasa berfikir dan bertindak sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan (Abidin, 2018).

Kegiatan pengabdian dan penelitian pembuatan posster digital canva ini, juga didukung oleh penelitian terdahulunya yaitu oleh Laila dkk, dengan judul "Pemanfaatan Media Cetak Poster Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Di Kelas V SD" pada penelitian memperoleh hasil bahwasannya apalikasi canva dapat meningkatkan kualitas pembelajaran karena guru bisa menggunakan fitur canva dalam mengajar, dan siswa dapat belajar membuat desain visual dengan mudah (Kaffah, dkk., 2023). Penelitian juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Nurulpaik & Fitriani dengan judul "Media Pembelajaran CANVA untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Materi Poster Siswa Sekolah Dasar: Systematic Literature Review", penelitian ini memperoleh hasil bahwasannya pembelajaran menggunakan canva

dapat meningkatkan kemampuan berfikir kristis siswa, serta dibiasakan atau diimplementasikan dengan pembuatan poster (Nurulpaik & Fitriani, 2025).

Dibelakang peningkatan pemahaman, juga terdapat beberapa kendala yang dialami saat proses pelatihan pembuatan poster digital canva, yaitu sebagian template, animasi, logo, beberapa gambar, dan stiker tidak bisa digunakan karena harus menggunakan fasilitas premium atau prabayar, solusi yang diberikan oleh tim KKN-T yaitu share link terlebih dahulu mengenai template yang akan dibuat, dan mendownloadkan poster menggunakan akun premium milik salah satu mahasiswa KKN-T.

KESIMPULAN

Pendampingan pembuatan poster melalui aplikasi canva untuk melatih kreativitas siswa, penting dilaksakan. Pada siswa-siswi SDN Tambung 1 yang masih belum menguasai fitur-fitur canva dan masih cukup rendah literasi digitalnya, pendampingan seperti ini sangat dibutuhkan, agar siswa-siswi bisa menuangkan kreativitasnya dengan cara yang lebih mudah, modern, dan sesuai dengan tuntutan zaman. Hal ini juga akan berpengaruh pada peningkatan kualitas pembelajaran, siswa-siswi menjadi tidak bosan, karena melakukan suatu hal yang baru dan tidak perlu melakukannya secara manual lagi.

Pembuatan poster menggunakan aplikasi canva di SDN Tambung 1, masih memiliki kendala yaitu terbatasnya barang digital seperti chromebook dan guru yang masih belum terlalu mahir menggunakan aplikasi digital satunya canva. Dengan adanya pendampingan pembuatan poster dari mahasiswa KKN-T diharapkan bisa membantu, hal ini bisa dilihat siswa-siswi kelas V dan VI SDN Tambung 1 sudah mulai bisa mendesain poster sendiri di canva, tanpa harus menggunakan temmplate sepenuhnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. M. (2018). Penerapan pendidikan karakter pada kegiatan ekstrakurikuler melalui metode pembiasaan. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 183-196. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v12i2.185>
- Abimanik, B., Maulana, Y. C., & Amin, A. (2022). Pelatihan Media Canva Dalam Meningkatkan Literasi Digital Dan Kreativitas Anak Di Desa Sumberjaya. *An-Nizam*, 1(1), 81-86. <https://doi.org/10.33558/an-nizam.v1i1.3726>
- Adi, M. S. (2020). *Membuat Desain Cantik Dengan Mudah & Cepat Menggunakan Canva*. Marsudi Suwarna Adi.
- Dewi, D. A., Hamid, S. I., Annisa, F., Octafianti, M., & Genika, P, R. (2021). Menumbuhkan Karakter Siswa melalui Pemanfaatan Literasi Digital. *Jurnal Basicedu*, 5(6)
- Dirawan, G. D., Andayani, D. D., & Pertiwi, N. (2023). Peningkatan Literasi Digital pada Santri Pesantren Syeh Hasan Yamani memanfaatkan Aplikasi Canva. *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 2(4), 366-371. <https://doi.org/10.59025/jm.v2i4.129>
- Fadli, M. R. (2021). Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 21(1), 33-54.

- Habib, M., & Rajagukguk, K. P. (2022). Pengaruh Pemanfaatan Media Poster Terhadap Perilaku Siswa Dalam Menjaga Kebersihan Lingkungan Di Sekolah dasar. *Jurnal Sintaksis*, 4(1), 1-10.
- Isabella, I., Iriyani, A., & Lestari, D. P. (2023). Literasi Digital sebagai Upaya Membangun Karakter Masyarakat Digital. *Jurnal Pemerintahan Dan Politik*, 8(3), 167-172. <https://doi.org/10.36982/jpg.v8i3.3236>
- Kaffah, L. S., Setiawan, D., & Waluyo, E. (2023). Pemanfaatan Media Cetak Poster Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Aplikasi Canva Di Kelas V Sd. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(16), 482-492. <https://doi.org/10.5281/zenodo.8246435>
- Mulyanto, T. N. H. P., & Yoenanto, N. H. (2023). Kesiapan guru menuju digitalisasi pendidikan di era merdeka belajar ditinjau dari komponen tpack. *Proceeding series of psychology*, 1(1), 281-289.
- Nurulpaik, I., & Fitriani, Y. (2025). Media Pembelajaran CANVA untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif pada Materi Poster Siswa Sekolah Dasar: Systematic Literature Review. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(3), 5501-5510. <https://doi.org/10.58230/27454312.2930>
- Prodyanatasari, A., Susilowati, P., Purnadianti, M., Putri, M. P., Swandono, H. U., & Jayanti, K. D. (2025). Edukasi Dampak Menggunakan Gadget pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Masyarakat (Jupemas)*, 6(1), 19-29. <https://doi.org/10.36465/jupemas.v6i1.1498>
- Rahman, D., & Kurniawati, D. (2021). Pemanfaatan Media Sosial Bagi Pengembangan Pemasaran UMKM (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Distro di Kabupaten Sumenep). *Wacana Equiliberium (Jurnal Pemikiran Penelitian Ekonomi)*, 9(02), 112-122. <https://doi.org/10.31102/equilibrium.9.02.112-122>
- Rawlings, B. S., & Cutting, S. J. (2024). Linking Disparate Strands: A Critical Review of the Relationship Between Creativity and Education. *Educational Psychology Review*, 36(4), 1-28. <https://doi.org/10.1007/s10648-024-09973-z>
- 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>
- Sanga, L. D., & Wangdra, Y. (2023, September). Pendidikan adalah faktor penentu daya saing bangsa. In *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial Dan Teknologi (SNISTEK)* (Vol. 5, pp. 84-90). <https://doi.org/10.33884/psnistek.v5i.8067>
- Setiawan, T., Nasrudin, F., & Hasanah, F. N. (2021). Penggunaan chromebook bermuatan game edukasi untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar matematika siswa SD di Kabupaten Boyolali. *Indonesian Journal of Islamic Elementary Education*, 1(1), 75-86. <https://doi.org/10.28918/ijjee.v1i1.3921>
- Simbolon, R. W., Siallagan, S., Munte, E. D., & Barus, B. (2022). Desain Poster Menarik Memanfaatkan Canva. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(3), 448-456. <https://doi.org/10.31949/jb.v3i3.2904>
- Srirahmawati, I., Putra, A., & Mahdin, M. (2025). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Poster sebagai Upaya Pencegahan Bullying di Sekolah Dasar. *JANAH: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1), 76-83.



Wanda, K., & Basri, A. (2025). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Poster Digital Pembelajaran Masalah Sosial Menggunakan Aplikasi Canva di Sekolah Dasar 027977 Binjai. *Altafani*, 4(2).