

## **Pengenalan dan Pelatihan Desain Kreatif dengan Canva untuk Peserta Didik SD Kanisius Notoyudan**

**M L Karmaley<sup>\*1</sup>, R R B Setyowati<sup>2</sup>, O K Budianto<sup>3</sup>, E Marsella<sup>4</sup>**

<sup>1-4</sup>Program Studi Sistem Informasi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta

E-mail: 231712241@students.uajy.ac.id<sup>\*1</sup>, 231712233@students.uajy.ac.id<sup>2</sup>,  
231712255@students.uajy.ac.id<sup>3</sup>, elisabeth.marsella@uajy.ac.id<sup>4</sup>

**Abstrak.** Pada era perkembangan teknologi yang pesat, dibutuhkan keseimbangan antara konsumsi dan keterampilan penggunaan teknologi sejak dini. Hal ini disebut dengan literasi digital, yaitu kemampuan dalam menggunakan teknologi yang disertai kemampuan bersosialisasi, belajar, berpikir kritis, kreatif, dan inspiratif. Kemampuan ini bisa dilatih melalui desain grafis yang mengasah anak-anak untuk mengembangkan cara berpikir kreatif dan pemecahan masalah melalui tampilan visual. Mempertimbangkan sasaran pelatihan yaitu siswa Sekolah Dasar (SD), pelatihan desain dilakukan pada platform Canva atas kemudahan dan aksesibilitas yang tinggi. Bertujuan untuk menanamkan literasi digital melalui keterampilan desain bagi siswa, pelatihan ini diselenggarakan dengan tema Pengenalan dan Pelatihan Desain Kreatif dengan Canva untuk Peserta Didik (Kelas 5) SD Kanisius Notoyudan yang melibatkan kegiatan pemaparan materi, praktik di *website* Canva, dan lomba berupa tanya jawab yang dilakukan dengan bimbingan penuh secara langsung. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan literasi digital pada siswa kelas 5 SD Kanisius Notoyudan, dengan seluruh siswa mampu mengaplikasikan keterampilan desain yang telah dipelajari.

**Kata kunci:** Pelatihan; Canva; Siswa; Kemampuan Kreatif

*Abstract.* In the era of rapid technological development, a balance is needed between consumption and technology usage skills from an early age. This is called digital literacy, which is the ability to use technology accompanied by social skills, learning, critical thinking, creativity, and inspiration. This ability can be trained through graphic design that hones children to enhance creative thinking and problem solving through visual representation. Considering the target audience, namely elementary school students, the design training was conducted on the Canva platform due to its ease and high accessibility. Aiming to instill digital literacy through design skills for students, this training was held with the theme Introduction and Creative Design Training with Canva for Students (Grade 5) of SD Kanisius Notoyudan. The program included material presentations, hands-on practice using Canva, and a competition featuring Q&A sessions, all conducted with full direct guidance. The results of the training indicated an improvement in digital literacy in grade 5 students of SD Kanisius Notoyudan, with all students successfully applying the design skills they had learned.

**Keywords:** Training; Canva; Students; Creative Skill

## **1. Pendahuluan**

Seiring berjalannya waktu, teknologi komunikasi dan informasi telah membuat pekerjaan manusia menjadi lebih mudah tanpa mengenal batasan usia [1]. Saat ini, konsumsi dan penggunaan media harus diimbangi dengan kemampuan literasi digital sejak dini. Literasi digital adalah keterampilan yang tidak hanya mencakup kemampuan dalam menggunakan teknologi, tetapi juga kemampuan bersosialisasi, belajar, berpikir kritis, kreatif, dan inspiratif sebagai bagian dari kompetensi digital [2]. Beragam kerangka kerja telah dikembangkan untuk mengukur keterampilan tersebut, salah satunya adalah *Digital Capabilities Framework* dari Jisc, yang mencakup (1) kemahiran dan produktivitas digital, (2) literasi informasi, data, dan media, (3) kreasi digital, pemecahan masalah, dan inovasi, (4) komunikasi digital, kolaborasi, dan partisipasi, (5) pembelajaran dan pengembangan digital, serta (6) identitas dan kesejahteraan digital [3].

Salah satu aspek penting dalam literasi digital adalah kemampuan berpikir kreatif, yang dapat diasah melalui desain grafis, terutama bagi anak-anak. Desain grafis berperan dalam membantu anak mengekspresikan ide melalui tampilan visual [4]. Selain itu, desain grafis juga melatih kemampuan berpikir kritis, menyelesaikan masalah, dan berinovasi. Dengan mengenalkan desain grafis sejak dini, anak dapat mengembangkan cara berpikir kreatif serta menemukan solusi dan peluang baru [5]. Kreativitas dalam proses pembelajaran, khususnya dalam desain grafis, dapat dikembangkan melalui penggunaan alat digital yang mendukung eksplorasi ide serta mendorong inovasi anak.

Perancangan desain sangat bergantung dengan ilmu desain komunikasi karena memiliki tujuan agar dapat mempelajari konsep-konsep secara kreatif [6]. Sebuah desain informasi kreatif tentunya perlu membahas tentang hal-hal penting yang memiliki makna namun dalam penyampaiannya diperlukan penyederhanaan bahasa agar sebuah pesan yang disampaikan dapat diterima oleh pembaca. Sebuah desain juga perlu disampaikan dengan sesuatu yang menarik dan kreatif agar pembaca tidak memiliki rasa malas untuk membaca. Maka dari itu, sangat disarankan bahwa dalam penyampaian informasi disertai gambar yang menarik perhatian dan bagus untuk dilihat, tetapi perlu disesuaikan apa yang bisa kita manfaatkan pada era sekarang ini untuk memenuhi setiap kebutuhan dalam perancangan desain. Dengan kemajuan teknologi yang pesat, terdapat banyak aplikasi dan *website* yang tersedia untuk mendesain, tetapi tidak semua mudah digunakan oleh semua kalangan. Hal ini menjadi pertimbangan dalam menuangkan kreativitas melalui desain grafis. Maka dari itu, Canva menjadi solusi karena merupakan platform desain yang sederhana dan dapat digunakan tanpa keahlian khusus. Dengan Canva, pengguna dapat membuat berbagai konten kreatif seperti poster, presentasi, dan kartu ucapan dengan mudah.

Di era sekarang sangat diperlukan media pembelajaran yang menarik. Hal ini dilihat dari adanya penerapan pembelajaran yang pasif yang membuat siswa sulit memahami materi dan memiliki rasa malas dalam belajar. Akan tetapi, dikarenakan adanya Canva yang memiliki *template* beragam serta menarik secara otomatis membantu guru memberikan materi yang kreatif [7]. Selain itu, Canva juga sangat bermanfaat untuk siswa dikarenakan dapat membuat materi pembelajaran sebagai bahan presentasi untuk tugas mereka. Canva dapat membangun motivasi siswa dalam mengerjakan tugas berupa materi pembelajaran presentasi karena penggunaan Canva yang mudah dan dapat digunakan secara fleksibel.

Pendidikan adalah dasar penting yang harus dimiliki tiap anak, termasuk dalam bidang kreatif seperti desain grafis. Keterampilan desain grafis harus diterapkan dalam era digital saat ini. Dengan memperkenalkan dunia desain grafis melalui cara yang menyenangkan, interaktif dan mudah dipahami dengan konsep visual. Salah satu platform desain grafis yang saat ini mudah digunakan dan interaktif adalah Canva [8]. Canva memiliki berbagai fitur visual yang sangat mudah dimengerti oleh siswa Sekolah Dasar. Walaupun Canva sebagai media interaktif sangat mudah digunakan, Canva memiliki tantangannya tersendiri. Tantangan dalam penggunaan aplikasi Canva untuk media pembelajaran salah satunya adalah terbatasnya sarana dan prasarana yang digunakan untuk membuat media kreatif menggunakan aplikasi Canva. Salah satu tantangan lainnya untuk menggunakan aplikasi Canva adalah kurangnya akses internet untuk membuat media kreatif dari Canva [9]. Keterbatasan akses internet ini dikarenakan perlunya koneksi internet yang stabil, sementara akses jaringan internet masih terbatas di beberapa daerah. Hal ini dapat menjadi penghambat dan salah satu tantangan yang perlu di perhatikan dalam penggunaan aplikasi ini.

Pengenalan dan pelatihan desain kreatif menggunakan aplikasi Canva memiliki urgensi tersendiri. Dengan menggunakan aplikasi ini sebagai media pembelajaran yang interaktif, peserta didik dapat dengan mudah memahami dan dapat memberikan motivasi tersendiri. Media pembelajaran dapat membantu peserta didik memahami materi dengan lebih mudah. Pembelajaran dengan metode interaktif dan visual dapat membantu peserta didik memahami penjelasan dari materi dengan mudah. Pelatihan penggunaan aplikasi ini tidak hanya membantu peserta didik mengenal dan memahami desain grafis, tetapi juga membangun jiwa kreativitas dan menyusun informasi secara visual [10]. Pengenalan dan pelatihan aplikasi canva dapat menambah pengetahuan literasi numerasi, media pembelajaran, dan pendidikan yang inovatif. Penggunaan Canva sebagai media interaktif yang mudah diakses dapat menjadi solusi efektif untuk peserta didik dalam mengembangkan keterampilan [11].

Pelatihan Canva terhadap anak-anak telah dilakukan dalam beberapa pengabdian terdahulu, seperti pelatihan Canva untuk siswa Sekolah Dasar Islamic Center Samarinda yang melibatkan pengenalan canva dan praktik pembuatan desain peraga pendidikan [12], pelatihan dasar Canva sebagai materi pembelajaran untuk siswa kelas 4 Sekolah Dasar Kanisius Notoyudan yang melibatkan penjelasan dasar, praktik, dan kuis [13], pengenalan Canva sebagai media pembelajaran untuk siswa Sekolah Dasar yang memberikan dampak positif terkait minat belajar, kreativitas, dan penguasaan teknologi siswa [14], pelatihan desain grafis melalui Canva sebagai strategi meningkatkan kreativitas anak-anak di Desa Kawungwuluk yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan berpikir kritis, memecahkan masalah, dan ekspresi diri melalui desain grafis [4], serta pembuatan *e-comic* untuk pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) melalui Canva yang memiliki dampak positif terhadap kreativitas siswa Sekolah Dasar [15].

Dalam upaya meningkatkan keterampilan desain kreatif peserta didik, program pengenalan dan pelatihan Canva diselenggarakan sebagai bentuk pengabdian kepada masyarakat. Pelatihan Canva terhadap Sekolah Dasar Kanisius Notoyudan berkomitmen untuk memberikan pendidikan berkualitas yang mengedepankan inovasi dalam proses pembelajaran. Sebagai referensi, telah dilakukan pengabdian dengan judul "Pelatihan Canva Dasar sebagai Materi Pembelajaran untuk Murid Kelas 4 Sekolah Dasar Kanisius Notoyudan" [13], yang berfokus pada pengenalan dasar penggunaan Canva bagi peserta didik. Melanjutkan pengabdian tersebut, program ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai desain kreatif dengan Canva. Dengan pelatihan ini, diharapkan peserta didik tidak hanya mengenal dasar-dasar desain grafis tetapi juga dapat mengembangkan kemampuan literasi digital serta inovasi dalam menyampaikan informasi secara visual. Penggunaan Canva yang mudah diakses dan interaktif diharapkan dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Kanisius Notoyudan, hingga penelitian ini harus dilakukan untuk memastikan efektivitas serta manfaat yang dihasilkan dari pelatihan ini bagi peserta didik.

## **2. Analisis Situasi**

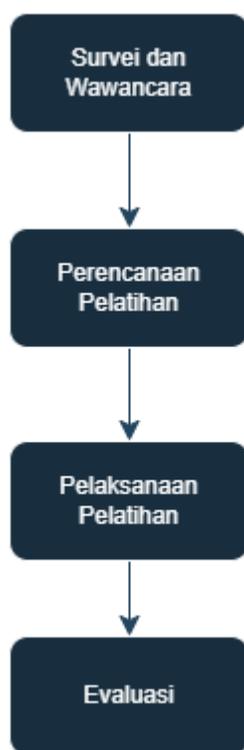
Analisis situasi telah dilakukan sebagai tahap awal perancangan pengabdian oleh Peneliti untuk mengumpulkan informasi dan memahami kondisi kelompok sasaran, yaitu siswa kelas 5. Analisis situasi dilakukan terhadap SD Kanisius Notoyudan pada 14 Maret 2025 dengan diskusi bersama kepala sekolah. Sekolah Kanisius Notoyudan memiliki satu kelas 5 saja dengan jumlah 24 siswa pada tahun ajaran 2024/2025. Siswa kelas 5 SD menggunakan lab komputer hanya sekali dalam seminggu pada mata pelajaran informatika. Melalui diskusi, diperoleh pemahaman tentang kondisi SD Kanisius Notoyudan terkait kurikulum Informatika yang diterapkan di sekolah, serta gambaran umum tingkat literasi digital siswa. Pemahaman ini kemudian menjadi acuan untuk penyusunan materi pembelajaran serta penerapannya Canva dalam proses belajar-mengajar dalam pengabdian ini. Selain itu, pemahaman yang diperoleh diharapkan mampu mendukung efektivitas kegiatan belajar-mengajar melalui identifikasi tantangan dan kebutuhan siswa.

Situasi di SD Kanisius Notoyudan menunjukkan bahwa siswa kelas 5 sudah pernah menerima materi pembelajaran terkait Canva melalui pengabdian serupa pada Maret 2024 [13], ketika siswa masih berada di kelas 4. Namun, pengabdian tersebut hanya berupa pengenalan dasar, seperti penjelasan Canva, fitur-fitur

dasar Canva, dan praktik pembuatan poster dalam kurun waktu 1 hari. Berdasarkan keterangan dari mahasiswa sebelumnya dan hasil observasi terkini, diketahui bahwa siswa belum sepenuhnya memahami pembuatan presentasi (PPT), kartu undangan, dan poster lebih mendalam. SD Kanisius Notoyudan memiliki 1 Laboratorium Komputer dengan jumlah komputer sebanyak 15 unit. Untuk menyesuaikan keterbatasan fasilitas, teknis pembelajaran dibagi menjadi dua kelompok dalam satu kelas yang masing-masing terdiri dari 12 siswa, agar penggunaan perangkat komputer dapat optimal dan efektif. Pemilihan materi ini disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang telah dikenali dalam analisis situasi, sekaligus menjadi respons terhadap pembelajaran Informatika di sekolah dasar yang masih minim fasilitas dan pengalaman praktik langsung.

### 3. Metode

Metode pengabdian pada SD Kanisius Notoyudan meliputi beberapa tahap seperti pada Gambar 1:



**Gambar 1.** Tahapan Kegiatan Pengabdian

#### 3.1. Survei dan Wawancara

Pada tanggal 27 Februari 2025, telah dilakukan survei langsung di SD Kanisius Notoyudan untuk memastikan kelayakan pelaksanaan pengabdian berupa pengenalan dan pelatihan Canva bagi peserta didik. Hasil survei menunjukkan bahwa pihak sekolah memberikan izin untuk melaksanakan kegiatan tersebut. Selanjutnya, dilakukan wawancara dengan pihak sekolah guna mengetahui tingkat pemahaman siswa kelas 5 terhadap Canva. Berdasarkan wawancara, diketahui bahwa siswa telah mengenal Canva, namun masih memiliki keterbatasan dalam pemahaman dan penggunaannya. Pihak sekolah juga menyampaikan harapan agar siswa mendapatkan pelatihan tambahan guna meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan Canva.

Berdasarkan hasil wawancara, terdapat peluang untuk menyusun materi pelatihan yang tidak hanya relevan dengan mata pelajaran, tetapi juga lebih inovatif dan kreatif. Hal ini bertujuan untuk membedakan

pelatihan dari kegiatan serupa yang sebelumnya telah diselenggarakan oleh mahasiswa Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Oleh karena itu, pelatihan dirancang dengan materi pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa berdasarkan masukan dari para guru SD Kanisius Notoyudan.

### *3.2. Perencanaan Penelitian*

Berdasarkan hasil survei dan wawancara, pelaksanaan pengabdian dirancang dengan perencanaan yang matang. Pembahasan terkait jadwal dan teknis pelaksanaan dilakukan secara luring dan juga daring bersama kepala sekolah. Penyusunan materi disesuaikan dengan kebutuhan siswa sebagai persiapan menjelang kenaikan kelas. Materi yang disusun mencakup pengenalan Canva dan dasar-dasar desain, pembuatan kartu undangan, pembuatan presentasi menarik, serta pembuatan poster edukatif. Materi ini dibagi menjadi empat topik dengan total delapan sesi, di mana setiap kelompok mendapatkan empat topik yang diajarkan dalam empat sesi. Dengan perancangan yang terstruktur, program pengabdian ini diharapkan dapat memberikan manfaat optimal bagi siswa dalam mengembangkan kreativitas dan keterampilan desain.

### *3.3. Pelaksanaan Penelitian*

Pada tahap ini, program pengabdian dilaksanakan dengan serangkaian kegiatan yang telah dirancang secara sistematis. Pelaksana kegiatan memiliki peran masing-masing, termasuk menyampaikan materi, mendokumentasikan kegiatan, serta membimbing dan mengarahkan siswa selama pelatihan.

Pelatihan ini ditujukan bagi siswa kelas 5 SD Kanisius Notoyudan, dengan jumlah peserta sebanyak 24 siswa. Untuk menyesuaikan keterbatasan fasilitas laboratorium komputer yang hanya memiliki 15 unit, peserta dibagi menjadi dua kelompok yang masing-masing terdiri dari 12 siswa. Pengabdian dilakukan dalam dua hari, dengan jadwal yang dijabarkan pada Tabel 1.

**Tabel 1.** Jadwal Pelaksanaan Pengabdian

<b>Hari/Tanggal</b>	<b>Sesi</b>	<b>Keterangan</b>
Selasa, 25 Maret 2025	Sesi 1 (07.30-08.00)	Pengenalan Canva sesi 1
	Sesi 2 (08.00-08.30)	Pengenalan Canva sesi 2
	Sesi 3 (08.30-09.45)	Pembuatan kartu undangan sesi 1
	Sesi 4 (10.00-11.30)	Pembuatan kartu undangan sesi 2
Rabu, 26 Maret 2025	Sesi 1 (10.00-10.45)	Pembuatan presentasi sesi 1
	Sesi 2 (10.45-11.20)	Pembuatan presentasi sesi 2
	Sesi 3 (11.20-11.45)	Pembuatan poster sesi 1
	Sesi 4 (11.45-12.30)	Pembuatan poster sesi 2
	Sesi 5 (12.30-12.45)	Lomba tanya jawab

Berdasarkan Tabel 1, pelatihan pada hari pertama dimulai dengan pengenalan Canva dan dasar-dasar desain grafis. Kegiatan dimulai dengan pengenalan Canva dan dasar-dasar desain grafis. Peserta diperkenalkan pada berbagai fitur dasar Canva, seperti fitur warna, teks, desain, elemen, dan gambar. Setelah itu, siswa melakukan praktik langsung dengan membuat kartu undangan menggunakan fitur yang telah dipelajari. Pada hari kedua, pelatihan berfokus pada pembuatan presentasi interaktif dan poster edukatif. Siswa mendapatkan bimbingan langsung dalam setiap tahapan desain, sehingga dapat lebih memahami penerapan konsep yang diajarkan. Setelah semua materi disampaikan, dilakukan evaluasi

pemahaman melalui lomba dan tanya jawab untuk memastikan siswa dapat mengaplikasikan keterampilan yang telah diperoleh. Dengan pelaksanaan yang sistematis dan terstruktur, pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan kreativitas serta literasi digital siswa.

### *3.4. Pelaksanaan Penelitian*

Dengan bimbingan langsung di setiap tahap desain, siswa lebih mudah memahami penerapan fitur Canva secara kompleks. Selama sesi berlangsung, terlihat peningkatan keterampilan siswa dalam menyusun desain yang menarik dan informatif. Sebagai bentuk evaluasi, diadakan sesi lomba dan tanya jawab untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah diberikan. Hasil evaluasi menunjukkan sebagian besar siswa mampu mengaplikasikan keterampilan desain yang dipelajari dengan baik. Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil meningkatkan literasi digital siswa kelas 5 SD Kanisius Notoyudan. Melalui metode pembelajaran berbasis praktik dan bimbingan langsung, siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mengaplikasikan konsep desain secara kreatif. Keberhasilan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang terstruktur dan interaktif berdampak positif dalam meningkatkan keterampilan desain grafis siswa sekolah dasar.

Kegiatan kuis dan tanya jawab dilaksanakan sebagai penutup sesi, berlangsung pukul 12.30–12.45 WIB. Pada sesi ini, siswa kembali ke kelas dan mengikuti kuis dengan tertib. Kuis terdiri dari dua pertanyaan tentang materi presentasi dan empat pertanyaan yang mencakup seluruh materi pelatihan hari pertama. Pertanyaan meliputi pengertian dan manfaat Canva, elemen penting dalam kartu undangan, cara membuat presentasi menarik, serta definisi dan fungsi poster. Siswa menjawab dengan antusias, memberikan jawaban yang tepat dan jelas. Bahkan saat diminta menjelaskan ulang alur pembuatan poster, mereka dapat menjawab dengan baik dan runtut. Hadiah diberikan kepada siswa yang paling banyak menjawab dengan benar. Dari sesi ini dapat disimpulkan bahwa siswa memahami materi dari awal hingga akhir pelatihan dengan baik. Dokumentasi pemberian hadiah dapat dilihat pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Pemenang lomba tanya jawab

## **4. Hasil dan Pembahasan**

Pada tanggal 14 Maret 2025, survei dan wawancara dilakukan di SD Kanisius Notoyudan dengan bertemu kepala sekolah untuk memperoleh informasi mengenai pemahaman siswa kelas 5 terhadap Canva.

Berdasarkan hasil yang diperoleh, diketahui bahwa siswa kelas 5 telah menerima materi pengenalan Canva saat masih duduk di kelas 4 melalui kegiatan pengabdian terdahulu. Namun, pembelajaran tersebut hanya mencakup dasar-dasar Canva dan belum membahas fitur serta penggunaannya secara mendalam.

Setelah survei dan wawancara dilakukan, perencanaan pelatihan disusun dengan membahas waktu pelaksanaan, penyusunan materi, serta jadwal sesi untuk setiap materi. Materi yang telah dipersiapkan dirancang secara efektif dan disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Dengan pembelajaran Canva yang dikemas secara visual dan interaktif, peserta didik dapat memahami materi dengan lebih mudah.

Pada tahap pelaksanaan, pelatihan dilaksanakan pada tanggal 25 sampai tanggal 26 Maret 2025. pelatihan ini dilakukan dengan sistem pembagian kelompok, di mana setiap kelompok terdiri dari 12 siswa. Materi yang diberikan mencakup empat topik dengan total delapan sesi. Setiap sesi dirancang agar lebih interaktif dan terstruktur, sehingga peserta dapat memahami materi dengan lebih baik dan terlibat secara aktif dalam setiap kegiatan yang diselenggarakan. Adapun materi pelaksanaan pada kedua sesi pelatihan adalah sebagai berikut.

#### *4.1. Pengenalan Canva dan Dasar-dasar Desain*

Pelatihan dilaksanakan secara langsung di laboratorium komputer SD Kanisius Notoyudan dengan pembagian dua kelompok untuk kelas 5, ditunjukkan pada Gambar 3. Pada sesi pertama, kelompok pertama yang terdiri dari siswa dengan nomor absen 1 hingga 12 akan mengikuti pelatihan terlebih dahulu, lalu dilanjut dengan siswa pada nomor absen 13 hingga 24. Materi disampaikan dalam bentuk PDF agar peserta didik tidak langsung dikenalkan dengan PowerPoint, karena materi mengenai penggunaannya belum dibahas. Materi pertama, Pengenalan Canva dan Dasar-dasar Desain, berlangsung dari pukul 07.30 - 08.30 WIB. Sesi ini mencakup pengenalan Canva, cara membuat desain dengan mudah, serta pemanfaatan berbagai fitur dan *template*, seperti *template* desain pakaian, *template* postingan media sosial, fitur filter, *style* modern, serta pemilihan filter berdasarkan warna. Selain itu, peserta juga diperkenalkan dengan langkah-langkah awal dalam membuat desain agar lebih efektif. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif dan mudah dipahami, dengan pendekatan praktik langsung agar peserta dapat segera mengaplikasikan konsep yang dipelajari.



**Gambar 3.** Pemaparan Materi Pengenalan Canva dan Dasar-dasar Desain

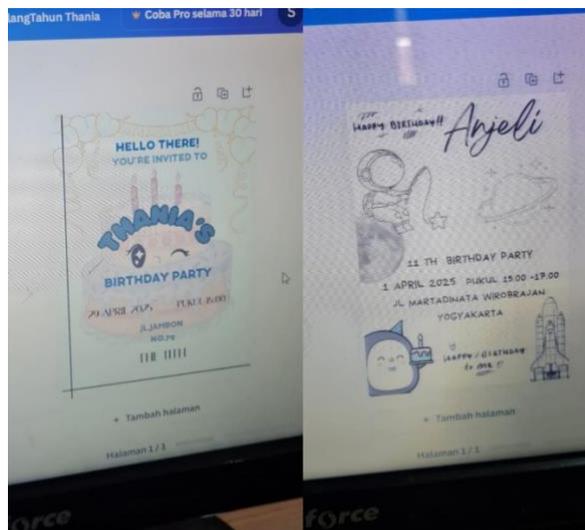
#### *4.2. Pembuatan Kartu Undangan Ulang Tahun*

Pelatihan materi kedua dilaksanakan di laboratorium komputer SD Kanisius Notoyudan dengan sistem pembagian kelompok dalam dua sesi, ditunjukkan pada Gambar 3 dan Gambar 4. Kegiatan ini berlangsung dari pukul 08.30 - 11.30 WIB, mencakup sesi tiga dan empat. Materi masih disampaikan dalam bentuk PDF agar peserta didik belum dikenalkan dengan PowerPoint sebelum memasuki materinya. Materi ini mencakup pembelajaran mengenai pembuatan kartu undangan, mulai dari pemahaman konsep desain yang

baik, contoh desain kartu undangan, hingga langkah-langkah pembuatannya. Pada tahap awal, peserta diminta untuk memperhatikan proses pembuatan kartu undangan. Selanjutnya, mereka mulai mendesain kartu secara mandiri dengan memasukkan elemen penting seperti nama, tanggal undangan, waktu pelaksanaan, dan alamat acara. Setelah itu, peserta diminta untuk menambahkan elemen dekoratif agar desain kartu menjadi lebih menarik dan estetis. Hasil karya oleh siswa ditampilkan pada Gambar 5. Setelah sesi berakhir, peserta didik diberi kuis kecil berhadiah untuk melihat seberapa paham mereka mengenai materi yang sudah mereka pelajari.



**Gambar 4.** Pemaparan Materi Pembuatan Kartu Undangan Ulang Tahun



**Gambar 5.** Hasil Pembuatan Kartu Undangan Ulang Tahun oleh Siswa

#### *4.3. Pembuatan Presentasi*

Pengenalan dan pembuatan materi presentasi dilaksanakan pada hari kedua pukul 10.00 - 11.20 WIB, mencakup sesi satu dan dua, dilaksanakan di Lab. Komputer yang ditunjukkan pada Gambar 6. Pemaparan materi tetap menggunakan PDF agar peserta lebih fokus pada konsep desain sebelum mulai menggunakan PowerPoint. Materi yang disampaikan meliputi definisi PowerPoint, kegunaan dan jenis-jenisnya, kelebihan dalam membuat presentasi menggunakan PowerPoint, serta praktik langsung pembuatan presentasi. Tahapan praktik mencakup proses *login*, pemilihan *template*, serta langkah-langkah dalam membuat presentasi dari awal. Setelah pemaparan materi, peserta didik diminta untuk membuat presentasi secara mandiri dengan mengikuti isi materi yang telah disediakan. Hasil pembuatan PowerPoint ditunjukkan pada Gambar 7. Saat melakukan praktik mandiri, peserta didik diperkenankan melakukan pertanyaan untuk memperjelas pemahaman dan mendapatkan bimbingan dalam menyusun presentasi yang lebih menarik, serta mengatasi kendala teknis yang mungkin dihadapi. Pemberian arahan dan umpan balik secara langsung agar peserta didik dapat menyempurnakan hasil presentasi mereka dengan lebih baik.



**Gambar 6.** Pemaparan Materi Pembuatan Presentasi



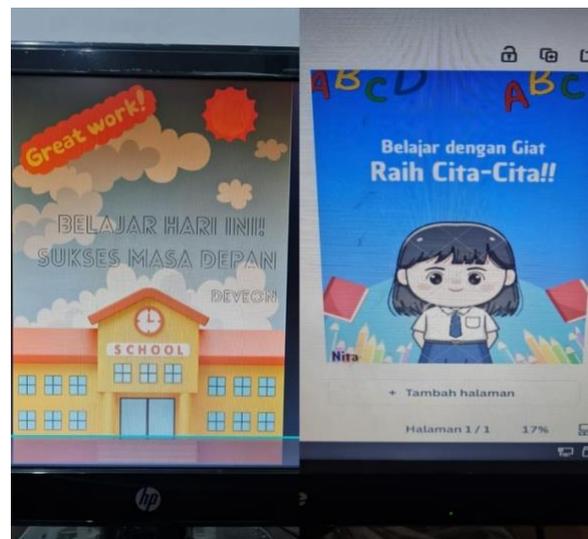
**Gambar 7.** Hasil Pembuatan Kartu Undangan Ulang Tahun oleh Siswa

#### *4.4. Pembuatan Poster Edukatif*

Pelatihan pembuatan poster dilaksanakan pada sesi tiga dan empat, pukul 11.20 - 12.30 WIB, di lab komputer SD Kanisius Notoyudan, ditunjukkan pada Gambar 8. Pemaparan materi menggunakan PowerPoint, karena sebelumnya peserta telah mempelajari pembuatan presentasi pada sesi satu dan dua di hari yang sama. Materi yang disampaikan mencakup pengenalan poster, jenis-jenis poster, serta kegunaannya. Selain itu, peserta juga diberikan pemahaman tentang cara membuat poster yang menarik, termasuk penggunaan warna yang harmonis, pemilihan *font* yang jelas, serta penempatan elemen desain agar tampilan poster lebih estetik dan komunikatif. Setelah pemaparan materi, peserta diminta untuk membuat poster secara mandiri dengan tema pendidikan, berdasarkan isi poster yang telah disediakan. Hasil pembuatan poster oleh siswa ditunjukkan pada Gambar 9. Setelah menyelesaikan desain poster, peserta didik akan diberikan waktu untuk merevisi dan menyempurnakan hasil karya mereka berdasarkan pemahaman yang telah diperoleh. Pemberian arahan serta umpan balik juga dilakukan agar peserta dapat mengoptimalkan desain poster mereka.



**Gambar 8.** Pemaparan Materi Pembuatan Poster



**Gambar 9.** Hasil Pembuatan Poster oleh Siswa

#### 4.5. Evaluasi

Dengan bimbingan langsung dalam setiap tahap desain, siswa dapat lebih memahami penerapan fitur Canva secara lebih kompleks. Selama sesi ini, siswa menunjukkan peningkatan keterampilan dalam menyusun desain yang lebih menarik dan informatif.

Sebagai bentuk evaluasi, dilakukan sesi lomba dan tanya jawab untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian siswa mampu mengaplikasikan keterampilan desain yang telah dipelajari dengan baik. Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil meningkatkan literasi digital siswa kelas 5 SD Kanisius Notoyudan. Dengan metode pembelajaran berbasis praktik dan bimbingan langsung, siswa tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mengaplikasikan konsep desain secara kreatif. Keberhasilan pelatihan ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang terstruktur dan interaktif memberikan dampak positif dalam meningkatkan keterampilan desain grafis siswa sekolah dasar.

### 5. Kesimpulan

Kegiatan pelatihan Canva sebagai bagian dari program pengabdian kepada masyarakat telah terlaksana dengan baik di SD Kanisius Notoyudan. Pelatihan ini dirancang untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap desain grafis serta memperkenalkan pemanfaatan teknologi dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif. Melalui sesi pembelajaran yang mencakup teori, praktik langsung, lomba dan tanya jawab, siswa memperoleh keterampilan dasar dalam penggunaan Canva untuk mendukung kreativitas mereka. Hasil evaluasi dari lomba dan tanya jawab menunjukkan bahwa siswa mengikuti pelatihan dengan antusias dan mampu memahami materi yang diberikan dengan baik. Diharapkan, keterampilan yang diperoleh dapat memberikan manfaat jangka panjang bagi siswa dalam mengembangkan desain visual yang menarik serta mendukung proses pembelajaran mereka. Ke depannya, pelatihan serupa dapat dikembangkan dengan materi yang lebih mendalam agar siswa memiliki pemahaman yang lebih luas dalam penggunaan Canva secara optimal.

### 6. Ucapan Terima Kasih

Penghargaan setinggi-tingginya disampaikan pihak SD Kanisius Notoyudan yang telah memberikan izin serta mendukung penyelenggaraan pelatihan ini. Bingkisan (Gambar 10) dan plakat (Gambar 11) diserahkan kepada siswa kelas 5 dan wali kelas sebagai bentuk apresiasi.



**Gambar 10.** Foto bersama peserta pelatihan



**Gambar 11.** Penyerahan plakat kepada wali kelas

### 7. Referensi

- [1] R. Hendaryan, T. Hidayat, and S. Herliani, "Pelaksanaan Literasi Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa," *Literasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, Apr. 2022.
- [2] Fitriyani and A. T. Nugroho, "Literasi Digital Di Era Pembelajaran Abad 21," *Literasi: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, Feb. 2022.

- [3] Jisc, “Building Digital Capabilities Framework: The Six Elements,” Jan. 2024.
- [4] A. Putri Siti Rohani, M. Dwi Putri, T. Rosmiati, and S. Riyadhul Jannah, “Pelatihan Desain Grafis Canva Sebagai Strategi Meningkatkan Kreativitas Anak-anak di Desa Kawungluwuk,” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, vol. 2, no. 12, 2025, [Online]. Available: <https://jurnalpengabdianmasyarakatbangsa.com/index.php/jpmba/index>
- [5] Tukiyyat, S. Anggai, A. A. Waskita, and R. M. Zain, “Pelatihan Desain Grafis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dan Literasi Digital bagi Siswa-Siswi SMK Islam Permatasari 2 Rumpin Bogor,” *J-Abdi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, vol. Vol.4, No.4, Aug. 2024.
- [6] K. Nur Isnaini, D. F. Sulistiyani, Z. Ramadhany, and K. Putri, “Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva,” vol. 5, no. 1, 2021.
- [7] M. T. Kharissidqi and V. W. Firmansyah, “Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran yang Efektif,” *Indonesian Journal Of Education And Humanity*, vol. Volume 2 No 4, Nov. 2022, [Online]. Available: <https://www.canva.com>.
- [8] M. Dwi Sandi, “Kreatif dengan Canva : Pelatihan Desain Grafis untuk Anak SDN 32 Kota Bengkulu,” *Rekhoardriad Journal of Human And Education*, vol. 4, no. 4, pp. 8–12, 2024.
- [9] A. Kadir, U. Puangrimaggalatung, J. Puangrimaggalatung, K. Tempe, K. Wajo, and S. Selatan, “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V Sdn 101 Pajalesang Tahun Pelajaran 2023/2024,” *Universitas Lamappapoleonro; Jl.kesatrian Watansoppeng No*, vol. 2, no. 2, 2024.
- [10] A. W. Nusaibah and B. M. R. B. Bustam, “Urgensi Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Islam untuk Mewujudkan Program Merdeka Belajar dan Pendidikan Islam yang Berkemajuan,” *Qolamuna: Jurnal Studi Islam*, vol. Vol. 08 No. 02, Feb. 2023, [Online]. Available: <https://ejournal.stismu.ac.id/ojs/index.php/qolamuna>
- [11] S. Sama’, S. Bahri, and Muh. Misbahudholam AR., “Realizing Creative Innovative Education through Increasing Digitalization Skills in Learning with Canva Media in the Era of Smart Society 5.0,” *Mattawang: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 3, no. 1, pp. 70–81, Mar. 2022, doi: 10.35877/454ri.mattawang864.
- [12] I. Maratul Khamidah *et al.*, “Pelatihan Aplikasi Canva untuk Siswa Sekolah Dasar Islamic Center Samarinda Canva App Training for Islamic Center Samarinda Elementary School Students,” 2023.
- [13] A. Agnestio, L. N. Chandra, M. S. S Nusanumba, P. E. B P Somba, and C. Y. Palangan, “Pelatihan Canva Dasar sebagai Materi Pembelajaran untuk Murid Kelas 4 Sekolah Dasar Kanisius Notoyudan,” *Prosiding Seminar Nasional KONSTELASI*, vol. 1, no. 1, 2024.
- [14] G. Urva *et al.*, “Pengenalan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar,” *ABDINE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 4, no. 1, pp. 36–42, 2024.
- [15] C. Anjani, P. Dasar, R. N. Ainunnasya, and B. Maftuh, “Menumbuhkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembuatan Canva E-Comic dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial,” *Literasi: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa, Sastra Indonesia dan Daerah*, vol. 13, no. 2, 2023.