



Sosialisasi Pengenalan Aplikasi Canva dan Pelatihan Dasar Editing dalam Meningkatkan Kreativitas Bagi Siswa Kelas 5 MI Diponegoro 03 Karangklesem

Muhammad Zufron Shobriy¹, Naeli Zahrotun Nisa², Diatri Bunga Ramadhani³,
Laela Puji Astuti⁴, Ito Setiawan⁵

Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Universitas Amikom Purwokerto, Jln. Letjen Pol
Soemarto, Purwokerto Timur, Jawa Tengah, Indonesia, 53127

Penulis Korespondensi: laelapujiastuti49@gmail.com¹

Abstract. *The creativity of elementary school students needs to be developed through the use of relevant technology. This study aims to describe the implementation of socialization on the introduction of the Canva application and basic editing training to enhance the creativity of 5th-grade students at MI Diponegoro 03 Karangklesem. A descriptive qualitative method was employed through observation and activity documentation. The activity was held on April 16, 2026, and was attended by 25 students. The results showed that students were able to understand the concept and function of Canva and successfully practiced creating simple designs such as posters. Students' enthusiasm and active participation during the activity indicate that Canva can improve creativity and learning motivation. This activity is recommended to be continued as part of the digital literacy program in elementary schools.*

Keyword: *Canva, Creativity, Digital Literacy, Elementary School, Learning Technology*

Abstrak. Kreativitas siswa sekolah dasar perlu dikembangkan melalui pemanfaatan teknologi yang relevan. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan sosialisasi pengenalan aplikasi Canva dan pelatihan dasar editing dalam meningkatkan kreativitas siswa kelas 5 MI Diponegoro 03 Karangklesem. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif melalui observasi dan dokumentasi kegiatan. Kegiatan dilaksanakan pada 16 April 2026 dan diikuti oleh 25 siswa. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa mampu memahami pengertian dan fungsi Canva serta berhasil mempraktikkan pembuatan desain sederhana seperti poster. Antusiasme dan keaktifan siswa selama kegiatan mengindikasikan bahwa penggunaan aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas dan minat belajar siswa. Kegiatan ini direkomendasikan untuk terus dilakukan secara berkelanjutan sebagai bagian dari program literasi digital di sekolah dasar.

Kata Kunci: *Canva, Kreativitas, Literasi Digital, Sekolah Dasar, Teknologi Pembelajaran*

1. LATAR BELAKANG

Salah satu aplikasi yang bisa membantu meningkatkan kreativitas siswa adalah Canva. Canva adalah aplikasi desain grafis yang user-friendly dan menawarkan berbagai fitur menarik seperti template, gambar, ikon, serta variasi warna yang beragam. Dengan Canva, pelajar bisa menghasilkan berbagai desain seperti poster, kartu ucapan, jadwal pelajaran, dan presentasi tanpa perlu memiliki keterampilan menggambar yang tinggi. Namun, pada realitasnya masih banyak siswa SD yang belum mengetahui atau menggunakan aplikasi Canva dengan maksimal. Kurangnya keterampilan dan pengetahuan dalam memakai aplikasi desain menjadi salah satu hambatan dalam meningkatkan kreativitas siswa di bidang digital [1]

Aktivitas sosialisasi dan pelatihan ini disusun dengan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan supaya mudah dimengerti oleh siswa sekolah dasar. Materi yang disajikan mencakup pemahaman fitur dasar Canva, memilih template, mengorganisir tata letak, serta menggabungkan warna dan elemen desain dengan cara yang mudah. Di samping itu, peserta didik juga mendapatkan peluang untuk secara langsung menerapkan pembuatan desain mereka sendiri dengan arahan dari pengajar. Metode praktik langsung ini diharapkan dapat membantu siswa lebih cepat mengerti penggunaan aplikasi serta meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam berkarya [2]

Selama pelaksanaan kegiatan, para siswa menunjukkan semangat yang besar dalam mengikuti setiap tahap pelatihan. Mereka tampak giat mengeksplorasi berbagai fungsi yang ada dan berinovasi sesuai dengan kreativitas individu mereka. Hubungan antara siswa dan fasilitator berjalan dengan lancar, sehingga suasana belajar menjadi lebih dinamis dan tidak membosankan. Hal ini menandakan bahwa pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis teknologi seperti Canva bisa menjadi pilihan yang efektif untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Berdasarkan hal tersebut, perlu diadakan kegiatan sosialisasi dan pelatihan dasar editing menggunakan Canva bagi siswa, khususnya siswa kelas 5 MI Diponegoro 03 Karangklesem. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dasar mengenai penggunaan Canva serta meningkatkan kreativitas siswa dalam membuat karya desain. Selain itu, kegiatan ini juga bertujuan untuk mendorong siswa agar lebih aktif, kreatif, dan mampu memanfaatkan teknologi secara positif dalam kegiatan belajar sehari-hari.

2. KAJIAN TEORITIS

Sosialisasi merupakan proses penyampaian informasi, pengetahuan, dan keterampilan kepada individu atau kelompok agar mereka memahami dan mampu mengaplikasikan hal baru dalam kehidupan sehari-hari. Dalam konteks pendidikan, sosialisasi berperan penting sebagai sarana pengenalan teknologi pembelajaran kepada siswa. Kegiatan sosialisasi tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga edukatif dan partisipatif, sehingga siswa dapat terlibat langsung dalam proses belajar.

3. METODE PENELITIAN

Metode pelaksanaan kegiatan Sosialisasi Pengenalan Aplikasi Canva dan Pelatihan Dasar Editing dalam Meningkatkan Kreativitas Bagi Siswa Kelas 5 MI Diponegoro 03 Karangklesem dilakukan melalui beberapa tahapan yang sistematis.

- A. Survei dan wawancara:** bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi awal siswa terkait pemahaman serta penggunaan teknologi, terutama aplikasi desain grafis. Dalam tahap ini, informasi dikumpulkan dari sekolah dan siswa untuk mengidentifikasi kebutuhan serta masalah yang dihadapi dalam pengembangan kreativitas berbasis digital.[3]
- B. Perencanaan pelatihan:** mencakup pembuatan materi, pemilihan metode pengajaran, dan persiapan fasilitas serta sarana yang diperlukan. Materi difokuskan pada pengenalan dasar aplikasi Canva, mencakup penggunaan template, pengaturan elemen desain, serta kombinasi warna dan teks. Rencana ini dibuat agar aktivitas dapat berlangsung secara efisien, menarik, dan sesuai dengan sifat-sifat siswa sekolah dasar.
- C. Praktik Langsung:** Siswa mendapatkan penjelasan tentang Canva, kemudian dilanjutkan dengan aktivitas praktik membuat desain sederhana seperti poster atau kartu ucapan. Dalam tahapan ini, siswa dibimbing oleh fasilitator agar dapat mengerti pemanfaatan aplikasi secara langsung dan meningkatkan kreativitas mereka.[4]
- D. Evaluasi:** bertujuan untuk mengukur keberhasilan kegiatan serta memahami tingkat pemahaman dan keterampilan siswa setelah menyelesaikan pelatihan. Evaluasi dilakukan dengan cara mengamati hasil karya siswa dan keterlibatan mereka selama kegiatan. Hasil dari evaluasi ini diharapkan dapat menjadi acuan perbaikan untuk kegiatan berikutnya serta sebagai tolak ukur keberhasilan dalam meningkatkan kreativitas siswa dengan memanfaatkan teknologi digital.

3.1 Hasil dan Pembahasan

Kegiatan sosialisasi berlangsung dengan baik dan sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Siswa dapat mengerti definisi Canva dan kegunaannya dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam mendukung proses belajar. Penyampaian materi dengan menggunakan bahasa yang sederhana memudahkan siswa untuk memahami penggunaan aplikasi tersebut. Selain itu, siswa berhasil melaksanakan praktik pembuatan desain sederhana seperti poster dengan baik. Mereka tampak bersemangat dan dinamis dalam memilih template, warna, serta gambar sesuai dengan imajinasi masing-masing.

Ini mengindikasikan bahwa pemanfaatan Canva dapat mendongkrak kreativitas siswa serta menjadikan proses belajar lebih menarik, interaktif, dan tidak membosankan. Kegiatan ini membuat siswa lebih percaya diri dalam mengekspresikan ide dan imajinasi mereka menggunakan media digital.

3.3.2 Keterlaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan sosialisasi dan pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva dilakukan sesuai dengan rencana yang telah disiapkan sebelumnya. Seluruh serangkaian aktivitas, mulai dari pembukaan, penyampaian informasi, hingga sesi praktik, dapat berlangsung dengan teratur dan lancar tanpa masalah yang signifikan. Ini didorong oleh persiapan yang baik, baik dari sisi materi, alat bantu, maupun manajemen waktu yang efisien.

Selain itu, situasi lingkungan belajar yang mendukung juga berkontribusi pada keberhasilan kegiatan. Peserta kegiatan berperilaku tertib dan menunjukkan sikap kooperatif selama proses berlangsung. Guru atau fasilitator juga dapat mengatur kelas dengan efektivitas agar suasana belajar tetap terfokus namun tetap menyenangkan. Dengan demikian, pelaksanaan kegiatan ini dapat dianggap sukses karena semua tujuan yang telah direncanakan dapat dicapai dengan baik.

3.3.3 Penyampaian Materi dan Pemahaman Siswa

Materi pengenalan aplikasi Canva disampaikan dengan bahasa yang lugas dan mudah dimengerti oleh siswa SD. Materi disajikan secara berurutan, dimulai dari pemahaman, peranan, hingga kegunaan Canva dalam mendukung aktivitas pembelajaran.

Di samping itu, pendekatan yang diterapkan bersifat interaktif, sehingga siswa mendapatkan kesempatan untuk bertanya dan terlibat aktif selama proses pembelajaran. Ini mendukung peningkatan pemahaman dan partisipasi siswa.

Berdasarkan hasil pengamatan, mayoritas siswa telah bisa memahami Canva sebagai aplikasi desain grafis serta menyadari kegunaannya dalam menyelesaikan berbagai tugas. Dengan demikian, pengeluaran materi dapat dianggap cukup efisien dalam mendukung pemahaman siswa.

3.3.4 Dokumentasi



Gambar 1 Foto bersama dengan seluruh siswa kelas 5



Gambar 2 Penyampaian materi terkait aplikasi Canva

Sosialisasi Pengenalan Aplikasi Canva dan Pelatihan Dasar Editing dalam Meningkatkan Kreativitas Bagi Siswa Kelas 5 MI Diponegoro 03 Karanglesem



Gambar 3 Siswa Praktik membuat poster secara berkelompok



Gambar 4 Siswa Praktik membuat poster secara berkelompok



Gambar 5 Pembagian hadiah untuk mengapresiasi karya siswa



Gambar 6 Pembagian hadiah untuk mengapresiasi karya siswa



Gambar 7 Hasil karya kelompok 1



Gambar 8 Hasil karya kelompok 2

4. KESIMPULAN

Kegiatan sosialisasi tentang aplikasi Canva dan pelatihan dasar editing yang dilakukan di MI Diponegoro 03 Karangklesem berlangsung dengan baik, lancar, dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Siswa dapat mengerti arti dan peran aplikasi Canva sebagai alat desain grafis yang user-friendly, dan berhasil menerapkan pembuatan desain dasar seperti poster dengan memanfaatkan beragam fitur yang ada di Canva. Aktivitas ini berdampak baik dalam merangsang kreativitas siswa serta menumbuhkan ketertarikan mereka terhadap pemanfaatan teknologi dalam proses belajar.

5. SARAN

Aktivitas sosialisasi ini disarankan untuk dilaksanakan secara terus-menerus agar siswa semakin familiar dan mahir memanfaatkan teknologi sebagai alat pembelajaran. Sekolah diharapkan memberikan dukungan dengan menyediakan fasilitas yang cukup dan mengintegrasikan teknologi dalam aktivitas pembelajaran harian.[5]

DAFTAR PUSTAKA

- A. Damayanti, A. Damayanti, K. A. Putri, and R. Firjatullah, "Pengenalan Media Digital Menggunakan Aplikasi Canva Sebagai Sarana Literasi Digital Untuk Jenjang Sekolah Dasar Di Desa Cibuntu," vol. 2, no. 9, pp. 3712–3717, 2024.
- P. A. Lestari *et al.*, "Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta," vol. 2, no. 1, pp. 47–54, 2022.
- S. I. Basyori, "Volume X Nomor X Januari 2024," vol. X, no. 23861029, 2024.
- A. D. A. N. Inovatif, "Journal of Research Applications in," no. c, pp. 33–38, 2024.
- W. Widodo, A. Wahyudin, M. Masrukhi, and W. Widiyanto, "Tantangan Radikal Berdampak pada Kegagalan Integrasi Teknologi dalam Inovasi Pendidikan," pp. 901–905.