

Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva di SD Negeri 7 Kandangmas

Bagus Riyanto¹, Luthfiana Nurulin Nafi'ah², Yanulia Handayani³, Feby Rianti
Viana Putri⁴, Rahma Maulida Khasanah⁵, Siti Malimatus Sa'idah⁶, Siti
Munawaroh⁷, Sintya Septa Dhamayanti⁸

^{1,2,3,4,5,6,7,8} Institut Teknologi Kesehatan Cendekia Utama Kudus, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Siti Malimatus Sa'idah

E-mail: malikalnaira@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan dan hasil pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva bagi siswa kelas IV dan V di SD Negeri 7 Kandangmas, Kecamatan Dawe, Kabupaten Kudus. Latar belakang kegiatan ini adalah rendahnya pemanfaatan media teknologi kreatif dalam proses pembelajaran siswa sekolah dasar, padahal kemampuan literasi digital dan berpikir visual merupakan keterampilan penting di era abad 21. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus. Subjek penelitian terdiri dari 30 siswa yang mengikuti pelatihan pada tanggal 20 Januari 2025 di ruang kelas V. Teknik pengumpulan data meliputi observasi partisipatif, dokumentasi hasil karya siswa, dan wawancara semi-terstruktur. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelatihan Canva ini memberikan dampak positif terhadap perkembangan keterampilan desain grafis dasar siswa. Siswa mampu mengoperasikan Canva dengan bimbingan langsung, memilih elemen desain yang sesuai dengan tema, serta membuat karya visual sederhana dalam bentuk poster digital bertema "Ajakan Hidup Sehat di Sekolah." Selain itu, pelatihan ini juga mendorong peningkatan kreativitas, kerjasama, dan komunikasi siswa. Keterbatasan sarana seperti jumlah perangkat dan koneksi internet diatasi dengan strategi kerja kelompok dan pengelolaan waktu yang baik. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan desain grafis berbasis Canva merupakan metode pembelajaran inovatif yang dapat mendukung penguatan profil pelajar Pancasila, khususnya dalam hal kreativitas, kemandirian, dan gotong royong. Pelatihan ini direkomendasikan untuk diterapkan secara berkelanjutan dan dikembangkan dalam skala lebih luas pada satuan pendidikan dasar.

Kata Kunci - pelatihan desain grafis, Canva, siswa sekolah dasar, kreativitas, literasi digital

Abstract

This study aims to describe the implementation and outcomes of a graphic design training using the Canva application for 4th and 5th grade students at SD Negeri 7 Kandangmas, Dawe Subdistrict, Kudus Regency. The background of this activity lies in the limited use of creative technology-based media in elementary school learning, despite the importance of digital literacy and visual thinking skills in the 21st century. A qualitative approach with a case study design was used. The research subjects consisted of 30 students who participated in the training held on January 20, 2025, in the 5th grade classroom. Data were collected through participatory observation, documentation of student works, and semi-structured interviews. The results indicate that the Canva training had a positive impact on the development of basic graphic design skills among the students. They were able to operate Canva with guided instruction, select appropriate design elements, and create simple visual posters on the theme "Promoting Healthy Living at School." Moreover, the training fostered student creativity, collaboration, and communication. Limitations such as insufficient digital devices and unstable internet connection were overcome through group work and effective time management. These findings suggest that Canva-based graphic design training is an innovative learning strategy that supports the development of the Pancasila Student Profile, particularly in the aspects of creativity, independence, and collaboration. This training is recommended to be continued regularly and expanded to other elementary school contexts.

Keywords - graphic design training, Canva, elementary students, creativity, digital literacy

PENDAHULUAN

Era globalisasi dan digitalisasi telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai sektor kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Di tengah arus revolusi industri 4.0 dan pergeseran menuju masyarakat 5.0, dunia pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan cepat agar dapat mencetak sumber daya manusia yang tidak hanya cakap secara akademik, tetapi juga memiliki kecakapan digital, berpikir kritis, berjiwa kreatif, serta mampu berkomunikasi dan berkolaborasi secara efektif. Dalam konteks ini, pendidikan dasar memiliki peran yang sangat strategis sebagai fondasi awal dalam menanamkan keterampilan abad 21. Salah satu kompetensi yang penting untuk dikenalkan sejak dini adalah kemampuan literasi digital, yang mencakup pemahaman serta penggunaan teknologi informasi dan komunikasi secara bijak, kritis, dan produktif (Alfatih *et al.*, 2024).

Literasi digital tidak hanya sebatas kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga menyangkut bagaimana peserta didik dapat menciptakan dan menyampaikan informasi dengan cara yang inovatif. Salah satu bentuk penerapan literasi digital yang dapat dikenalkan sejak tingkat sekolah dasar adalah keterampilan desain grafis. Desain grafis memungkinkan siswa untuk menyampaikan gagasan secara visual, mengasah kreativitas, serta meningkatkan daya serap terhadap materi pelajaran melalui tampilan yang menarik dan kontekstual. Dalam dunia yang sangat visual seperti saat ini, kemampuan menyampaikan pesan secara grafis menjadi sangat penting. Bagi siswa sekolah dasar, desain grafis juga dapat menjadi media ekspresi diri dan alat komunikasi yang menyenangkan, seiring dengan karakteristik usia mereka yang cenderung visual, aktif, dan imajinatif (Andarini *et al.*, 2021).

Salah satu platform desain grafis yang mudah diakses dan digunakan oleh siswa adalah Canva. Canva adalah alat desain grafis berbasis daring yang menyediakan berbagai macam template dan elemen desain yang sederhana namun fungsional. Platform ini dapat digunakan secara gratis dan hanya membutuhkan koneksi internet serta perangkat digital, seperti komputer atau tablet (DEWI *et al.*, 2022). Kelebihan Canva terletak pada antarmuka yang intuitif dan tidak memerlukan kemampuan teknis yang tinggi, sehingga sangat sesuai digunakan oleh siswa sekolah dasar, terutama untuk jenjang kelas menengah seperti kelas IV dan V. Canva juga menyediakan konten edukatif yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran, kartu ucapan, poster, brosur, dan bahkan presentasi interaktif. Dalam konteks pendidikan, penggunaan Canva tidak hanya melatih keterampilan desain visual, tetapi juga meningkatkan kemampuan berpikir sistematis, perencanaan ide, dan keterampilan komunikasi non-verbal (Rinjani *et al.*, 2023).

SD Negeri 7 Kandangmas merupakan sekolah dasar negeri yang terletak di lingkungan semi-perdesaan, dengan potensi siswa yang cukup aktif dalam mengikuti kegiatan berbasis teknologi. Dalam rangka mendukung pengembangan keterampilan digital dan kreativitas siswa, pihak sekolah menyelenggarakan program pelatihan desain grafis menggunakan Canva yang dikhususkan bagi siswa kelas IV dan V. Pemilihan jenjang ini didasarkan pada tingkat kesiapan kognitif dan motorik siswa yang sudah cukup berkembang untuk mengikuti pelatihan berbasis teknologi. Pelatihan ini juga merupakan bentuk nyata dukungan sekolah terhadap implementasi Kurikulum Merdeka dan penguatan Profil Pelajar Pancasila, yang menekankan pentingnya pembelajaran yang berpusat pada siswa, berbasis proyek, serta kontekstual dengan kehidupan nyata siswa. Dimensi Profil Pelajar Pancasila seperti mandiri, kreatif, bernalar kritis, dan mampu berkomunikasi efektif, menjadi sasaran karakter yang dikembangkan melalui pelatihan ini (Yuliana *et al.*, 2023).

Selain sebagai wadah untuk memperkenalkan Canva sebagai alat desain, kegiatan ini juga dirancang untuk mengembangkan kepercayaan diri siswa dalam berkarya, meningkatkan semangat belajar melalui pendekatan visual, serta mendorong pembelajaran lintas mata pelajaran, seperti bahasa, seni budaya, dan teknologi informasi. Dalam pelatihan ini, siswa didampingi secara langsung dalam praktik membuat desain sederhana seperti poster ajakan menjaga kebersihan, kartu ucapan hari besar nasional, hingga infografis tentang pola hidup sehat. Melalui proses ini, siswa belajar menyusun ide, memilih elemen desain yang sesuai, hingga menyesuaikan pesan visual dengan audiens yang dituju.

Tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, pelatihan ini juga menumbuhkan kebiasaan refleksi, berpikir alternatif, serta semangat untuk mencoba hal-hal baru.

Dengan latar belakang tersebut, pelatihan desain grafis menggunakan Canva bagi siswa kelas IV dan V di SD Negeri 7 Kandangmas merupakan langkah konkret dalam mempersiapkan peserta didik menghadapi tantangan masa depan. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa tidak hanya menjadi pengguna teknologi yang pasif, tetapi juga menjadi pencipta konten visual yang produktif dan bertanggung jawab. Kegiatan ini sekaligus menjadi bagian dari upaya sekolah dalam membangun budaya pembelajaran yang menyenangkan, kreatif, dan relevan dengan perkembangan zaman.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan secara mendalam proses, respons, serta hasil pelatihan desain grafis menggunakan Canva kepada siswa kelas IV dan V di SD Negeri 7 Kandangmas. Pendekatan kualitatif dipilih karena sesuai untuk mengeksplorasi fenomena sosial dan pendidikan yang kompleks, khususnya dalam memahami pengalaman belajar siswa dalam suatu intervensi atau kegiatan pelatihan yang bersifat kontekstual dan partisipatif (Sugiyono, 2011). Penelitian ini tidak berfokus pada pengukuran statistik, melainkan pada pemaknaan terhadap proses interaksi, dinamika, dan dampak pelatihan terhadap perilaku dan kemampuan siswa dalam merancang desain grafis.

Desain penelitian ini berbentuk studi kasus tunggal (*single case study*) yang memusatkan perhatian pada satu kegiatan pelatihan spesifik yang berlangsung dalam ruang kelas, dengan peserta terbatas dari jenjang tertentu. Studi kasus memungkinkan peneliti untuk mengkaji secara mendalam konteks pelaksanaan pelatihan, proses interaksi antara fasilitator dan siswa, serta produk hasil belajar siswa. Fokus penelitian tertuju pada pengalaman belajar siswa selama pelatihan, keterlibatan mereka dalam kegiatan, serta kemampuan mereka dalam mengaplikasikan Canva untuk membuat desain sederhana.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV dan V SD Negeri 7 Kandangmas, Kecamatan Dawe, Kabupaten Kudus. Jumlah sampel yang dilibatkan dalam kegiatan pelatihan ini sebanyak 30 siswa, yang terdiri dari 15 siswa kelas IV dan 15 siswa kelas V, dengan pemilihan menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik ini digunakan dengan pertimbangan bahwa siswa pada tingkat kelas tersebut telah memiliki kemampuan dasar literasi, kemandirian belajar yang sedang berkembang, dan kesiapan dalam mengikuti pelatihan berbasis digital. Karakteristik responden meliputi usia antara 9–11 tahun, terbiasa menggunakan perangkat TIK dasar (seperti komputer atau gawai), serta menunjukkan minat terhadap aktivitas kreatif dan visual.

Pelatihan desain grafis ini dilaksanakan pada tanggal 20 Januari 2025, bertempat di ruang kelas V SD Negeri 7 Kandangmas, yang disulap menjadi ruang pelatihan sementara dengan fasilitas proyektor, papan tulis, koneksi internet, serta beberapa perangkat laptop. Pelatihan dipandu oleh fasilitator yang berpengalaman dalam bidang desain grafis edukatif dan berlangsung selama satu hari penuh, dimulai pukul 08.00 hingga 13.00 WIB. Kegiatan pelatihan terdiri dari tiga sesi utama: pengenalan Canva, praktik membuat desain sederhana, dan presentasi hasil karya siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam mengumpulkan data mencakup observasi partisipatif, dokumentasi hasil karya siswa, dan wawancara semi-terstruktur. Observasi dilakukan selama pelatihan berlangsung untuk mencatat keterlibatan siswa, cara mereka memahami dan mengoperasikan Canva, serta respon afektif selama proses belajar. Dokumentasi berupa tangkapan layar dan cetakan hasil desain siswa digunakan sebagai bukti keterampilan yang mereka kembangkan. Sementara itu, wawancara dilakukan kepada beberapa siswa dan guru untuk menggali persepsi mereka terhadap manfaat dan tantangan pelatihan. Seluruh data dianalisis secara kualitatif melalui teknik analisis tematik, yaitu dengan mengidentifikasi tema-tema penting yang muncul dari data lapangan, seperti minat siswa, hambatan teknis, dan peningkatan keterampilan desain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan desain grafis menggunakan Canva yang dilaksanakan pada tanggal 20 Januari 2025 di ruang kelas V SD Negeri 7 Kandangmas berhasil dilaksanakan dengan melibatkan 30 siswa yang terdiri dari 15 siswa kelas IV dan 15 siswa kelas V. Kegiatan ini berlangsung selama kurang lebih lima jam, dimulai pukul 08.00 hingga 13.00 WIB. Pelatihan dibagi dalam tiga sesi utama, yaitu pengenalan Canva dan desain grafis, praktik membuat desain, serta sesi presentasi karya. Secara umum, hasil pelatihan menunjukkan bahwa siswa mampu memahami dasar penggunaan Canva dan berhasil menghasilkan desain yang sederhana namun mencerminkan kreativitas dan pemahaman mereka terhadap konsep visual.

Pada sesi pertama, fasilitator memperkenalkan Canva sebagai platform desain grafis daring yang dapat digunakan secara gratis. Penjelasan disampaikan dengan bahasa sederhana dan pendekatan komunikatif, menyesuaikan dengan karakteristik siswa usia 9–11 tahun. Para siswa diperlihatkan antarmuka Canva, fungsi-fungsi dasar seperti menambahkan teks, mengganti latar belakang, menambahkan ikon, serta memilih template. Respon siswa sangat antusias. Beberapa siswa langsung tertarik mencoba fitur yang tersedia, sementara sebagian lainnya masih memerlukan bimbingan lebih lanjut, terutama dalam mengoperasikan perangkat digital. Hal ini menunjukkan variasi tingkat literasi digital siswa, namun secara keseluruhan mereka mampu mengikuti instruksi dengan baik. Pembelajaran yang berbasis visual sangat sesuai dengan karakter usia sekolah dasar, di mana pembelajaran yang bersifat langsung dan atraktif cenderung lebih mudah diterima (Judijanto *et al.*, 2022).

Sesi kedua berisi praktik membuat desain secara mandiri dengan tema yang telah ditentukan, yaitu "Ajakan Hidup Sehat di Sekolah". Siswa diminta membuat poster digital menggunakan Canva dengan isi dan elemen visual yang relevan. Dalam proses ini, kreativitas siswa sangat terlihat. Beberapa siswa menampilkan ikon makanan sehat, aktivitas olahraga, serta pesan ajakan dalam bahasa yang sederhana namun komunikatif. Dari hasil observasi, siswa kelas V lebih cepat dalam mengoperasikan Canva dan mengatur layout dibandingkan siswa kelas IV, namun tidak terdapat perbedaan mencolok dalam kualitas ide desain. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun secara usia ada perbedaan, kemampuan berpikir kreatif sudah mulai berkembang merata. Siswa menunjukkan kemampuan memilih warna, ikon, dan teks yang sesuai dengan tema, yang mencerminkan kemampuan berpikir visual yang berkembang. Keterampilan ini merupakan bagian dari literasi digital yang penting untuk dikembangkan sejak dini (Purba & Harahap, 2022).

Sesi ketiga adalah sesi presentasi, di mana siswa diminta untuk menampilkan hasil desain mereka di layar dan menjelaskan isi serta alasan pemilihan desain. Dalam sesi ini terlihat adanya peningkatan rasa percaya diri, kemampuan komunikasi, dan kemampuan menyampaikan ide secara sistematis. Beberapa siswa bahkan mampu menjelaskan hubungan antara elemen visual yang mereka pilih dengan pesan yang ingin mereka sampaikan. Ini menunjukkan bahwa Canva tidak hanya melatih aspek teknis desain, tetapi juga mengembangkan kemampuan berpikir reflektif dan komunikatif. Guru yang turut hadir dalam kegiatan ini menyampaikan bahwa siswa tampak sangat bersemangat, bahkan beberapa siswa mengutarakan keinginan untuk terus menggunakan Canva di rumah untuk membuat kartu ucapan ulang tahun atau media belajar lainnya. Hal ini menunjukkan adanya keberlanjutan minat siswa terhadap penggunaan teknologi kreatif setelah kegiatan berakhir.

Dari sisi tantangan, kendala utama yang ditemukan selama pelatihan adalah keterbatasan jumlah perangkat yang tersedia, sehingga beberapa siswa harus bergantian menggunakan laptop. Selain itu, koneksi internet yang tidak stabil sempat menghambat proses pengunduhan dan penyimpanan desain. Namun demikian, hambatan ini tidak menyurutkan semangat siswa. Bahkan, situasi tersebut memicu terjadinya kerja sama antar siswa dalam satu kelompok kecil, yang tanpa disadari turut menumbuhkan sikap kolaboratif. Hasil pelatihan juga menunjukkan bahwa kegiatan ini mampu merangsang semangat belajar siswa di luar kerangka kurikulum formal. Mereka menjadi lebih aktif, mandiri, dan terbuka terhadap pembelajaran berbasis teknologi.



Gambar 1.
Dokumentasi Pelatihan

Pelatihan ini memiliki implikasi positif terhadap penguatan dimensi Profil Pelajar Pancasila, terutama dalam aspek kreatif, mandiri, dan gotong royong. Melalui kegiatan ini, siswa belajar untuk menyampaikan pesan secara visual, merancang konten yang memiliki nilai edukatif, serta saling membantu dalam menyelesaikan tugas desain. Dengan demikian, pelatihan Canva ini bukan hanya sekadar pengenalan teknologi, tetapi juga menjadi strategi pendidikan karakter yang kontekstual dan relevan. Hasil ini sejalan dengan temuan Putra yang menyatakan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan memperkuat daya serap materi pelajaran, terutama pada jenjang pendidikan dasar (Putra *et al.*, 2023).

Secara keseluruhan, pelatihan ini membuktikan bahwa dengan pendekatan yang tepat, siswa sekolah dasar mampu mengakses dan menggunakan teknologi desain grafis secara produktif. Dengan penguatan pendampingan dan infrastruktur yang memadai, kegiatan serupa berpotensi dikembangkan lebih luas dalam skala sekolah maupun antar sekolah, sebagai bagian dari inovasi pendidikan berbasis digital.



Gambar 2.
Dokumentasi Pelatihan

KESIMPULAN

Pelatihan desain grafis menggunakan Canva yang dilaksanakan di SD Negeri 7 Kandangmas menunjukkan bahwa siswa kelas IV dan V memiliki potensi besar dalam mengembangkan kreativitas

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

visual melalui media digital. Meskipun belum memiliki pengalaman sebelumnya dalam menggunakan platform desain grafis, siswa mampu memahami konsep dasar penggunaan Canva dan mempraktikkannya dengan baik untuk membuat desain yang sesuai dengan tema yang diberikan. Kegiatan pelatihan ini juga meningkatkan kepercayaan diri, keterampilan berpikir kreatif, serta kemampuan komunikasi visual siswa, yang merupakan bagian penting dari literasi digital di era saat ini.

Lebih jauh, pelatihan ini membuktikan bahwa pendekatan belajar berbasis praktik langsung dan visual sangat efektif untuk jenjang sekolah dasar. Keterlibatan aktif siswa dalam seluruh rangkaian kegiatan mencerminkan keberhasilan metode pelatihan yang interaktif dan menyenangkan. Selain itu, adanya keterbatasan sarana tidak menjadi hambatan utama, bahkan justru mendorong munculnya sikap kerja sama dan gotong royong di antara siswa. Oleh karena itu, kegiatan serupa sangat direkomendasikan untuk dikembangkan secara berkelanjutan, baik dalam bentuk ekstrakurikuler maupun integrasi ke dalam pembelajaran tematik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah SD Negeri 7 Kandangmas, seluruh guru, dan siswa yang telah berpartisipasi aktif dalam pelatihan ini. Terima kasih juga kami sampaikan kepada narasumber dan pendamping pelatihan yang telah memberikan bimbingan dan motivasi selama kegiatan berlangsung. Dukungan dari semua pihak sangat membantu kelancaran pelatihan ini. Semoga kerja sama dan semangat belajar yang terjalin dapat terus berlanjut demi kemajuan pendidikan di sekolah kami

DAFTAR PUSTAKA

- Alfatih, A. M., Jannah, H., & Raharjo, R. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Multimedia Interaktif di Madrasah ibtdaiyah. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 5(2), 128-141.
- Andarini, F. A., & Salim, H. (2021). Implementasi literasi digital pada pembelajaran sekolah dasar saat pandemi. *Didaktika*, 1(1), 181-189.
- Dewi, O. A., Hayati, L., Hikmah, N., & Sarjana, K. (2023). Pengembangan bahan ajar interaktif berbasis canva pada materi lingkaran. *Journal of Classroom Action Research*, 5(3), 162-169.
- Efendi, R., Hasibuan, A. P. G., & Siregar, P. S. (2023). Canva application-based learning media on motivation and learning outcomes. *International Journal of Elementary Education*, 7(2), 342-352
- Judijanto, L., Santoso, R. Y., & Mansur, A. (2025). Integrasi Teknologi dan Sektor Pendidikan: Tantangan dan Peluang dalam Perspektif Multisektoral. *Jurnal Ilmiah Edukatif*, 11(1), 47-57.
- Purba, Y. A. (2022). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran matematika di smpn 1 na ix-x aek kota batu. *Jurnal Cendekia*, 6(2), 1325-1334.
- 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.
- Sugiyono S. (2011). Metode penelitian pendidikan. *Bandung: Alfabeta*.
- Yuliana, D., Baijuri, A., Suparto, A. A., Seituni, S., & Syukria, S. (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media video pembelajaran kreatif, inovatif, dan kolaboratif. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 6(2), 247-257.