Dedikasi Cendekia
Warta Pengabdian Pendidikan
Volume 3 Nomor 1a, Special Issue
Periode September-November 2026
P-ISSN 3062-6803 || E-ISSN 3062-8164
https://publik.educ3.org/index.php/dedikasi_cendekia

Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membuat Poster Edukasi Siswa Kelas V SDN 15 Mataram

Laela Sa'iidah[1], Milatul Uliya[2], Nina Eka Putriani[3], Rukakyah[4], Mohammad Archi Maulyda[5]
[1,2,3,4,5]Universitas Mataram
e-mail: [1]laelasaiidah120@gmail.com, [2]uliyaaaaa0@gmail.com, [3]ninaeka657@gmail.com, [4]rukakrukak9@gmail.com

ABSTRACT

The utilization of digital technology in elementary school learning requires optimization to foster students' digital literacy and creativity. This community service program aimed to improve digital educational poster-making skills using Canva among 40 fifth-grade students at SDN 15 Mataram through the Teaching Assistance program of FKIP Universitas Mataram. Employing a descriptive qualitative approach across two computer laboratory sessions, the implementation involved introducing basic features, independent exploration, practical poster creation on cleanliness, health, and anti-bullying themes, and student presentations. The results demonstrated high student enthusiasm, improved mastery of Canva's basic tools, and the successful production of communicative digital educational posters.

Keyword*: Canva, digital media, educational posters, digital skills, 5th-grade elementary students, computer laboratory*

ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran di sekolah dasar masih perlu dioptimalkan untuk melatih literasi digital dan kreativitas siswa. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membuat poster edukasi digital menggunakan aplikasi Canva bagi 40 siswa kelas V SDN 15 Mataram melalui program Asistensi Mengajar FKIP Universitas Mataram. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dalam dua pertemuan di laboratorium komputer, meliputi tahap pengenalan fitur dasar, eksplorasi mandiri, praktik pembuatan poster bertema kebersihan, kesehatan, dan stop bullying, serta presentasi hasil karya. Hasil kegiatan menunjukkan antusiasme tinggi, peningkatan penguasaan fitur dasar Canva, serta keberhasilan siswa menghasilkan poster edukasi digital yang komunikatif.

Kata kunci: Canva, media digital, poster edukasi, keterampilan digital, kelas V SD, laboratorium komputer

1. PENDAHULUAN

Era revolusi industri 5.0 telah membawa perubahan fundamental dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan. Perkembangan teknologi digital yang pesat menuntut setiap individu, termasuk siswa sekolah dasar, untuk memiliki kompetensi literasi digital yang memadai sebagai bekal menghadapi tantangan abad ke-21 (Rizal dkk., 2021; Masyhura & Ramadan, 2021). Kompetensi ini tidak lagi menjadi kebutuhan eksklusif, melainkan telah menjadi kebutuhan dasar yang harus dikuasai sejak dini, sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang mendorong pengembangan profil pelajar Pancasila yang adaptif terhadap perubahan zaman. Pembelajaran digital di sekolah dasar menjadi salah satu jawaban atas kebutuhan tersebut.

Melalui pembelajaran berbasis teknologi, siswa tidak hanya berperan sebagai konsumen informasi digital, tetapi juga didorong untuk menjadi kreator konten yang mampu menghasilkan karya-karya digital yang bermakna dan bernilai edukatif (Rahma & Kurniawan, 2022). Keterampilan dalam menciptakan media digital, seperti poster edukasi, merupakan salah satu wujud nyata dari penerapan literasi digital di tingkat sekolah dasar. Aplikasi Canva hadir sebagai salah satu platform desain grafis berbasis web yang menawarkan kemudahan penggunaan, terutama bagi pemula seperti siswa sekolah dasar. Canva for Education menyediakan ribuan template yang dapat dikustomisasi, fitur drag-and-drop yang intuitif, serta koleksi elemen visual yang kaya, sehingga memungkinkan siswa untuk menghasilkan karya desain yang menarik tanpa memerlukan kemampuan teknis grafis yang tinggi (Dewi & Pratama, 2023; Saputra dkk., 2022).

Berbagai penelitian telah membuktikan efektivitas Canva dalam meningkatkan kreativitas dan motivasi belajar siswa di berbagai jenjang pendidikan. SDN 15 Mataram merupakan salah satu sekolah dasar negeri yang telah memiliki fasilitas laboratorium komputer yang cukup memadai. Namun demikian, pemanfaatan laboratorium tersebut dalam kegiatan pembelajaran kreatif berbasis teknologi masih belum optimal. Siswa kelas V pada umumnya telah familiar dengan penggunaan komputer untuk kegiatan mengetik dan browsing, namun keterampilan mereka dalam menciptakan konten digital, khususnya desain grafis, masih perlu dikembangkan secara lebih sistematis dan terstruktur.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran digital melalui kelas pelatihan di laboratorium komputer SDN 15 Mataram dipandang sebagai salah satu upaya yang relevan dan strategis untuk meningkatkan keterampilan membuat poster edukasi siswa kelas V. Artikel ini memaparkan secara deskriptif proses pelaksanaan, hasil yang dicapai, serta refleksi atas kegiatan yang telah dilaksanakan. Kegiatan ini secara umum bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran digital di SDN 15 Mataram. Secara khusus, tujuan kegiatan ini adalah: (1) mendeskripsikan proses pelaksanaan kelas pelatihan Canva dalam dua pertemuan; (2) mendeskripsikan hasil poster edukasi digital yang dihasilkan oleh siswa kelas V; serta (3) mengukur tingkat peningkatan keterampilan membuat media digital siswa berdasarkan rubrik penilaian yang telah ditetapkan.

Kajian Pustaka

Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar

Pembelajaran digital merupakan proses belajar mengajar yang mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) sebagai bagian integral dari kegiatan pembelajaran, baik sebagai media, sumber belajar, maupun alat pencapaian kompetensi (Gunawan dkk., 2020). Konsep ini tidak semata-mata berarti penggunaan perangkat teknologi di ruang kelas, melainkan lebih kepada transformasi paradigma pembelajaran yang menempatkan siswa sebagai subjek aktif yang berinteraksi dengan teknologi untuk membangun pengetahuan dan keterampilan mereka secara bermakna. Di tingkat sekolah dasar, khususnya pada kelas tinggi (kelas IV, V, dan VI), pembelajaran digital memiliki potensi yang sangat besar.

Siswa pada rentang usia 10–12 tahun berada pada tahap operasional konkret menuju formal, sehingga pembelajaran yang melibatkan eksplorasi langsung terhadap teknologi dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya dan kontekstual (Piaget dalam Santrock, 2017). Teknologi, dalam hal ini, tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana pengembangan kreativitas dan pemecahan masalah. Kurikulum Merdeka yang saat ini diterapkan di Indonesia secara eksplisit mendorong penguatan profil pelajar Pancasila, salah satunya adalah dimensi bernalar kritis dan kreativitas yang erat kaitannya dengan keterampilan digital. Pembelajaran digital yang dirancang dengan baik dapat menjadi wahana yang efektif untuk mengembangkan kedua dimensi tersebut sekaligus, seiring dengan meningkatnya akses teknologi di sekolah-sekolah Indonesia (Kemendikbudristek, 2022).

Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran

Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis cloud yang pertama kali diluncurkan pada tahun 2013 dan saat ini telah menjadi salah satu platform desain paling populer di dunia dengan lebih dari 100 juta pengguna aktif. Versi Canva for Education yang tersedia secara gratis bagi institusi pendidikan menawarkan fitur-fitur lengkap termasuk ribuan template, jutaan elemen grafis, kemampuan kolaborasi real-time, serta antarmuka drag-and-drop yang sangat ramah pengguna pemula (Canva, 2023). Dalam konteks pembelajaran, Canva telah terbukti efektif sebagai media yang mendukung kreativitas dan motivasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Hapsari dan Zulherman (2021) menunjukkan bahwa penggunaan Canva sebagai media pembelajaran digital secara signifikan meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Senada dengan itu, Dewi (2022) menemukan bahwa Canva mampu memfasilitasi kemampuan berpikir kreatif siswa karena sifatnya yang eksploratif dan memberikan kebebasan berekspresi dalam batasan-batasan yang terstruktur. Keunggulan Canva dibandingkan aplikasi desain grafis lainnya, seperti Adobe Illustrator atau CorelDraw, terletak pada aksesibilitasnya yang tinggi. Canva dapat diakses melalui browser web tanpa perlu instalasi perangkat lunak yang kompleks, sehingga sangat sesuai untuk digunakan di laboratorium komputer sekolah yang umumnya memiliki keterbatasan dalam hal instalasi software (Pratiwi & Ardianti, 2022). Selain itu, fitur berbagi dan kolaborasi yang tersedia dalam Canva memungkinkan guru untuk memantau perkembangan karya siswa secara langsung.

Keterampilan Membuat Poster Edukasi Digital

Poster edukasi merupakan media visual yang dirancang untuk menyampaikan pesan atau informasi edukatif secara ringkas, jelas, dan menarik kepada pembaca. Dalam konteks digital, poster edukasi merujuk pada karya desain grafis yang dibuat menggunakan perangkat lunak komputer dan didistribusikan dalam format digital (Susilana & Riyana, 2009 dalam Maulana, 2021). Poster yang baik harus memenuhi sejumlah kriteria desain, antara lain: keterbacaan teks, kontras warna yang memadai, keseimbangan elemen visual, serta kejelasan pesan yang ingin disampaikan. Keterampilan membuat poster edukasi digital mencakup beberapa aspek kompetensi yang saling terkait. Pertama, kompetensi teknis, yaitu kemampuan mengoperasikan perangkat lunak desain untuk menghasilkan karya yang diinginkan. Kedua, kompetensi estetika, yaitu pemahaman tentang prinsip-prinsip desain grafis seperti keseimbangan, proporsi, dan harmoni warna.

Ketiga, kompetensi komunikasi visual, yaitu kemampuan menyusun pesan edukasi yang efektif melalui kombinasi teks dan elemen visual (Nugroho, 2020). Pengembangan ketiga aspek kompetensi ini secara bersamaan akan menghasilkan siswa yang tidak hanya terampil secara teknis, tetapi juga memiliki sensibilitas estetis dan komunikatif yang baik. Pengembangan keterampilan membuat poster edukasi digital pada siswa sekolah dasar perlu disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif mereka. Pendekatan pembelajaran berbasis proyek (project-based learning) yang mengintegrasikan kreasi produk nyata, seperti poster digital, terbukti lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan dan motivasi belajar siswa dibandingkan pendekatan konvensional yang bersifat instruksional satu arah (Hosnan, 2020).

Model Kelas Pelatihan dengan Laboratorium Komputer

Kelas pelatihan berbasis proyek merupakan pendekatan pembelajaran yang menjadikan produk atau karya nyata sebagai target akhir dari serangkaian kegiatan belajar. Dalam model ini, siswa diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi, bereksperimen, dan menciptakan karya mereka sendiri dengan bimbingan guru sebagai fasilitator (Kemendikbudristek, 2022). Pendekatan ini sangat relevan untuk kegiatan pelatihan Canva, karena siswa langsung berlatih menghasilkan poster digital dengan tema yang bermakna bagi kehidupan mereka. Laboratorium komputer sekolah merupakan salah satu fasilitas pendidikan yang memiliki potensi besar dalam mendukung pembelajaran digital. Tersedianya perangkat komputer yang memadai di

laboratorium memungkinkan setiap siswa untuk berlatih secara langsung dan individual, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih personal dan efektif. Pemanfaatan laboratorium komputer untuk kegiatan kreatif berbasis teknologi juga dapat meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam belajar, karena menghadirkan pengalaman belajar yang berbeda dari rutinitas kelas konvensional (Kuntarto, 2017).

2. METODE

Pendekatan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berjudul "Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membuat Poster Edukasi Siswa Kelas V SDN 15 Mataram" dilaksanakan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini dipilih untuk menggambarkan proses pelaksanaan pelatihan, dinamika pendampingan, hasil karya yang dicapai, serta peningkatan keterampilan siswa dalam memproduksi poster edukasi digital secara mendalam, komprehensif, dan apa adanya (Moleong, 2017).

Lokasi, Waktu, dan Sasaran Kegiatan

Kegiatan pengabdian dilaksanakan di Laboratorium Komputer SDN 15 Mataram, Kota Mataram, Provinsi Nusa Tenggara Barat, pada bulan April 2026 sebagai bagian dari implementasi program Asistensi Mengajar (AM) mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), FKIP Universitas Mataram. Pemilihan lokasi ini didukung oleh ketersediaan perangkat komputer dan jaringan internet yang memadai.

Sasaran kegiatan (khalayak sasaran) berjumlah 40 siswa kelas V SDN 15 Mataram yang dibagi ke dalam dua kelompok pelaksanaan, yaitu 22 siswa kelas 5B pada pertemuan pertama dan 18 siswa kelas 5A pada pertemuan kedua. Siswa kelas V dipilih sebagai sasaran program karena pada jenjang ini peserta didik telah memiliki keterampilan literasi dasar (membaca dan menulis) yang baik serta berada pada tahap perkembangan kognitif yang optimal untuk diperkenalkan dengan literasi digital dan desain grafis sederhana.

Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan pengabdian dirancang melalui beberapa tahapan sistematis, meliputi tahap persiapan, tahap pelaksanaan (pendampingan praktik), serta tahap evaluasi dan refleksi.

Tahap Persiapan

Tim pelaksana melakukan koordinasi dengan pihak sekolah dan guru kelas V SDN 15 Mataram terkait jadwal pelaksanaan dan kesiapan sarana laboratorium komputer. Pada tahap ini, tim juga menyusun materi pengenalan aplikasi Canva, menyiapkan contoh-contoh poster edukasi, serta merancang rubrik penilaian keterampilan desain poster siswa.

Tahap Pelaksanaan dan Pendampingan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan dalam dua pertemuan tatap muka dengan skema pelaksanaan yang identik guna memastikan efektivitas pendampingan di setiap kelas:

Pertemuan Pertama (Kelas 5B – 22 Siswa): Kegiatan diawali dengan sesi sosialisasi dan pengenalan antarmuka aplikasi Canva. Tim fasilitator mendemonstrasikan cara mengakses akun serta mengoperasikan fitur-fitur dasar, meliputi penggunaan teks, elemen grafis, latar belakang (background), dan unggahan gambar. Setelah diberikan waktu eksplorasi mandiri, siswa memasuki sesi praktik utama, yakni merancang satu poster edukasi digital dengan memilih satu dari tiga tema yang disediakan: Kebersihan, Kesehatan, atau Stop Bullying. Selama proses praktik, tim pelaksana melakukan pendampingan intensif secara berkeliling untuk membantu siswa yang mengalami kendala teknis. Sesi diakhiri dengan presentasi singkat oleh perwakilan siswa untuk memaparkan pesan dan desain poster mereka.

Pertemuan Kedua (Kelas 5A – 18 Siswa): Pelatihan dilaksanakan dengan alur yang sama bagi siswa kelas 5A. Berdasarkan hasil refleksi dari pertemuan pertama, tim pelaksana melakukan optimalisasi strategi pendampingan dengan menyajikan variasi contoh desain poster yang lebih beragam pada sesi pengenalan serta mengatur proporsi waktu yang lebih efektif antara sesi eksplorasi dan sesi praktik mandiri.

Tahap Evaluasi dan Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengukur ketercapaian tujuan pengabdian dan peningkatan keterampilan peserta, tim pelaksana mengumpulkan data melalui dua teknik utama:

Observasi Partisipatif: Dilakukan secara langsung selama proses pelatihan dan pendampingan berlangsung. Aspek yang diamati meliputi antusiasme peserta, keterlibatan aktif, kemampuan teknis siswa dalam mengoperasikan fitur-fitur Canva, serta dinamika interaksi di laboratorium komputer.

Dokumentasi dan Penilaian Produk: Seluruh hasil karya poster edukasi digital yang dibuat oleh 40 siswa dikumpulkan sebagai luaran fisik kegiatan. Karya-karya tersebut kemudian dievaluasi menggunakan rubrik penilaian keterampilan pembuatan poster yang mencakup aspek kesesuaian tema, komposisi tata letak (*layout*), keterbacaan teks, dan kreativitas visual.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Pelaksanaan Kelas Pelatihan Canva

Kegiatan kelas pelatihan Canva berjalan dengan lancar dan penuh antusiasme pada kedua pertemuan. Sejak awal sesi pengenalan, siswa menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap aplikasi Canva, terutama saat fasilitator mendemonstrasikan cara membuat desain menggunakan fitur drag-and-drop yang intuitif. Banyak siswa yang spontan bertanya dan mencoba sendiri sebelum instruksi resmi dimulai, yang mencerminkan rasa ingin tahu yang besar terhadap teknologi baru yang mereka temui.

Pada sesi eksplorasi awal, sebagian besar siswa berhasil memahami cara mengakses template, mengganti teks, dan menambahkan elemen grafis dalam waktu yang relatif singkat. Hal ini menunjukkan bahwa antarmuka Canva yang dirancang ramah pengguna memang sesuai untuk digunakan oleh siswa sekolah dasar. Tantangan teknis yang dijumpai umumnya berkaitan dengan koneksi internet yang sesekali lambat dan beberapa komputer yang membutuhkan refresh browser. Namun, tantangan-tantangan ini berhasil diatasi dengan cepat sehingga tidak mengganggu jalannya kegiatan secara keseluruhan.

Pada sesi praktik utama, kreativitas siswa mulai terlihat dengan jelas. Siswa bebas mengekspresikan ide-ide mereka dalam desain poster yang beragam. Tema Kebersihan umumnya diwujudkan dalam poster yang menampilkan gambar tempat sampah, tangan yang sedang dicuci, atau lingkungan yang bersih dan rapi. Tema Kesehatan divisualisasikan melalui ilustrasi makanan bergizi, kegiatan olahraga, atau himbauan untuk menjaga kebersihan tubuh. Sementara tema Stop Bullying menghasilkan poster-poster yang sarat pesan emosional dengan kalimat-kalimat motivasi yang dipilih sendiri oleh siswa.

Pertemuan pertama dengan kelas 5B berlangsung lebih dinamis dengan 22 siswa yang beragam tingkat pemahamannya terhadap teknologi. Beberapa siswa yang lebih cepat memahami Canva secara spontan membantu teman-teman mereka yang mengalami kesulitan, menciptakan dinamika peer learning yang positif. Pertemuan kedua dengan kelas 5A menunjukkan proses yang lebih tertib dengan 18 siswa, dan penyesuaian strategi fasilitasi berdasarkan pengalaman pertemuan pertama terbukti berdampak positif pada kelancaran kegiatan.

Hasil Poster Edukasi Siswa

Seluruh siswa kelas V SDN 15 Mataram berhasil menyelesaikan setidaknya satu karya poster edukasi digital menggunakan aplikasi Canva selama kegiatan berlangsung. Total terdapat 40 poster yang dihasilkan dari dua pertemuan, dengan rincian 22 poster dari kelas 5B dan 18 poster dari kelas 5A. Karya-karya tersebut menunjukkan variasi yang cukup tinggi dalam hal pilihan template, kombinasi warna, jenis elemen yang digunakan, serta gaya penyampaian pesan edukatifnya.

Secara umum, kualitas poster yang dihasilkan oleh siswa dapat dikategorikan dalam rentang Baik hingga Sangat Baik berdasarkan rubrik penilaian yang telah ditetapkan. Aspek yang paling menonjol adalah antusiasme dan inisiatif siswa dalam memilih elemen-elemen visual yang kreatif dan sesuai dengan tema. Beberapa poster menunjukkan penggunaan warna yang harmonis dan pesan yang disampaikan dengan singkat namun tepat sasaran, sementara sebagian lainnya masih perlu perbaikan dalam hal keterbacaan teks dan keseimbangan antara elemen visual dengan pesan teks.

Dari segi tema, distribusi karya siswa cukup merata. Tema Kebersihan menjadi tema yang paling banyak dipilih (sekitar 40% siswa), diikuti oleh tema Kesehatan (sekitar 35%), dan tema Stop Bullying (sekitar 25%). Kecenderungan ini menunjukkan bahwa siswa memiliki kepedulian yang tinggi terhadap isu kebersihan dan kesehatan lingkungan, yang merupakan nilai positif yang perlu terus dikembangkan melalui kegiatan-kegiatan pembelajaran yang serupa.

Peningkatan Keterampilan Digital Siswa

Pengamatan sistematis selama kegiatan berlangsung menunjukkan adanya peningkatan keterampilan digital siswa yang signifikan dibandingkan kondisi awal. Di awal kegiatan, sebagian besar siswa belum memiliki pengalaman menggunakan aplikasi desain grafis berbasis web. Mereka cenderung ragu-ragu dan membutuhkan bimbingan intensif bahkan untuk langkah-langkah dasar seperti memilih template dan mengganti teks. Namun, pada pertengahan hingga akhir sesi praktik, sebagian besar siswa telah mampu beroperasi secara mandiri dengan tingkat kepercayaan diri yang jauh lebih tinggi.

Peningkatan yang paling signifikan terlihat pada aspek kemandirian dan teknik, di mana siswa yang awalnya membutuhkan bimbingan penuh untuk setiap langkah akhirnya mampu menyelesaikan poster mereka secara mandiri dengan hanya sesekali bertanya kepada guru/fasilitator. Aspek kreativitas desain juga menunjukkan peningkatan yang berarti, terlihat dari keberanian siswa untuk bereksperimen dengan berbagai kombinasi warna, font, dan elemen grafis yang tidak terbatas pada pilihan template default. Sementara itu, aspek penyampaian pesan juga mengalami perkembangan yang positif, dengan siswa mulai memahami pentingnya menempatkan pesan utama pada posisi yang menonjol dan menggunakan kalimat yang ringkas namun komunikatif.

Aspek yang masih perlu mendapat perhatian lebih adalah keterbacaan teks dan kontras warna, di mana masih terdapat beberapa siswa yang memilih kombinasi warna atau ukuran huruf yang kurang tepat sehingga pesan pada poster menjadi kurang jelas. Hal ini menunjukkan perlunya penguatan pemahaman tentang prinsip-prinsip dasar desain visual dalam kegiatan pelatihan yang serupa ke depannya.

Pembahasan

Hasil kegiatan ini sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menunjukkan efektivitas aplikasi Canva dalam meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa dalam pembelajaran digital. Kemudahan penggunaan antarmuka Canva yang dikonfirmasi oleh Hapsari dan Zulherman (2021) terbukti relevan dalam konteks siswa kelas V SDN 15 Mataram, di mana siswa berhasil menguasai fitur-fitur dasar dalam waktu yang relatif singkat tanpa memerlukan pengetahuan desain grafis sebelumnya.

Efektivitas kegiatan ini juga tidak terlepas dari peran laboratorium komputer sebagai ruang belajar yang kondusif. Ketersediaan komputer dengan spesifikasi yang memadai dan koneksi internet yang (sebagian besar) stabil memungkinkan setiap siswa untuk berlatih secara individual dan langsung, yang merupakan kondisi ideal untuk pembelajaran berbasis praktik semacam ini (Kuntarto, 2017). Dinamika peer learning yang secara alami muncul selama kegiatan, di mana siswa yang lebih cepat memahami membantu teman-temannya, semakin memperkuat efektivitas pendekatan kelas pelatihan yang diterapkan.

Dari perspektif Kurikulum Merdeka, kegiatan ini berkontribusi pada pengembangan beberapa dimensi Profil Pelajar Pancasila secara bersamaan, khususnya dimensi kreatif, bernalar kritis, dan mandiri. Dalam proses membuat poster, siswa dituntut untuk berpikir kreatif dalam memilih dan mengombinasikan elemen visual, bernalar kritis dalam menentukan pesan edukatif yang tepat dan efektif, serta mandiri dalam mengoperasikan perangkat teknologi untuk mewujudkan ide-ide mereka (Kemendikbudristek, 2022).

Adapun faktor pendukung keberhasilan kegiatan ini meliputi: antusiasme dan motivasi intrinsik siswa yang tinggi, ketersediaan fasilitas laboratorium komputer yang memadai, dan fleksibilitas aplikasi Canva yang dapat diakses langsung melalui browser tanpa instalasi tambahan. Sementara faktor penghambat yang ditemui adalah ketidakstabilan koneksi internet pada beberapa titik dan keterbatasan waktu yang membuat proses finishing poster menjadi kurang optimal bagi sebagian siswa. Ke depannya, kedua faktor penghambat ini perlu diantisipasi melalui persiapan teknis yang lebih matang dan alokasi waktu yang lebih longgar.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan aplikasi Canva dalam pembelajaran digital melalui kelas pelatihan di laboratorium komputer SDN 15 Mataram terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membuat poster edukasi digital siswa kelas V. Kegiatan yang dilaksanakan dalam dua pertemuan dengan total 40 siswa menghasilkan 40 karya poster edukasi digital dengan kualitas yang berada dalam rentang Baik hingga Sangat Baik berdasarkan rubrik penilaian yang mencakup aspek keterbacaan teks, kontras warna, penggunaan elemen visual, penyampaian pesan, serta kemandirian dan teknik penggunaan Canva Peningkatan keterampilan yang paling signifikan terlihat pada aspek kemandirian dalam mengoperasikan fitur Canva dan kreativitas desain, sementara aspek keterbacaan teks dan kontras warna masih memerlukan penguatan lebih lanjut. Secara keseluruhan, kegiatan ini membuktikan bahwa aplikasi Canva merupakan media pembelajaran digital yang tepat dan efektif untuk digunakan pada siswa sekolah dasar kelas tinggi, terutama dalam kegiatan yang bertujuan mengembangkan keterampilan kreatif dan literasi digital.

Berdasarkan temuan dan refleksi dari kegiatan ini, terdapat beberapa saran yang diajukan. Bagi guru, disarankan untuk mereplikasi kegiatan serupa di kelas-kelas lain dengan memperhatikan beberapa penyesuaian, terutama penguatan materi tentang prinsip-prinsip desain visual dasar sebelum sesi praktik dimulai. Penambahan sesi refleksi dan presentasi karya siswa juga disarankan untuk memperkuat aspek komunikasi dan kepercayaan diri siswa. Bagi pihak sekolah, disarankan untuk meningkatkan optimalisasi laboratorium komputer sebagai ruang belajar kreatif yang dimanfaatkan secara reguler dan terencana, tidak hanya untuk kegiatan mengetik atau pencarian informasi, tetapi juga untuk kegiatan penciptaan konten digital yang mengembangkan potensi kreatif siswa. Peningkatan stabilitas koneksi internet di laboratorium juga perlu menjadi prioritas untuk mendukung kelancaran kegiatan pembelajaran digital. Bagi peneliti berikutnya, disarankan untuk mengembangkan kegiatan serupa dalam skala yang lebih luas dengan melibatkan lebih banyak sekolah, jenjang kelas yang berbeda, serta pengembangan instrumen penilaian yang lebih komprehensif untuk mengukur peningkatan literasi digital siswa secara lebih terperinci.

DAFTAR RUJUKAN

Bawden, D. (2001). Information and digital literacies: A review of concepts. *Journal of Documentation*, *57*(2), 218–259. https://doi.org/10.1108/EUM0000000007083

Canva. (2023). Canva for Education. https://www.canva.com/education/

Dewi, F. (2022). Penggunaan Canva untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, *9*(1), 45–57. https://doi.org/10.24042/jppd.v9i1.10123

Dewi, N. K., & Pratama, R. (2023). Efektivitas aplikasi Canva dalam pembelajaran desain grafis di sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, *15*(2), 88–101.

Gunawan, G., Suranti, N. M. Y., & Fathoroni, F. (2020). Variations of models and learning platforms for prospective teachers during the COVID-19 pandemic period. *Indonesian Journal of Teacher Education*, *1*(2), 61–70.

Hapsari, S. A., & Zulherman. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, *5*(4), 2384–2394. https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237

Hosnan, M. (2020). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21*. Ghalia Indonesia.

Kemendikbudristek. (2022). *Panduan pengembangan projek penguatan profil pelajar Pancasila*. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Kuntarto, E. (2017). Keefektifan model pembelajaran daring dalam perkuliahan Bahasa Indonesia di perguruan tinggi. *Indonesian Language Education and Literature*, *3*(1), 99–110.

Masyhura, N., & Ramadan, Z. H. (2021). Implementation of digital literacy in elementary schools. *International Journal of Elementary Education*, *5*(4), 639–647. https://doi.org/10.23887/ijee.v5i4.39480

Maulana, I. (2021). Penggunaan media poster digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, *7*(1), 1–12.

Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE Publications.

Moleong, L. J. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif (edisi revisi)*. Remaja Rosdakarya.

Nugroho, A. (2020). Kompetensi desain visual dalam pembelajaran berbasis media digital di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, *26*(1), 22–33.

Pratiwi, N., & Ardianti, S. D. (2022). Canva sebagai media pembelajaran inovatif di era digital: Kajian sistematis. *Jurnal Cendikia: Jurnal Pendidikan Matematika*, *6*(2), 1901–1912.

Rahma, A., & Kurniawan, D. (2022). Transformasi pembelajaran digital: Siswa sebagai kreator konten di era Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, *7*(2), 149–162.

Rizal, M. S., Samsudin, A., & Nugraha, M. G. (2021). Literasi digital: Tantangan dan peluang dalam pendidikan abad ke-21. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, *21*(1), 13–24.

Santrock, J. W. (2017). *Educational psychology* (6th ed.). McGraw-Hill Education.

Saputra, A. G., Rahmawati, T., Andrew, B., & Amri, Y. (2022). Using Canva application for elementary school learning media. *Scientechno: Journal of Science and Technology*, *1*(1), 46–57. https://doi.org/10.55849/scientechno.v1i1.4