Proceedings of The ICECRS
Vol 13 No 1 (2025): Proceedings of Community Service Desa Mandiri dan Berdaya Melalui Kolaborasi Pembangunan Berkelanjutan dan Inovatif,
10.21070/icecrs.v13i1.2069
Articles

Utilization of Canva as a Learning Poster Media at SDN Kebontunggul: Pemanfaatan Canva sebagai Media Poster Pembelajaran di SDN Kebontunggul

Ayunda Hariyanti Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Shendy Dwi Hardyanto Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Pramesti Sintia Universitas Muhammadiyah Sidoarjo
Eko Asmanto Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

General Background: The advancement of educational technology has transformed teaching and learning methods, encouraging the integration of digital tools to improve student engagement and learning outcomes. **Specific Background:** Canva, a graphic design application, offers user-friendly features for creating engaging visual learning materials. However, disparities in digital access and literacy limit its adoption in certain educational contexts, such as SDN Kebontunggul in Mojokerto Regency. **Knowledge Gap:** Despite Canva's potential, there is limited implementation and study on its integration as a learning medium in primary schools with constrained digital resources. **Aims:** This study aims to optimize the use of Canva as an educational tool through a structured training program initiated by students of the Pencerahan Community Service Program (KKN-P) at Universitas Muhammadiyah Sidoarjo (UMSIDA). **Results:** Using a five-stage methodology—planning, problem identification, training, evaluation, and reporting—the program was implemented in two phases: an introduction to Canva features and hands-on poster-making practice. The training significantly improved students' comprehension of Canva's functionalities and their skills in creating educational posters. Challenges such as limited digital devices and unstable internet connectivity were noted but did not hinder the overall positive outcome. **Novelty:** This program represents an innovative effort to introduce and apply a modern design tool in a rural primary school setting, addressing the digital divide through direct capacity building. **Implications:** The initiative highlights the need for continued training and infrastructural support to facilitate the broader adoption of educational technology in under-resourced schools, contributing to improved digital literacy and creativity in learning environments.

Keywords: *Canva, Digital Literacy, Educational Technology, Poster Design, Primary Education*

Highlights:

- **Canva training** improved student poster design and digital skills.
- **Rural school challenges** include limited devices and internet access.
- **Program promotes** digital tool adoption in under-resourced schools.

I. PENDAHULUAN

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

Perkembangan teknologi saat ini mengalami pertumbuhan yang sangat pesat dan memberikan dampak yang signifikan di hampir semua aspek kehidupan, salah satunya adalah dunia pendidikan. Dengan perkembangan teknologi, metode pembelajaran mengalami juga mengalami perubahan, yang awalnya bersifat konvensional dengan metode ceramah dan penggunaan buku teks sebagai sumber utama saat ini berubah menjadi media pembelajaran berbasis teknologi [1] Pendidikan sendiri merupakan proses terstruktur dan sistematis di mana ilmu pengetahuan serta keterampilan yang diberikan guru kepada siswa sesuai dengan standar yang telah ditetapkan, dengan tujuan untuk membentuk karakter, meningkatkan kemampuan berpikir dan mengembangkan kreativitas siswa [2]

Seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai inovasi dalam dunia pendidikan mulai diperkenalkan, salah satunya adalah pemanfaatan platfrom desain grafis seperti Canva. Canva merupakan aplikasi berbasis digital yang memungkinkan penggunanya untuk membuat desain visual menarik secara mudah dan menarik. Canva memiliki fitur yang sederhana dan kreatif, memberikan manfaat sebagai media pembelajaran yang mampu merangsang kreativitas siswa dan meningkatkan antivitas dalam proses belajar dan mengajar[3]

Salah satu keunggulan utama dari Canva adalah ketersediaan berbagai tools yang memungkinkan pengguna untuk membuat beragam kebutuhan desain, termasuk poster. Poster sendiri merupakan media publikasi yang mengombinasikan elemen visual, seperti tulisan dan gambar, dengan tujuan menyampaikan informasi kepada khalayak secara efektif. Dalam konteks pendidikan, poster dapat berfungsi sebagai media pembelajaran yang mendukung penyampaian materi secara lebih menarik dan interaktif. Dengan memanfaatkan poster sebagai alat bantu pembelajaran, pesan yang disampaikan dapat lebih mudah dipahami oleh siswa, baik dalam skala umum maupun dalam konteks pembelajaran yang lebih spesifik. Pemanfaatan Canva dalam pembuatan poster memberikan kemudahan bagi pendidik dan peserta didik dalam merancang materi yang lebih kreatif, informatif, serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran[4]

Dalam perkembangan teknologi terkhususnya pada dunia pendidikan tentu menjadi permasalahan bagi sebagian tenaga pendidik maupun sekolah tersebut. Pendidikan dianggap sebagai modal manusia yang harus diperkuat. Karena pentingnya pendidikan, pemerintak berusaha keras untuk memastikan bahwa semua orang baik kota maupun desa memiliki akses yang sama pada pendidikan [5] Kabupaten Mojokerto merupakan Kabupaten yang cukup berkembang di berbagai destinasi wisata sejarah yang cukup terkenal, namun untuk masalah pendidikan masih belum semua daerah mendapatkan dan mersakan pendidikan dengan kualitas baik.

SDN Kebontunggul, sebuah sekolah dasar yang terletak di Desa Kebontunggul, Kecamatan Gondang, Kabupaten Mojokerto, menjadi salah satu contoh nyata bahwa pemerataan akses pendidikan dan kesenjangan dalam pemanfaatan teknologi masih menjadi permasalahan yang belum sepenuhnya terselesaikan. Meskipun perkembangan teknologi di bidang pendidikan semakin pesat, implementasinya di sekolah-sekolah yang berada di daerah tertentu masih menghadapi berbagai kendala, salah satunya adalah penggunaan Canva dalam mendukung proses pembelajaran yang belum merata di SDN Kebontunggul. Keterbatasan penguasaan teknologi baik dari sisi guru maupun siswa menjadi faktor utama yang menyebabkan minimnya variasi media pembelajaran yang dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Akibatnya, metode pembelajaran yang digunakan masih cenderung konvensional dan kurang menarik, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi serta kehilangan motivasi dalam belajar. Kondisi ini menunjukkan bahwa perlu adanya upaya nyata dalam meningkatkan literasi digital di kalangan tenaga pendidik maupun peserta didik agar pemanfaatan teknologi seperti Canva dapat dioptimalkan dalam mendukung pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif[6]

Melalui kegiatan Kuliah Kerja Nyata Pencerahan (KKN-P), kelompok 47 Universitas Muhammadiyah Sidoarjo (UMSIDA) menyelenggarakan program pelatihan penggunaan Canva yang ditujukan kepada para siswa di SDN Kebontunggul. Kegiatan ini dirancang sebagai upaya untuk meningkatkan literasi digital di lingkungan sekolah, khususnya dalam pemanfaatan teknologi

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

sebagai media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif. Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam mengenai fitur-fitur Canva serta cara penggunaannya dalam mendukung proses pembelajaran, sehingga siswa dapat mengembangkan keterampilan desain grafis dasar yang relevan dengan kebutuhan akademik mereka. Selain itu, melalui pelatihan ini, diharapkan siswa tidak hanya mampu mengoperasikan Canva secara teknis, tetapi juga dapat mengaplikasikan kreativitas mereka dalam menyusun materi pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Dengan demikian, kegiatan ini menjadi salah satu bentuk kontribusi mahasiswa dalam mendukung transformasi digital di dunia pendidikan, khususnya di sekolah-sekolah yang masih memiliki keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran [7]

Dari latar belakang diatas rumusan masalah yang dipakai adalah Bagaimana optimalisasi pelatihan dan pemanfaatan penggunaan Canva yang diberikan oleh mahasiswa KKN-P UMSIDA sebagai media pembelajaran di SDN Kebontunggul. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana optimalisasi pelatihan dan pemanfaatan penggunaan canva yang diberikan oleh mahasiswa KKN-P UMSIDA sebagai media pembelajaran di SDN Kebontunggul.

II. METODE

Penerapan metode dalam pelaksanaan KKN-P secara umum dilakukan dalam 5 tahapan diantara pertama, perencanaan awal dengan penentuan dan survey lokasi serta perencanaan agenda kegiatan. Kedua, indetifikasi permasalahan dengan penyesuaian target dan agenda kegiatan. Ketiga, pelaksanaan kegiatan yang dalam pelaksanaan dibagi menjadi 2 agenda yakni agenda utama yakni perkenalan materi dan agenda kedua yakni praktik langsung. Empat, evaluasi kegiatan secara keseluruhan. Kelima, penyerahan laporan kegiaatan kepada lembaga dan mitra

Perencanaan awal merupakan tahapan persiapan dan penentuan agenda kegiatan berdasarkan hasil survey mendalam di lokasi kegiatan. Pada kegiatan ini sasaran yang dituju adalah SDN Kebontunggul dengan berfokus pada siswa kelas 4,5, dan 6 sebagai peserta kegiatan ini.

Tahap selanjutnya adalah identifikasi permasalahan, di mana pada tahap ini dilakukan analisis terhadap kendala yang dihadapi siswa dalam mengenal dan mempelajari Canva sebagai media pembelajaran. Permasalahan utama yang ditemukan meliputi kurangnya pemahaman siswa terhadap fitur dan fungsi dasar Canva, keterbatasan keterampilan dalam mengoperasikan aplikasi desain grafis, serta minimnya pengalaman dalam mengaplikasikan Canva untuk mendukung pembelajaran. Selain itu, kurangnya eksposur terhadap penggunaan teknologi dalam proses belajar juga menjadi faktor yang menghambat optimalisasi pemanfaatan Canva di kalangan siswa. Identifikasi permasalahan ini menjadi langkah penting dalam menentukan strategi pembelajaran yang tepat agar siswa dapat lebih mudah memahami dan memanfaatkan Canva secara efektif dalam kegiatan akademik mereka (Fitri, Fathoni, and Sari 2024).

Setelah tahap identifikasi permasalahan, tahap selanjutnya adalah pelaksanaan. Pada tahap ini ada dua agenda utama yang dilakukan yakni pertama pemberian materi pengenalan Canva, menjelaskan fungsi-fungsi yang ada di dalamnya, tools-tools yang dapat dimanfaatkan pada program pembelajaran. Agenda kedua yakni praktik secara langsung dengan membuat poster dengan wadah yang sudah disiapkan oleh tim KKN-P.

Tahap terakhir yakni evaluasi kegiatan secara keseluruhan setelah kegiatan berlangsung. Kegiatan ini bertujuan untuk observasi hasil pelaksanaan KKN-P bersama sekolah SDN Kebontunggul. Setelah itu tahap paling terakhir sebagai penutup adalah tahap pelaporan. Pada tahap ini tim KKN-P melakukan penyusunan laporan, publikasi media massa dan hasil kegiatan yang diteruskan kepada DRPM..

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

1.Perencanaan Awal

Perencanaan awal merupakan tahapan pertama yang dilakukan dengan melakukan persiapan dan penentuan agenda kegiatan berdasarkan hasil survei secara mendalam di lokasi kegiatan. Data dan informasi yang telah diperoleh serta dikumpulkan dari hasl survei tersebut menjadi dasar dalam menentukan kebutuhan dan prioritas kegiatan, sehingga tujuan dari program ini dapat dilaksanakan secara optimal.

Pada perencanaan awal ini diputuskan bahwa mitra yang akan dilibatkan dalam program pengabdian adalah SDN Kebontunggul. Pemilihan SD ini didasarkan pada hasil survei yang menunjukkan bahwa sekolah tersebut memiliki kebutuhan yang sesuai dengan tujuan program yang akan dijalankan. Selain itu, sekolah ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam jangka panjang bagi SDN Kebontunggul, khususnya pada pengembangan dan kualitas pendidikan.

Fokus pada program ini adalah siswa kelas 4,5, dan 6. Pengambilan keputusan ini berdasarkan pertimbangan dan hasil survei yang menunjukkan bahwa siswa di tingkat kelas ini memiliki kebutuhan yang spesifik dan berasa dalam fase perkembangan yang kritis. Dengan memberikan foksu kepada siswa kelas 4,5, dan 6 diharapkan dapat memberikan dampak yang lebih besar dan berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan pengembangan para siswa.

2.Identifikasi Permasalahan

Dalam era digital, pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan semakin berkembang pesat. Salah satu platform yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran adalah Canva, yang memungkinkan guru dan siswa untuk membuat materi visual yang menarik, termasuk poster edukatif. Namun, dalam implementasinya di SDN Kebontunggul, terdapat beberapa kendala yang menjadi hambatan dalam optimalisasi pelatihan dan pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran yang berfokus pada pembuatan poster.

Beberapa permasalahan yang diidentifikasi dalam penelitian ini antara lain Kurangnya Literasi Digital Sebagian besar guru dan siswa masih kurang familiar dengan penggunaan Canva sebagai alat desain grafis, sehingga membutuhkan pelatihan khusus agar dapat menggunakannya secara efektif.

Keterbatasan Sarana dan Prasarana Ketersediaan perangkat seperti laptop atau komputer serta akses internet yang stabil masih menjadi kendala dalam penerapan Canva di lingkungan SDN KebonTunggul, Minimnya Pemanfaatan dalam Pembelajaran Meskipun Canva memiliki banyak potensi dalam pembelajaran, penggunaannya masih terbatas karena kurangnya pemahaman mengenai cara mengintegrasikan Canva ke dalam kurikulum secara efektif.

3.Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan dalam dua tahap utama, yaitu perkenalan materi dan praktik langsung. Kedua tahap ini dirancang untuk memberikan pemahaman konseptual sekaligus keterampilan praktis dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran, khususnya dalam pembuatan poster edukatif.

Pada tahap pertama, yaitu perkenalan materi, peserta diberikan pemahaman mengenai dasar-dasar penggunaan Canva serta prinsip desain grafis yang relevan untuk pembuatan poster edukatif. Mahasiswa KKN-P Umsida 47 menjelaskan berbagai fitur utama yang tersedia di Canva, seperti penggunaan template, pengaturan elemen desain, pemilihan warna, tipografi, serta teknik dasar dalam menyusun tata letak poster yang efektif. Selain itu, para siswa juga diberikan wawasan mengenai manfaat penggunaan media visual dalam proses pembelajaran guna meningkatkan daya tarik dan pemahaman siswa terhadap materi ajar.

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

Proceedings of The ICECRS
Vol 13 No 1 (2025): Proceedings of Community Service Desa Mandiri dan Berdaya Melalui Kolaborasi Pembangunan Berkelanjutan dan Inovatif,
10.21070/icecrs.v13i1.2069
Articles

Figure 1. *Pemberian Materi Canva*

Tahap kedua adalah praktik langsung, di mana para siswa diberikan kesempatan untuk mengaplikasikan materi yang telah dipelajari dengan membuat poster edukatif menggunakan Canva. Pada sesi ini, peserta dibimbing dalam memilih tema pembelajaran, mengatur komposisi desain, serta menyusun informasi dalam bentuk visual yang menarik dan mudah dipahami. Fasilitator memberikan pendampingan secara langsung untuk memastikan setiap peserta dapat menggunakan berbagai fitur Canva secara optimal.

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

Figure 2. *Pendampingan Pengaplikasikan Canva*

Dengan adanya kombinasi antara teori dan praktik, kegiatan ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang maksimal bagi guru dan siswa dalam memanfaatkan Canva sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran di SDN Kebontunggul

4.Evaluasi Kegiatan

Pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman siswa dalam menggunakan Canva sebagai alat bantu pembelajaran. Pada tahap perkenalan materi, sebagian besar peserta memahami fitur utama Canva, seperti template, elemen desain, dan prinsip dasar pembuatan poster edukatif, meskipun beberapa masih mengalami kesulitan dalam penggunaan perangkat digital. Pada tahap praktik, peserta mampu mengaplikasikan teori dalam desain poster dengan tata letak lebih terstruktur, kombinasi warna harmonis, dan elemen visual yang mendukung. Namun, beberapa siswa masih kesulitan dalam memilih font dan menyesuaikan ukuran elemen desain.

Kendala utama yang dihadapi meliputi keterbatasan perangkat, akses internet yang kurang stabil,

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

serta waktu praktik yang terbatas. Sebagai tindak lanjut, disarankan pelatihan lanjutan dengan pendampingan lebih intensif serta peningkatan sarana dan prasarana agar pelaksanaan lebih optimal. Secara keseluruhan, pelatihan ini berdampak positif dalam meningkatkan keterampilan digital siswa. Diharapkan, kegiatan serupa semakin efektif dalam mendorong inovasi pembelajaran berbasis teknologi di sekolah.

Figure 3. *Hasil Karya Siswa SDN KebonTunggul*

IV. KESIMPULAN

Pelatihan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran di SDN Kebontunggul telah memberikan dampak positif bagi siswa dalam meningkatkan literasi digital dan keterampilan desain grafis mereka. Melalui dua tahap utama, yaitu perkenalan materi dan praktik langsung, peserta berhasil memahami fitur utama Canva serta mampu mengaplikasikan teori dalam pembuatan poster edukatif yang menarik dan informatif. Meskipun demikian, beberapa kendala masih dihadapi dalam pelaksanaan kegiatan ini, seperti keterbatasan perangkat, akses internet yang kurang stabil, serta keterbatasan waktu praktik. Untuk mengatasi hambatan tersebut, disarankan adanya pelatihan lanjutan dengan pendampingan lebih intensif serta peningkatan sarana dan prasarana pendukung.

Secara keseluruhan, kegiatan ini menunjukkan bahwa Canva dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Dengan optimalisasi pemanfaatannya, diharapkan metode pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif dapat diterapkan secara luas di lingkungan pendidikan, khususnya di sekolah-sekolah dengan keterbatasan akses terhadap teknologi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Bagian ini menyatakan ucapan terima kasih kepada pihak yang berperan dalam pelaksanaan kegiatan penelitian, misalnya laboratorium tempat penelitian. Peran donor atau yang mendukung penelitian disebutkan perannya secara ringkas. Dosen yang menjadi penulis tidak perlu

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).

dicantumkan di sini.

References

1. Fitri, Anisa, M. Ivan Ariful Fathoni, and Astrid Chandra Sari. 2024. “Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Alternatif Media Pembelajaran Untuk Menciptakan Pembelajaran Aktif Dan Inovatif.” Journal of Research Applications in Community Service 3(1):33–38. doi: 10.32665/jarcoms.v3i1.2815.
2. Herawati, Netti, Nuryani Nuryani, Abiyasa Eka Saputra, and S. D. N. Banyuasin. 2025. “Pemanfaatan Canva Dalam Pembelajaran Interaktif : Kajian Kualitatif Politeknik Prasetiya Mandiri , Indonesia Berfokus Pada Pemanfaatan Canva Dalam Pembelajaran Interaktif Untuk Siswa Sekolah Dasar ,.” 4.
3. Ningrum, Sarah Kartika, Juhana Sakmal, and Engga Dallion. 2024. “Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Untuk Mengembangkan Budaya Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar.” Jurnal Basicedu 8(2):1500–1511. doi: 10.31004/basicedu.v8i2.7432.
4. Setiawan, Angga, Susanto Susanto, and Intan Susetyo Kusumo Wardhani. 2024. “Pelatihan Pembuatan Poster Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Literasi Digital Pada Peserta Didik Sekolah Dasar.” Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat 4(1):22–33. doi: 10.53621/jippmas.v4i1.274.
5. Suharyanto, Eko, Chrisantus Tristianto, and Ghema Nusa Persada. 2022. “Cara Desain Poster Promosi Dari Aplikasi ‘Canva’ Pada Smp Pgri 1 Ciputat.” Jurnal Abdimas Indonesia 2(2):171–77. doi: 10.53769/jai.v2i2.218.
6. Urva, Gellysa, Tri Yuliati, Tri Handayani, and Ari Sellyana. 2024. “Pengenalan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Siswa Sekolah Dasar.” 4(1):36–42.
7. Winatha, Komang Redy, Luh Gede, Bevi Libraeni, Direktorat Sekolah, and Menengah Atas. 2024. “Media Berkreativitas Dan Pengolahan Data Pada Pendidikan.” 4(2):129–36.

Copyright © Author(s). This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY).