

Pelatihan Pembuatan Poster Digital Menggunakan Canva bagi Siswa Kelas V SDIT Al Furqan Palangka Raya oleh Mahasiswa PGMI di Era Digital

Hal. 47

Sulistyowati¹, Imrohatun²

¹ UIN Palangka raya² UIN Palangka raya

¹sulistyowati@uin-palangkaraya.ac.id; ² runtati27@gmail.com

ABSTRAK

Pelatihan pembuatan poster digital menggunakan aplikasi Canva bagi siswa kelas V SDIT Al Furqan Palangka Raya dilakukan dalam rangka meningkatkan keterampilan desain grafis dan kreativitas visual siswa sekolah dasar. Latar belakang kegiatan ini berangkat dari rendahnya literasi visual siswa di era digital, dimana kemampuan menyampaikan informasi secara kreatif menjadi hal yang semakin penting. Mahasiswa PGMI UIN Palangka Raya menginisiasi pelatihan berbasis project-based learning dengan pendekatan service learning secara kolaboratif. Kegiatan ini didesain secara partisipatif di mana siswa aktif belajar melalui pembuatan poster bertema Maulid Nabi Muhammad SAW. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan signifikan pada keterampilan teknologi, literasi digital, dan desain visual siswa, serta antusiasme belajar yang tinggi. Pelatihan Canva sebagai media pembelajaran direkomendasikan untuk memperkuat kompetensi peserta didik dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital.

Kata Kunci: *Canva; desain grafis; literasi digital; pelatihan; sekolah dasar.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dewasa ini telah membawa perubahan fundamental pada berbagai sektor kehidupan, terutama dalam bidang pendidikan. Transformasi digital yang terjadi tidak hanya menuntut masyarakat untuk memahami penggunaan teknologi secara teknis, tetapi juga menuntut pengembangan kompetensi literasi digital yang holistik dan berkelanjutan. Literasi digital kini dipandang sebagai keterampilan esensial yang harus dimiliki oleh setiap individu untuk dapat hidup, belajar, dan bekerja

secara efektif di masyarakat modern yang sarat dengan komunikasi dan akses informasi digital.

Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan mengoperasikan perangkat teknologi seperti komputer, tablet, atau smartphone, tetapi juga meliputi kecakapan dalam memahami, mengevaluasi, dan memanfaatkan informasi secara bijak serta bertanggung jawab. Hal ini mencakup kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan komunikatif dalam menyaring serta menyajikan informasi yang efektif dan menarik secara visual (Zuhri, 2024). Penelitian menunjukkan bahwa meskipun generasi muda sering dianggap sebagai digital native karena tumbuh di lingkungan yang sarat teknologi, kenyataannya banyak pelajar yang masih belum memiliki keterampilan literasi digital yang memadai, terutama dalam hal berpikir kritis, keamanan digital, dan pengelolaan informasi.

Hal. 48

Indeks Literasi Digital Indonesia pada tahun 2022 hanya mencapai 3,54 dari skala 1–5, yang menunjukkan bahwa tingkat literasi digital nasional masih tergolong sedang dan perlu ditingkatkan. Tantangan lain yang dihadapi adalah adanya kesenjangan digital antar wilayah, keterbatasan infrastruktur, serta kurangnya pelatihan guru dalam mengintegrasikan literasi digital ke dalam pembelajaran. Selain itu, literasi digital sering kali masih dipahami sebatas kemampuan teknis, padahal aspek kritis dan etika dalam penggunaan media digital juga sangat penting untuk dikembangkan.

Integrasi literasi digital dalam pendidikan terbukti mampu meningkatkan kualitas pembelajaran, memperluas akses sumber belajar, dan mendorong pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi, dan kolaborasi. Penguatan literasi digital membutuhkan pendekatan holistik yang melibatkan motivasi, pelatihan praktis, integrasi teknologi dalam pembelajaran, serta peningkatan infrastruktur dan sumber daya digital. Kolaborasi antara pemerintah, institusi pendidikan, guru, dan masyarakat menjadi kunci keberhasilan dalam menciptakan lingkungan belajar yang inklusif dan berkelanjutan, sehingga literasi digital dapat menjadi katalisator utama dalam menciptakan generasi muda yang siap menghadapi era digital dan tantangan global.

Di tengah arus transformasi digital, peserta didik di jenjang sekolah dasar perlu dibekali dengan keterampilan desain grafis sebagai bagian dari literasi visual. Desain grafis, khususnya pembuatan poster digital, berperan sebagai media efektif dalam mengkomunikasikan gagasan dan informasi secara jelas dan menarik. Hal ini sejalan dengan hasil studi yang menunjukkan bahwa keterampilan desain grafis dapat mendorong meningkatnya kreativitas, kemampuan problem solving, dan daya tarik pembelajaran. Selain itu, pembelajaran berbasis desain grafis juga dapat memperkuat kemampuan siswa

dalam memadukan unsur estetika dan informasi, yang sangat dibutuhkan dalam dunia kerja yang menuntut keahlian digital.

Canva sebagai platform desain grafis berbasis daring telah meraih popularitas tinggi, terutama dalam kalangan pendidik dan pelajar, berkat kemudahan penggunaannya dan fitur-fiturnya yang lengkap namun tetap ramah pengguna, bahkan untuk pemula. Platform ini memungkinkan siswa untuk belajar mengaplikasikan konsep desain grafis dasar seperti pemilihan warna, tata letak, tipografi, hingga penggunaan elemen grafis dengan cara yang interaktif dan menyenangkan. Melalui Canva, literasi digital dan visual tidak hanya diajarkan secara teoretis, tetapi langsung diaplikasikan dalam aktivitas pembelajaran yang bersifat praktis dan kreatif, sehingga menumbuhkan keterlibatan aktif peserta didik.

Hal. 49

Di sisi lain, pengamatan di SDIT Al Furqan Palangka Raya menunjukkan bahwa, meskipun teknologi sudah mulai diperkenalkan, keterampilan desain grafis dan pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran kreatif di kalangan siswa kelas V masih tergolong rendah. Hal ini disebabkan oleh minimnya pelatihan formal yang terstruktur, keterbatasan fasilitas pendukung, serta kurangnya pemahaman praktis dalam mengoperasikan aplikasi desain grafis. Kondisi ini memperlihatkan adanya kesenjangan antara perkembangan teknologi dan kemampuan literasi digital siswa yang perlu diatasi agar mereka tidak tertinggal dalam adaptasi terhadap perubahan zaman.

Untuk menjawab tantangan tersebut, mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Palangka Raya berinisiatif menyelenggarakan pelatihan pembuatan poster digital berbasis Canva bagi siswa kelas V di SDIT Al Furqan Palangka Raya. Pelatihan ini diharapkan mampu meningkatkan keterampilan teknis dan kreativitas siswa dalam desain grafis, sekaligus memupuk minat dan motivasi belajar menggunakan media digital secara produktif. Selain itu, pelatihan ini diharapkan dapat membekali mahasiswa PGMI dengan pengalaman langsung dalam mengimplementasikan konsep pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan pendidikan masa kini dan masa depan.

Melalui pelatihan ini, peserta didik tidak hanya belajar membuat poster secara digital, tetapi juga dilatih untuk berpikir kritis dan kreatif dalam mengolah informasi, yang merupakan bagian integral dari literasi digital. Hal ini sekaligus memperkuat peran teknologi dalam proses pembelajaran di sekolah dasar, membuka ruang kolaborasi antara dunia pendidikan dan teknologi, serta menyiapkan peserta didik menghadapi tantangan era digital yang semakin kompleks.

METODE

Pelatihan ini dirancang dengan metode partisipatif yang mengedepankan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Pendekatan yang digunakan adalah project-based learning yang memungkinkan siswa belajar melalui penciptaan produk nyata, yaitu poster digital. Pelaksanaan kegiatan berlangsung di SDIT Al Furqan Palangka Raya pada tanggal 19 September 2025 dan diikuti oleh 18 siswa kelas V yang mewakili berbagai karakteristik sosial dan kemampuan awal sehingga menciptakan suasana belajar yang dinamis dan inklusif.

Persiapan kegiatan meliputi koordinasi intensif antara mahasiswa pelaksana dengan guru dan pihak sekolah, penyusunan materi serta desain pelatihan yang berbasis praktik, serta pengadaan perangkat pendukung seperti laptop, proyektor, koneksi internet stabil, dan akun Canva untuk siswa. Tim mahasiswa juga melakukan pembagian tugas agar proses fasilitasi, pendampingan teknis, serta pendokumentasian berjalan efektif dan efisien.

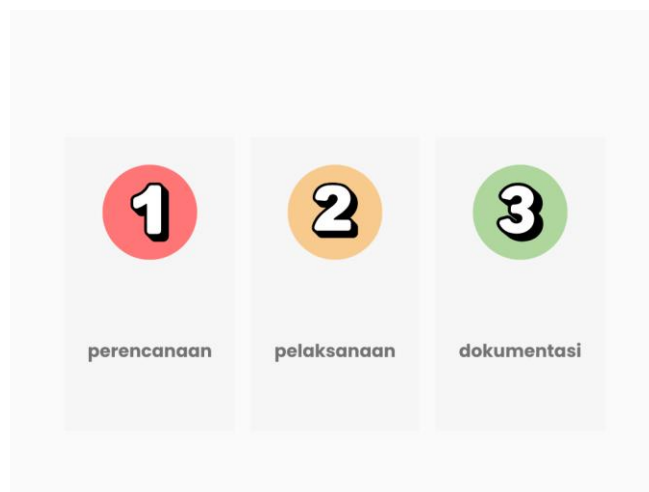
Selama pelatihan, mahasiswa PGMI berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dari tahap pengenalan antarmuka Canva sampai siswa mampu mandiri membuat poster digital dengan tema Maulid Nabi Muhammad SAW. Proses belajar mengajar berfokus pada pengembangan kreativitas siswa melalui eksplorasi fitur desain seperti pengaturan warna, pemilihan template, penambahan teks, dan pengolahan gambar, sekaligus menanamkan prinsip-prinsip dasar desain grafis yang baik, seperti keseimbangan visual dan hierarki elemen (Harahap, 2024). Tidak ada evaluasi tertulis formal; validasi pembelajaran diperoleh melalui observasi langsung terhadap karya dan partisipasi siswa serta presentasi hasil karya di depan kelas.

Dokumentasi pelatihan dilakukan secara menyeluruh dalam bentuk foto, video, dan pengumpulan hasil desain poster digital siswa sebagai bahan evaluasi dan refleksi terhadap keberhasilan kegiatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan pembuatan poster digital menggunakan Canva di SDIT Al Furqan Palangka Raya menunjukkan hasil yang sangat positif dan berdampak luas terhadap perkembangan keterampilan serta motivasi belajar siswa kelas V. Kegiatan ini berhasil melibatkan 18 siswa secara aktif, di mana sejak awal pelatihan, suasana kelas sudah terasa dinamis dan penuh semangat. Meskipun pada tahap awal beberapa siswa masih tampak canggung dan belum terbiasa dengan aplikasi digital, terutama dalam mengoperasikan fitur-fitur Canva, namun berkat pendampingan intensif dan pendekatan yang ramah dari mahasiswa PGMI sebagai fasilitator, proses adaptasi berlangsung relatif cepat. Siswa mulai berani mencoba, bertanya, dan mengeksplorasi berbagai fitur yang tersedia, seperti pemilihan template, pengaturan tata letak, kombinasi warna,

hingga penambahan elemen grafis dan teks.



Gambar 1. Diagram Alir

Antusiasme siswa semakin meningkat ketika mereka diberi kebebasan untuk menuangkan ide kreatif dalam pembuatan poster bertema Maulid Nabi Muhammad SAW. Tema ini tidak hanya relevan secara kontekstual, tetapi juga mampu memotivasi siswa untuk mengekspresikan nilai-nilai keagamaan melalui media visual yang menarik. Hasil karya yang dihasilkan menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sudah mampu menerapkan prinsip-prinsip dasar desain grafis, seperti komposisi warna yang seimbang, pemilihan gambar yang relevan, serta penempatan teks yang mudah dibaca. Beberapa siswa bahkan menunjukkan inisiatif untuk menambahkan elemen dekoratif yang memperkuat pesan visual pada poster mereka.

Salah satu aspek penting dalam pelatihan ini adalah adanya sesi presentasi hasil karya, di mana setiap siswa diminta untuk memaparkan proses kreatif dan makna dari poster yang telah mereka buat di depan kelas. Kegiatan ini tidak hanya melatih keterampilan komunikasi verbal, tetapi juga membangun rasa percaya diri dan kemampuan refleksi diri siswa. Umpan balik yang diberikan oleh fasilitator dan teman sebaya sangat membantu siswa dalam mengenali kelebihan dan kekurangan desain mereka, sehingga mendorong peningkatan kemampuan berpikir kritis dan evaluatif dalam konteks pembelajaran berbasis proyek.



Gambar 2. Hasil pelatihan Canva

Temuan dari pelatihan ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang menegaskan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran digital mampu meningkatkan keterampilan desain grafis dan literasi visual siswa secara signifikan, serta membangun motivasi belajar yang tinggi. Selain itu, pelatihan ini juga memberikan dampak positif bagi mahasiswa PGMI sebagai calon guru. Melalui pengalaman langsung dalam memfasilitasi pembelajaran berbasis teknologi, mahasiswa memperoleh keterampilan praktis dalam mengelola kelas, mendampingi siswa secara individual, dan menerapkan pedagogi yang inovatif dan responsif terhadap perkembangan zaman. Keterlibatan mahasiswa dalam pelatihan ini tidak hanya memperkaya keterampilan teknis mereka, tetapi juga mengasah kompetensi sosial dan profesional sebagai pendidik di era digital yang menuntut adaptabilitas tinggi terhadap perkembangan teknologi pendidikan. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya berdampak pada peningkatan keterampilan siswa, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan kapasitas profesional mahasiswa PGMI sebagai calon pendidik yang inovatif dan adaptif.

Secara keseluruhan, pelatihan pembuatan poster digital menggunakan Canva di SDIT Al Furqan Palangka Raya membuktikan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran dasar dapat memperkuat kreativitas, literasi digital, dan kemampuan komunikasi visual siswa. Dukungan berkelanjutan melalui pelatihan guru, penyediaan fasilitas teknologi, dan pengembangan konten digital sangat diperlukan agar manfaat pembelajaran inovatif ini dapat dirasakan secara lebih luas dan berkelanjutan di masa depan.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan analisis pelatihan pembuatan poster digital menggunakan Canva bagi siswa kelas V SDIT Al Furqan Palangka Raya, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini memberikan dampak yang sangat positif terhadap peningkatan literasi digital, keterampilan desain visual, kreativitas, serta kepercayaan diri siswa sekolah dasar. Siswa yang semula kurang familiar dengan aplikasi desain digital, setelah mengikuti pelatihan mampu mengoperasikan Canva dengan baik, memilih dan mengatur elemen desain, serta menghasilkan karya poster yang informatif dan estetis sesuai tema yang diberikan. Proses pembelajaran yang interaktif, didukung oleh pendampingan intensif dari mahasiswa PGMI, menciptakan suasana kelas yang kondusif, menyenangkan, dan mendorong eksplorasi kreatif siswa. Selain itu, pelatihan ini juga memperkuat kolaborasi antara pendidikan tinggi dan pendidikan dasar, serta memberikan pengalaman berharga bagi mahasiswa PGMI dalam mengembangkan kompetensi pedagogik dan teknologi yang relevan dengan kebutuhan pendidikan di era digital. Secara umum, pelatihan ini membuktikan bahwa integrasi teknologi digital dalam pembelajaran dasar sangat efektif untuk membangun keterampilan abad 21 pada peserta didik.

Saran

Berdasarkan temuan dan pengalaman selama pelatihan, disarankan agar program pelatihan pembuatan poster digital menggunakan Canva dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dan diperluas cakupannya ke kelas atau sekolah lain. Pihak sekolah diharapkan dapat menyediakan fasilitas pendukung seperti perangkat komputer, akses internet, dan pelatihan lanjutan agar siswa dapat terus mengembangkan keterampilan desain grafis dan literasi digital mereka. Guru-guru juga disarankan untuk mengintegrasikan penggunaan aplikasi desain digital seperti Canva dalam proses pembelajaran sehari-hari, sehingga siswa terbiasa berpikir kreatif dan kritis dalam menyampaikan informasi secara visual. Selain itu, kolaborasi antara mahasiswa pendidikan, guru, dan pihak sekolah perlu terus diperkuat agar inovasi pembelajaran berbasis teknologi dapat berjalan optimal dan memberikan dampak yang lebih luas. Penelitian lanjutan juga direkomendasikan untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan dalam jangka panjang serta mengidentifikasi tantangan dan solusi dalam implementasi pembelajaran digital di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, A. F. (2025). Membangun literasi digital pembelajaran bahasa Indonesia: Strategi dan tantangan di era AI. *Jurnal Inovasi Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia*, 30-35.

Budianto, O.K. (2025). Pengenalan dan Pelatihan Desain Kreatif dengan Canva untuk Peserta Didik SD Kanisius Notoyudan. *Prosiding Konstelasi Pendidikan*, 2(1), 1-12.
<https://ojs.uajy.ac.id/index.php/prosidingkonstelasi/article/view/11298>

Hal. 54

Harahap, A.F. (2024). The Effect of Project Based Learning Using Canva Application on Student's Ability to Write Health Promotion Text. *Getsempena English Education Journal*, 11(2), 75-85.
<https://ejournal.bbg.ac.id/geej/article/view/2925>

Hidayah, M.D., et al. (2023). Learning Moving Materials for Elementary Students Using Canva Media. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran IPA*, 7(1), 3122-3134. <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jppipa/article/view/3122>

Mismal, J. (2024). The Impact of Canva Media in Creating Posters to Enhance Learning for 4th Grade Students at Singgersing Elementary School. *2nd ICONESTH Conference Proceedings*, 397, 320-330.
<https://eproceeding.bbg.ac.id/iconesth/article/view/397>

Niladatika, N. (2023). The Use of Project Based Learning (PBL) with Canva to Increase Learning Activities. *LETS Journal*, 5(2), 511-518.
<https://jurnal.stainmajene.ac.id/index.php/lets/article/view/511>

Nurfazri, A., et al. (2024). Implementasi literasi digital di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(1), 23-34.

- Pratama, S. (2025). Pentingnya literasi digital dalam dunia pendidikan. *Jurnal Komunikasi dan Pendidikan*, 7(2), 112-120. <https://journal.al-matani.com/index.php/jkip/article/view/1388>
- Putrayasa, I. M. (2024). Transformasi literasi di era digital: tantangan dan peluang. *Education and Social Science Review*, 8(1), 33-47.
- Ramadhan, M. R. N. (2025). Peran literasi digital dalam mendorong kemampuan berpikir kritis siswa. *Jurnal Riset Pendidikan Indonesia*, 5(1), 77-89. <https://ejurnal.ung.ac.id/index.php/jrpi/article/view/33148>
- Sari, M.I. (2023). Creating English Learning Media Using Canva: EFL Teachers' Experience. *TEFL Journal*, 467, 326-334. <https://journal1.uad.ac.id/index.php/tefl/article/view/467>
- Sitorus, N., et al. (2025). Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Berbasis Canva untuk Mendukung Kreativitas Siswa di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 102–111.
- Widiarti, M., Laksono, K., & Amri, M. (2024). Dampak Positif Canva terhadap Eksplorasi Kreativitas Literasi Digital Siswa. *Cetta Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 14–21. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta/article/view/2965>
- Widiarti, M., Laksono, K., & Amri, M. (2024). Dampak Positif Canva terhadap Eksplorasi Kreativitas Literasi Digital Siswa. *Cetta Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(1), 14–21. <https://jayapanguspress.penerbit.org/index.php/cetta/article/view/2965>
- Widyawati, A. D. (2025). Pentingnya literasi digital di sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*, 6(2), 45-53. <https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS/article/view/2663>

Wijaya, P.W.P. (2025). Implementation of AI-Based Digital Platform Through Canva in Indonesian Language Learning at SMP Negeri 15 Manado. *Interaction Journal*, 5(2), 3364–3372. <https://journal.abdurraufinstitute.org/index.php/asoc/article/view/216>

Zuhri, S. (2024). Literasi digital dan kecakapan abad ke-21. *Education and Social Science Review*, 8(1), 33-47. Hal. 56

LAMPIRAN

