

Implementasi Media Canva sebagai Sarana Edukasi Visual dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa MI Darul Hikmah Cinere

Wina Yusnaeni ^{1,*}, Nining Suryani ²), Mahna Zakiah Nadhif ³),
Amalia Indah Khairunnisa ⁴), Kayla Chika Putri Heri ⁵)

Sistem Informasi, Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas Bina Sarana Informatika
Jl. Kramat Raya No.98, RT.2/RW.9, Kwitang, Kec. Senen, Kota Jakarta Pusa, 10450
E-Mail : wina.wyi@bsi.ac.id ¹); nining.nns@bsi.ac.id ²); 19252099@bsi.ac.id³); 19231925@bsi.ac.id⁴);
19231635@bsi.ac.id⁵);

ABSTRAK

Salah satu fokus program Sustainable Development Goals (SDGs) pemerintah berada pada sektor pendidikan, termasuk di dalamnya kegiatan pendidikan dan pelatihan komputer. Program ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan serta wawasan masyarakat, khususnya pada anak-anak. Hal ini penting karena anak-anak merupakan kelompok yang sedang berada pada tahap awal mengenal dunia digital, sehingga perlu diarahkan agar mampu memanfaatkan teknologi secara positif dan bermanfaat. Di era digital saat ini, media berbasis teknologi memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam mengakses berbagai informasi yang dibutuhkan. Selain itu, masyarakat juga dapat dengan mudah membandingkan informasi dari berbagai sumber, sehingga meningkatkan kualitas pemahaman terhadap suatu informasi. Namun demikian, permasalahan yang dihadapi oleh siswa Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah adalah masih terbatasnya pengetahuan dalam membuat poster edukatif yang menarik dan variatif, khususnya dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Oleh karena itu, diperlukan suatu kegiatan pelatihan yang dapat membekali siswa dengan keterampilan dasar dalam mendesain poster edukatif. Adapun luaran yang diharapkan dari kegiatan ini meliputi publikasi artikel pada media elektronik atau website nasional, serta peningkatan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam bidang desain poster edukatif. Berdasarkan permasalahan tersebut, pelatihan pembuatan poster edukatif menjadi langkah yang relevan untuk dilaksanakan. Kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam menghasilkan media edukasi visual yang kreatif, menarik, dan bervariasi.

Kata Kunci – Canva, Pelatihan, Poster Edukatif

ABSTRACT

One of the key focuses of the government's Sustainable Development Goals (SDGs) is the education sector, which includes computer education and training programs. This initiative aims to enhance knowledge and broaden public insight, particularly among children. This is important because children are in the early stages of engaging with the digital world; therefore, they need proper guidance to ensure that technology is used in a positive and beneficial manner. In today's digital era, technology-based media provides ease of access to a wide range of information. Furthermore, individuals are able to compare information from various sources more efficiently, which contributes to a better understanding of the information obtained. However, the problem faced by students at Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah is their limited knowledge in creating engaging and varied educational posters, particularly through the use of the Canva application. Therefore, a training program is needed to equip students with basic skills in designing educational posters. The expected outcomes of this activity include the publication of articles in electronic media or national websites, as well as the improvement of participants' knowledge and skills in educational poster design. Based on these issues, training in creating educational posters is considered a relevant solution. This activity is expected to enhance students' ability to produce creative, attractive, and diverse visual educational media.

Keywords – Canva, Training, Educational Poster

1. PENDAHULUAN

Salah satu program pemerintah dalam kerangka *Sustainable Development Goals* (SDGs) berfokus pada sektor pendidikan, termasuk di dalamnya kegiatan pendidikan serta pelatihan komputer. Program ini bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan wawasan masyarakat, khususnya anak-anak. Hal ini menjadi penting karena

*) Corresponding Author

anak-anak berada pada tahap awal dalam mengenal dunia digital, sehingga perlu adanya pembinaan agar mereka mampu memanfaatkan teknologi secara positif dan bertanggung jawab. Melalui media digital, masyarakat dapat dengan mudah mengakses berbagai informasi yang dibutuhkan serta membandingkan sumber informasi yang tersedia sehingga kualitas pemahaman dapat meningkat (Bäck et al., 2018). Beberapa kegiatan pengabdian kepada masyarakat sebelumnya menunjukkan bahwa siswa sekolah dasar mulai diperkenalkan pada penggunaan komputer melalui aplikasi dasar seperti Microsoft Word dan PowerPoint, serta pemanfaatan internet sebagai sumber informasi. Kegiatan tersebut memberikan dampak positif berupa peningkatan pemahaman siswa dalam memanfaatkan teknologi secara tepat guna (Upa & Pilu, 2021). Selain itu, program pendidikan komputer di tingkat sekolah dasar juga telah dilaksanakan di berbagai daerah, seperti di Desa Rambutan, Kabupaten Banyuwangi, yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi komputer dapat mendukung proses pembelajaran siswa secara efektif (Pratama et al., 2022). Dalam pelaksanaannya, metode pengabdian kepada masyarakat dapat dilakukan dengan pendekatan partisipatif yang melibatkan siswa secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Pendekatan ini terbukti efektif dalam menanamkan nilai-nilai pendidikan, termasuk penguatan karakter berbasis kearifan lokal sebagaimana diterapkan pada siswa sekolah dasar di beberapa wilayah (Masruroh et al., 2022).

Selain itu, metode lain yang dapat digunakan meliputi ceramah, interaksi langsung, kuis, serta evaluasi melalui tes, sehingga tercipta suasana belajar yang nyaman dan menyenangkan bagi peserta (Iman & Ulfi, 2021). Beberapa bentuk metode pengabdian masyarakat diantaranya dengan pengajaran ceramah, interaksi, kuis dan tes dengan tujuan agar tertanam rasa nyaman dan menyenangkan pada saat kegiatan dilaksanakan pemberian materi pengabdian masyarakat (Mahmur & Amany, 2018).

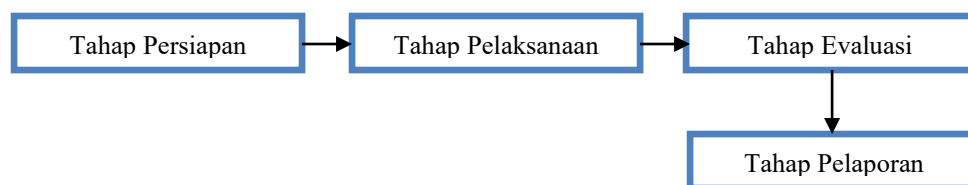
Seiring dengan perkembangan teknologi, kemampuan dalam menggunakan komputer dan media digital menjadi kebutuhan penting bagi semua kalangan. Namun, kondisi yang terjadi saat ini menunjukkan bahwa siswa Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah tidak lagi mendapatkan pembelajaran khusus terkait informatika atau teknologi komputer. Hal ini berpotensi menyebabkan kurangnya pemahaman dalam pemanfaatan teknologi secara bijak, yang pada akhirnya dapat berdampak negatif bagi diri sendiri maupun lingkungan sekitar. Pembelajaran komputer dasar pada siswa sekolah dasar tidak hanya terbatas pada pengenalan aplikasi seperti Microsoft Word, tetapi juga dapat dikembangkan melalui aktivitas kreatif, salah satunya adalah pembuatan poster edukatif. Melalui kegiatan ini, siswa dapat mempelajari penggunaan fitur dasar aplikasi sekaligus mengembangkan kreativitas dalam menyusun teks, memilih warna, menambahkan gambar, serta mengatur tata letak desain. Selain itu, siswa juga dapat mengenal perangkat keras komputer seperti keyboard, mouse, dan monitor secara langsung selama proses pembelajaran berlangsung.

Pemanfaatan aplikasi desain seperti Canva turut memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menarik. Dengan menggunakan Canva, siswa tidak hanya memahami konsep dasar teknologi digital, tetapi juga mampu menghasilkan karya visual yang kreatif, variatif, dan edukatif. Oleh karena itu, pengenalan teknologi komputer beserta aplikasinya menjadi hal yang penting untuk diberikan kepada siswa sejak dini.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dosen Universitas Bina Sarana Informatika, khususnya dari Program Studi Sistem Informasi Kampus Utama, berinisiatif untuk menyelenggarakan kegiatan pelatihan pembuatan poster edukatif yang menarik dan variatif bagi siswa Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah Depok. Kegiatan ini bertujuan agar siswa mampu mengenal serta memanfaatkan aplikasi Canva sebagai salah satu media pendukung dalam pembuatan poster edukatif secara kreatif dan inovatif.

2. METODE

Peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah siswa Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah di Cinere dengan jumlah sebanyak 20 orang. Kegiatan dilaksanakan dalam satu hari melalui metode pembelajaran tatap muka yang meliputi penyampaian materi, praktik, serta diskusi. Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan dijabarkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Langkah-Langkah Kegiatan Pengabdian Masyarakat

A. Tahap Persiapan

Pada tahap awal, tim pelaksana melakukan wawancara dan observasi di Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah untuk mengidentifikasi kebutuhan serta permasalahan yang dihadapi. Selanjutnya, dilakukan pengajuan perizinan pelaksanaan kegiatan. Setelah memperoleh izin, tim menyusun solusi berupa pelatihan pembuatan poster menggunakan aplikasi Canva sebagai media penyampaian informasi yang lebih menarik dan ringkas. Selain itu, tim juga mempersiapkan materi pelatihan, instrumen soal, serta kuesioner untuk evaluasi kegiatan.

B. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan dilaksanakan secara luring melalui penyampaian materi, pendampingan praktik, dan diskusi interaktif. Pelatihan difokuskan pada pembuatan poster edukatif menggunakan aplikasi Canva. Kegiatan ini dilaksanakan di lingkungan MI Darul Hikmah pada tanggal 19 April 2026.

C. Tahap Evaluasi

Setelah kegiatan pelatihan, dilakukan sesi tanya jawab untuk memperdalam pemahaman peserta terkait penggunaan aplikasi. Selanjutnya, peserta diminta mengisi kuesioner yang bertujuan untuk mengukur tingkat ketertarikan serta peningkatan kemampuan peserta sebelum dan sesudah mengikuti pelatihan. Selain itu, dilakukan dokumentasi kegiatan sebagai bukti pelaksanaan dari awal hingga akhir.

D. Tahap Pelaporan

Tahap akhir berupa penyusunan laporan pengabdian kepada masyarakat. Laporan disusun setelah seluruh data, termasuk hasil kuesioner, selesai dianalisis sehingga dapat menggambarkan hasil dan dampak kegiatan secara komprehensif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat dengan Tema “Pelatihan Pembuatan Poster Edukatif Berbasis Canva untuk Siswa MI Darul Hikmah Depok untuk memberi manfaat meningkatkan pengetahuan bagaimana mendesain poster yang menarik dan bervariasi. Kegiatan pengabdian dibagi menjadi dua bagian, yaitu persiapan kegiatan pengabdian yang ditunjukkan pada Gambar 2 dan acara inti berupa pemberian materi pada Gambar 3. Dengan adanya pelatihan ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan aplikasi Microsoft Word sebagai salah satu aplikasi sebagai media pengolah kata sebagai media informasi kegiatan yang dapat memberikan atensi, kepercayaan, *knowledge* kepada para *audiens*. Kontribusi yang dilakukan oleh mitra yaitu dengan menentukan materi yang ingin di pelajari karena disesuaikan dengan kebutuhan mitra itu sendiri serta berkontribusi dengan menyediakan tempat pelaksanaan pengabdian masyarakat. Selain itu mitra juga berkontribusi sebagai penyediaan peserta pengabdian masyarakat serta melakukan koordinasi dengan para peserta, yaitu siswa kelas 6 Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah Cinere. Para peserta memperlihatkan antusias yang luar biasa akan pengetahuan baru yang di dapat, dimana pemberian materi dan latihan dilakukan secara tatap muka.

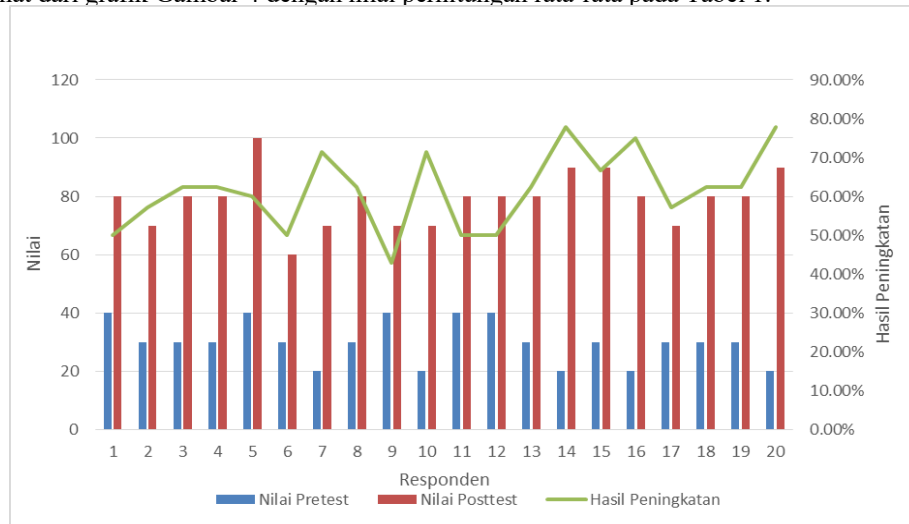


Gambar 2. Persiapan Pengabdian Masyarakat



Gambar 3. Pemberian Materi Pengabdian Masyarakat

Dilihat dari pelatihan tersebut adanya peningkatan akan pengetahuan peserta. Peningkatan akan pemahaman peserta bisa dilihat dari grafik Gambar 4 dengan nilai perhitungan rata-rata pada Tabel 1.



Gambar 4. Grafik Hasil Peningkatan Pemahaman Peserta

Tabel 1. Skor Rata-rata Kegiatan Pengabdian Masyarakat

No. Form	Pertanyaan	Skor Rata-rata
F3-1	Kegiatan ini memberikan manfaat bagi peserta.	4.25
F3-2	Kegiatan ini menambah wawasan peserta (mengenai tema yang disampaikan)	4.25
F3-3	Kegiatan ini menambah ketrampilan peserta sesuai dengan tema yang disampaikan	4.15
F3-4	Kegiatan ini memperhatikan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3).	4.20
F3-5	Kegiatan ini memberikan pemanfaatan ilmu pengetahuan dan teknologi kepada peserta secara berkelanjutan.	4.15
F3-6	Hasil kegiatan ini dapat memberikan solusi bagi permasalahan yang dihadapi oleh peserta.	4.10
F3-7	Kegiatan ini dilakukan sesuai dengan kaidah metode ilmiah (dilakukan secara terstruktur dan sistematis).	4.20

Dari pelatihan yang dilakukan menghasilkan dampak yang positif terhadap berbagai macam perubahan diantaranya:

- A. Aspek Sumber Daya Manusia
 Dalam pelatihan ini telah bisa memberikan pemahaman bagi peserta dalam menggunakan aplikasi canva untuk membuat desain kreatif poster sesuai dengan yang dibutuhkan.
- B. Aspek Manajemen Organisasi
 Sebagai organisasi yang memerlukan suatu alat dalam menunjang seperti pelayanan yang diberikan siswa.
- C. Aspek Pemanfaatan Teknologi
 Dengan adanya pelatihan ini memberikan pengetahuan baru akan aplikasi penunjang dalam kegiatan yang dilakukan oleh peserta. Memberikan kesadaran akan pemanfaatan IT dalam kehidupan sehari-hari yang memberikan manfaat dalam memberi kemudahan dalam penunjang kegiatan sehari-hari.

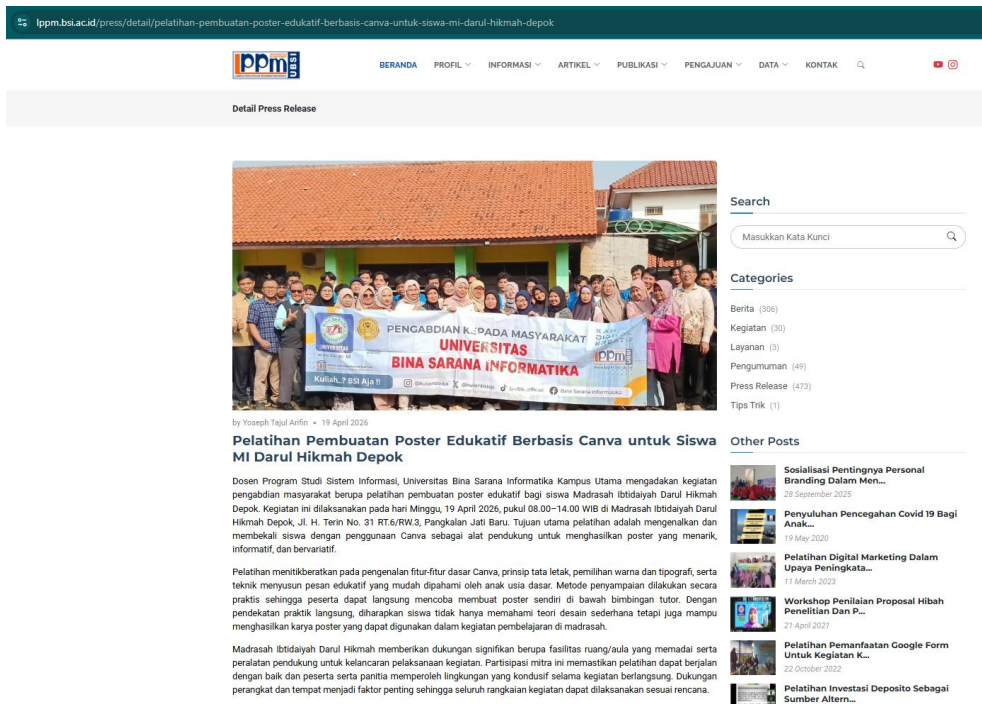
Kegiatan Pengabdian Masyarakat (PkM) ini telah memberi dampak yang sangat positif dirasakan oleh mitra yaitu siswa kelas 6 Madrasah Ibtidaiyah Darul Hikmah Cinere, diantaranya:

- A. Meningkatkan kemampuan dan pengetahuan Mitra melalui pelatihan pengenalan dasar menggunakan aplikasi canva
- B. Kontribusi yang dilakukan dari pihak Mitra adalah pihak mitra menyediakan fasilitas tempat pelaksanaan dan menentukan materi yang ingin di pelajari karena disesuaikan dengan kebutuhan mitra itu sendiri.
- C. Selain itu Mitra berkontribusi sebagai penyediaan peserta pengabdian masyarakat serta melakukan koordinasi dengan para peserta
- D. Para pesesrta yang mengikuti pengabdian masyarakat ini memberikan antusias dengan membuktikan dari hasil kuis setelah pelatihan dimana hasil banyak peserta yang bisa menjawab dengan benar dan sesuai dengan materi yang diberikan.

Kegiatan PkM diakhiri dengan kegiatan sesi pengambilan dokumentasi antara peserta kegiatan dan panitia PkM dari Universitas Bina Sarana Informatika yang ditunjukkan pada Gambar 4. Kegiatan PkM ini juga mempunyai luaran pengabdian masyarakat berupa press release pada Gambar 5.



Gambar 4. Foto bersama Peserta dan Mahasiswa Pengabdian Masyarakat



Gambar 5. Hasil Luaran Pengabdian Masyarakat berupa Press Release

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Masyarakat (PkM) berupa pelatihan penggunaan aplikasi Canva di MI Darul Hikmah Cinere telah terlaksana dengan baik dan memberikan dampak positif yang signifikan bagi siswa kelas 6 selaku mitra. Dari aspek sumber daya manusia dan pemanfaatan teknologi, pelatihan ini berhasil meningkatkan pemahaman serta keterampilan praktis siswa dalam mengoperasikan fitur dasar Canva untuk membuat desain poster kreatif. Melalui kegiatan ini, siswa juga memperoleh kesadaran baru mengenai pentingnya memanfaatkan teknologi informasi guna mempermudah aktivitas belajar sehari-hari. Kesuksesan program ini didukung penuh oleh kontribusi aktif pihak sekolah yang memfasilitasi tempat, mengkoordinasi peserta, serta menyelaraskan materi pelatihan agar sesuai dengan kebutuhan manajemen pelayanan siswa. Pada akhir kegiatan, antusiasme dan tingkat pemahaman peserta terbukti sangat baik, yang ditunjukkan melalui kemampuan mayoritas siswa dalam menjawab kuis pasca-pelatihan dengan benar. Secara keseluruhan, integrasi edukasi visual ini berhasil mencapai tujuannya dalam meningkatkan kapabilitas digital siswa di lingkungan sekolah.

5. PENGAKUAN/ UCAPAN TERIMA KASIH

Kami menyampaikan apresiasi yang setinggi-tingginya kepada pihak MI Darul Hikmah cinere atas dukungan dan pemberian izin dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga kami tujukan kepada seluruh panitia dan tim pelaksana yang telah berkontribusi secara optimal sejak

tahap perencanaan hingga evaluasi, sehingga kegiatan dapat terlaksana dengan baik dan lancar. Selain itu, kami juga mengucapkan terima kasih kepada para guru dan siswa yang telah berpartisipasi aktif selama proses pelatihan berlangsung. Penghargaan turut kami sampaikan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan sukses.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Bäck, L., Ingman, E., Lalwani, D., Müller, M., Sørensen-Behmi, C., & Rosenbröijer, C.-J. (2018). Digital Brand Management: A Company and Consumer Perspective. Arcadia Working Paper. *Journal of Marketing and Branding Research*, 9(4), 192–205. <https://www.theseus.fi/handle/10024/141477>
- Iman, A. M., & Ulfi, R. A. (2021). Pengabdian Masyarakat Dengan Meningkatkan Minat Anak-anak Terhadap Pentingnya Pendidikan di Kampung Pondok Manggis, Bojong Gede. *Proceedings Uin Sunan Gunung Djati Bandung*, 1(58). <https://proceedings.uinsgd.ac.id/index.php/proceedings/article/view/933>
- Mahmur, Y., & Amany, S. T. (2018). Stimulasi Bermain Di Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (Rptra) Harapan Mulya, Kemayoran , Jakarta Pusat. *ETHOS (Jurnal Penelitian Dan Pengabdian)*, 6(2), 171–179. <https://doi.org/10.29313/ethos.v6i2.2413>
- Masruroh, M., Pambudi, M. R., Aris, A. P., Ninasafitri, N., & Permana, A. P. (2022). Penguatan Pendidikan Karakter Siswa Sd Melalui Kearifan Lokal. *Lamahu: Jurnal Pengabdian Masyarakat Terintegrasi*, 1(2), 52–57. <https://doi.org/10.34312/ljpm.v1i2.15450>
- Pratama, R. A., Rizky, K., Wardani, N., Putra, M. S., Fithri, N., & Makmur, M. K. (2022). Pelatihan Dasar Komputer bagi Anak SD Desa Rambutan. *Jamsi*, 2(6), 1631–1636.
- Upa, R., & Pilu, R. (2021). Pelatihan dan Pengenalan Dasar-Dasar Komputer bagi Siswa Sekolah Dasar di Lingkungan Kelurahan Temmalebba. *Madaniya*, 2(4), 373–377. <https://doi.org/10.53696/27214834.104>