Prosiding Seminar Hasil
KKN, Vol 3 No 1 2026
E ISSN 3030-8895
Published by Research and Community Development Center

IMPLEMENTASI TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN KREATIF MELALUI WORKSHOP DESAIN GRAFIS DI SEKOLAH DASAR DESA GUNUNGAN

Marsya Maya Paramitha[1], Deni Sutaji[2]

Correspondence
Universitas Muhammadiyah Gresik
Email : marsyamayaparamitha123@gmail.com, sutaji.deni@umg.ac.id

Abstrak

Program kerja "Implementasi Teknologi dalam Pembelajaran Kreatif melalui Workshop Desain Grafis" dilaksanakan oleh mahasiswa KKN Program Studi Teknik Informatika di Sekolah Dasar Desa Gunungan. Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh pentingnya pengenalan literasi digital dan pemanfaatan teknologi secara produktif bagi siswa sejak usia dini. Metode yang digunakan adalah sosialisasi dan workshop interaktif, di mana siswa diajarkan teknik dasar desain grafis serta praktik langsung pembuatan kartu nama menggunakan aplikasi Canva. Tahapan pelaksanaan kegiatan meliputi pemberian materi teori dasar desain, pengenalan fitur-fitur aplikasi, sesi praktik mandiri, hingga tahap publikasi karya digital. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada antusiasme dan keterampilan digital siswa, yang dibuktikan dengan keberhasilan mereka dalam menciptakan karya kartu nama yang unik dan personal. Program ini memberikan dampak positif dalam meningkatkan kreativitas berbasis teknologi, kepercayaan diri siswa dalam mengoperasikan perangkat digital, serta memberikan referensi metode pembelajaran kreatif bagi pihak sekolah dalam menghadapi era digitalisasi.

Keyword: Implementasi teknologi, desain grafis, Canva, kreativitas digital, siswa sekolah dasar.

Abstract

The "Technology Implementation in Creative Learning Through Graphic Design Workshops" work program was implemented by Informatics Engineering students at Gunungan Village Elementary School. This activity was motivated by the importance of introducing digital literacy and the productive use of technology for students from an early age. The methods used were socialization and interactive workshops, where students were taught basic graphic design techniques and practiced creating business cards using the Canva app. The implementation phase included providing basic design theory, an introduction to the app's features, independent practice sessions, and publishing their digital work. The results showed a significant increase in students' enthusiasm and digital skills, as evidenced by their success in creating unique and personalized business cards. This program had a positive impact on enhancing technology-based creativity, increasing students' confidence in operating digital devices, and providing a reference for creative learning methods for schools in the digital era.

Keyword: Technology implementation, graphic design, Canva, digital creativity, elementary school students.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Di era digital saat ini, penguasaan literasi digital tidak lagi sekadar menjadi pilihan, melainkan kebutuhan dasar yang perlu ditanamkan sejak tingkat sekolah dasar. Literasi digital berperan penting dalam membantu siswa memahami, menggunakan, serta memanfaatkan teknologi secara bijak dan produktif dalam kegiatan pembelajaran (Novitasari & Fauziddin, 2022).

Pendidikan berbasis teknologi pada tingkat sekolah dasar memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan berpikir kreatif dan inovatif pada siswa. Salah satu bentuk pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah melalui penggunaan media desain grafis digital. Penggunaan aplikasi desain berbasis cloud seperti Canva dapat membantu siswa mengembangkan kreativitas visual serta mempermudah proses pembelajaran karena memiliki berbagai fitur dan templat yang mudah digunakan oleh pemula (Hidayatullah et al., 2023).

Selain itu, pemanfaatan media digital dalam pembelajaran juga mampu meningkatkan minat belajar siswa serta mendorong mereka untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis teknologi memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengeksplorasi ide dan kreativitas mereka melalui media visual yang menarik (Permatasari et al., 2025).

Berdasarkan hal tersebut, mahasiswa Kuliah Kerja Nyata (KKN) Program Studi Teknik Informatika menginisiasi program kerja berupa workshop desain grafis bertajuk “Digital Creative Spark” di SD Negeri Desa Gunungan. Program ini bertujuan untuk mengenalkan pemanfaatan teknologi secara kreatif kepada siswa melalui pelatihan pembuatan kartu nama menggunakan aplikasi Canva. Melalui kegiatan ini diharapkan siswa dapat meningkatkan keterampilan digital serta mengembangkan kreativitas dalam memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang produktif.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 27 Januari 2026 di SD Negeri Desa Gunungan dengan sasaran siswa kelas VI yang memiliki ketertarikan terhadap bidang teknologi informasi. Kegiatan ini berupa workshop desain grafis melalui pembuatan kartu nama digital menggunakan aplikasi Canva. Program tersebut bertujuan memberikan pengalaman praktis kepada siswa dalam memanfaatkan teknologi secara kreatif dan produktif, sekaligus memperkenalkan keterampilan dasar desain digital dan teknologi informasi sejak usia dini. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui pendekatan edukatif dan praktik langsung agar siswa tidak hanya memperoleh pemahaman mengenai konsep dasar desain grafis, tetapi juga dapat menerapkannya melalui pembuatan karya digital.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung dan dokumentasi hasil karya siswa. Observasi dilakukan dengan mengamati kemampuan siswa dalam memahami materi, beradaptasi dengan aplikasi Canva, serta mengikuti setiap tahapan pembuatan kartu nama digital. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan hasil desain yang telah dibuat oleh siswa sebagai bahan untuk melihat penerapan materi selama kegiatan berlangsung. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan proses pelaksanaan workshop, keterampilan digital yang diperkenalkan, serta kreativitas siswa dalam menghasilkan desain kartu nama.

Pelaksanaan workshop dibagi menjadi tiga tahapan, yaitu persiapan, sosialisasi dan edukasi, serta pelaksanaan praktik. Tahap persiapan dilakukan melalui koordinasi dengan pihak sekolah terkait jadwal kegiatan dan ketersediaan fasilitas pendukung, seperti perangkat digital dan akses internet. Tim pelaksana juga menyiapkan materi pembelajaran berupa modul panduan singkat dan slide presentasi mengenai dasar-dasar desain grafis, serta memastikan aplikasi Canva dapat digunakan pada perangkat yang tersedia. Persiapan ini dilakukan untuk mendukung kelancaran kegiatan dan mengurangi kemungkinan kendala teknis selama pelaksanaan workshop.

Tahap berikutnya adalah sosialisasi dan edukasi, yaitu pengenalan dasar-dasar desain grafis serta pemanfaatan teknologi informasi dalam kegiatan kreatif. Siswa diberikan penjelasan mengenai fungsi desain grafis melalui contoh pembuatan kartu nama digital sebagai media untuk memperkenalkan identitas diri. Materi yang disampaikan mencakup pengenalan aplikasi Canva, pemilihan warna, penggunaan ikon dan ilustrasi, pemilihan jenis huruf, serta penataan teks agar menghasilkan desain yang menarik dan mudah dibaca. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif dengan melibatkan siswa dalam diskusi sederhana untuk menentukan konsep dan elemen visual yang sesuai dengan minat masing-masing.

Tahap terakhir adalah pelaksanaan workshop melalui praktik langsung pembuatan kartu nama digital menggunakan aplikasi Canva. Pada tahap ini, siswa diarahkan untuk menerapkan materi yang telah diberikan dengan menyusun tata letak, memilih jenis huruf, menentukan kombinasi warna, serta memasukkan informasi identitas ke dalam desain. Tim pelaksana berperan sebagai instruktur dan fasilitator dengan memberikan pendampingan secara bertahap kepada siswa, khususnya dalam penggunaan fitur aplikasi yang belum dipahami. Setelah proses desain selesai, siswa diarahkan untuk menyimpan dan mengunduh hasil karya dalam format gambar JPG atau PNG. Melalui praktik tersebut, siswa memperoleh pengalaman langsung dalam menggunakan aplikasi desain grafis sekaligus menghasilkan karya digital secara mandiri.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan workshop desain grafis di SD Negeri Desa Gunungan memberikan pengalaman baru bagi siswa dalam mengenal dan memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana untuk menghasilkan karya kreatif. Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan

berlangsung, siswa menunjukkan antusiasme dalam mengikuti setiap tahapan, mulai dari pengenalan aplikasi Canva hingga praktik pembuatan kartu nama digital. Sebagian siswa yang sebelumnya belum terbiasa menggunakan aplikasi desain grafis dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik melalui pendampingan tim pelaksana. Fitur aplikasi Canva yang relatif mudah digunakan turut mendukung proses adaptasi siswa dalam mengenal berbagai fungsi dasar desain digital.

Dari aspek kreativitas, hasil desain kartu nama yang dibuat menunjukkan adanya variasi dalam pemilihan warna, ikon, ilustrasi, dan tata letak. Siswa mulai mampu menentukan elemen visual yang sesuai dengan minat dan karakter masing-masing. Beberapa siswa menggunakan ilustrasi yang menggambarkan hobi atau cita-cita, seperti ikon bola untuk menggambarkan ketertarikan terhadap olahraga dan ilustrasi buku untuk menunjukkan minat membaca. Selain itu, siswa juga memperoleh pemahaman dasar mengenai komposisi warna, keterbacaan teks, dan penggunaan jenis huruf dalam sebuah desain. Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan praktik memberikan kesempatan kepada siswa untuk menuangkan ide dan kreativitas melalui media digital.

Dari aspek keterampilan digital, workshop ini memperkenalkan siswa pada beberapa kemampuan dasar dalam mengoperasikan aplikasi berbasis teknologi informasi. Siswa memperoleh pengalaman dalam mengakses aplikasi Canva, menggunakan fitur-fitur desain, mencari dan memilih elemen visual yang tersedia, serta menyimpan hasil pekerjaan ke dalam format gambar JPG atau PNG. Selain keterampilan teknis tersebut, siswa juga diperkenalkan pada pentingnya penggunaan akun digital secara bijak dan pemanfaatan aset visual yang tersedia dalam aplikasi sesuai dengan ketentuan penggunaannya. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya berfokus pada hasil desain, tetapi juga memberikan pengenalan mengenai penggunaan teknologi secara lebih produktif.

Pelaksanaan workshop juga memberikan dampak positif terhadap kepercayaan diri siswa dalam menghasilkan karya sendiri. Hal tersebut terlihat ketika siswa berhasil menyelesaikan desain kartu nama dan menunjukkan hasilnya kepada teman maupun guru. Pengalaman tersebut memberikan kesempatan bagi siswa untuk menghargai hasil kreativitas serta mengenali kemampuan diri dalam menggunakan teknologi digital. Bagi pihak sekolah, kegiatan ini dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran berbasis teknologi informasi yang dapat diterapkan melalui pemanfaatan perangkat digital yang tersedia, termasuk ponsel dan tablet. Oleh karena itu, workshop desain grafis menggunakan Canva dapat menjadi salah satu bentuk pengenalan literasi digital yang mendorong kreativitas, keterampilan teknologi, dan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Kegiatan workshop pembuatan kartu nama digital menggunakan Canva yang dilaksanakan di SD Negeri Desa Gunungan memberikan pengalaman praktis kepada siswa kelas 6 dalam memanfaatkan teknologi untuk kegiatan kreatif dan produktif.

Melalui kegiatan ini, siswa diperkenalkan pada dasar-dasar desain grafis, penggunaan fitur Canva, serta proses pembuatan dan penyimpanan kartu nama digital. Siswa menunjukkan antusiasme dan mampu mengikuti tahapan pembuatan desain dengan baik. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital melalui praktik langsung dapat menjadi salah satu sarana untuk mengenalkan keterampilan desain dan meningkatkan kreativitas siswa sejak dini.

SARAN

Kegiatan serupa diharapkan dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dengan materi yang lebih beragam dan disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Pihak sekolah juga diharapkan dapat mendorong pemanfaatan perangkat teknologi informasi sebagai media pembelajaran yang kreatif dan produktif. Selain itu, pendampingan dari guru maupun fasilitator perlu dilakukan agar siswa dapat mengembangkan keterampilan digital secara bertahap serta menggunakan teknologi secara bijak dan bermanfaat.

DAFTAR PUSTAKA

Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. KACANEGARA: Jurnal Pengabdian pada Masyarakat, 5(2). https://ejournals.itda.ac.id/index.php/KACANEGARA/article/view/1087

Al Maida, N., Meditama, R. F., Darmawan, K., & Yusuf, N. A. (2025). Pendampingan literasi digital berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan keterampilan desain dan motivasi belajar siswa SDN Wonoayu Wajak. At-Tamkin: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 8(2). https://ejournal.uniramalang.ac.id/attamkin/article/view/9198

Basri, S., Fitrawahyudi, F., Khaerani, K., Nasrullah, I., Ernawati, E., Aryanti, A., Maya, S., Aisyah, S., & Sakti, I. (2023). Peningkatan kemampuan literasi digital di lingkungan pendidikan berbasis aplikasi Canva. Pengabdian Masyarakat Sumber Daya Unggul, 1(2), 96–103. https://publikasi.abidan.org/index.php/pmsdu/article/view/65

Fajariyanto, S. D., Firdaus, F. M., & Nirmala, S. D. (2025). Development of Canva-assisted interactive learning media to improve the critical thinking skills of elementary school students in science subjects. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda), 8(2). https://journal.unpak.ac.id/index.php/JPPGuseda/article/viewFile/11454/pdf

Hidayatullah, A., Artharina, F. P., Sumarno, S., & Rumiarci, E. (2023). Penggunaan aplikasi Canva pada pembelajaran di sekolah dasar. Jurnal Educatio FKIP

UNMA, 9(2), 943–947. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4823

Novitasari, Y., & Fauziddin, M. (2022). Analisis literasi digital tenaga pendidik pada pendidikan anak usia dini. Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 6(4), 3570–3577. https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i4.2333

Permatasari, S. E. P. R., Taneo, D. R., & Manafe, M. P. (2025). Pentingnya media dan teknologi pembelajaran untuk kreativitas belajar peserta didik pada pembelajaran seni. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 7(1), 163–176. https://edukatif.org/edukatif/article/view/7994

Vuorikari, R., Kluzer, S., & Punie, Y. (2022). DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens (EUR 31006 EN). Publications Office of the European Union. https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415

Widiarti, S., Qamariah, Z., & Normuliati, S. (2024). The effect of Canva-based flashcard on students' vocabulary mastery. Journal of English Language and Education, 9(4). https://jele.or.id/index.php/jele/article/view/533

Yuanta, F., & Larasati, D. A. (2023). Developing Canva-based learning media on maps and class layout for third graders of elementary school. Education and Human Development Journal, 8(2), 66–75. https://journal2.unusa.ac.id/index.php/EHDJ/article/view/5220.

.