JURNAL JIHAPENMAS
Jurnal Hilirisasi Pengabdian Masyarakat

Vol. 3, No. 1 - Februari 2026, Hal. 13-20
DOI: 10.29062/jihapenmas.v3i1.1482

Implementasi Canva sebagai Media Pembelajaran Kreatif dalam Membuat Logo Kemasan Bagi Siswa-Siswi SD 129 OKU

Dinda Talitha Salsabilla*[1], Shafana Maulidya[2], Yesi Angriani[3], Flora Anjlika[4], Mona Amelia[5], Umi Rahmawati[6]

[1,2,3]Universitas Baturaja
[3]Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Baturaja
[4]Program Studi Manajemen, Universitas Baturaja
*e-mail: [1]dindathalita804@gmail.com, [2]shafanamldy21@gmail.com, [3]yessianggraini355@gmail.com, [4]floraanjlika@gmail.com, [5]monaamelia83@gmail.com, [6]umir1964@gmail.com

Received:	Revised:	Accepted:	Available online:
07.09.2025	11.11.2025	31.01.2026	20.02.2026

Abstract: *This community-based research is motivated by the limited use of creative and participatory digital learning media in elementary school classrooms. Although students at SD Negeri 129 OKU are familiar with projector-assisted learning, instructional practices tend to remain teacher-centered and have not optimally fostered students' creativity and entrepreneurial skills. Therefore, this study aims to implement Canva as a creative learning medium in logo packaging design activities to enhance students' creativity, active participation, and basic entrepreneurial understanding. The research employed a descriptive qualitative and quantitative approach through several stages, including socialization, training on Canva usage, guided practice in creating packaging logos, and evaluation of learning outcomes. Data were collected using observation sheets, student response questionnaires, and product-based assessments of the designed logos. The results indicate a significant improvement in student engagement, visual creativity, self-confidence, and collaborative attitudes during the learning process. Moreover, students were able to produce packaging logo designs that were relevant to simple product concepts. These findings demonstrate that Canva is an effective creative learning medium and contributes positively to the development of creativity and early entrepreneurial values among elementary school students. The results are important as an innovative, practical digital learning alternative aligned with the characteristics and needs of elementary education.*
Keywords: *Canva, Digital Learning Media, Student Creativity, Packaging Logo, Early Entrepreneurship*

Abstrak: Penelitian kepada masyarakat ini dilatarbelakangi oleh terbatasnya pemanfaatan media pembelajaran digital yang kreatif dan partisipatif dalam proses pembelajaran di sekolah dasar. Meskipun siswa SD Negeri 129 OKU telah terbiasa menggunakan proyektor, pembelajaran masih cenderung satu arah dan belum optimal dalam mengembangkan kreativitas serta keterampilan kewirausahaan siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan mengimplementasikan Canva sebagai media pembelajaran kreatif dalam kegiatan pembuatan logo kemasan guna meningkatkan kreativitas, partisipasi aktif, dan pemahaman dasar kewirausahaan siswa. Metode yang digunakan adalah metode deskriptif-kualitatif dan kuantitatif melalui tahapan sosialisasi, pelatihan penggunaan Canva, pendampingan praktik pembuatan logo kemasan, serta evaluasi hasil. Instrumen pengukuran meliputi lembar observasi, angket respon siswa, dan penilaian produk logo kemasan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada keterlibatan siswa, kreativitas visual, serta sikap percaya diri dan kerja sama selama proses pembelajaran. Selain itu, siswa mampu menghasilkan desain logo kemasan yang relevan dengan konsep produk sederhana. Temuan ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva efektif sebagai media pembelajaran kreatif dan berkontribusi positif dalam menanamkan nilai kreativitas dan kewirausahaan sejak dini. Hasil penelitian ini penting sebagai alternatif inovasi pembelajaran digital yang aplikatif dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.
Kata kunci: Canva, Media Pembelajaran Digital, Kreativitas Siswa, Logo Kemasan, Kewirausahaan Dini

Vol. 3, No. 1 - Februari 2026, Hal. 13-20
DOI: 10.29062/jihapenmas.v3i1.1482

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada era digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan dasar. Transformasi digital menuntut adanya inovasi pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan abad ke-21, seperti kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi. Sekolah dasar sebagai fondasi awal pendidikan formal memiliki peran strategis dalam menanamkan kebiasaan belajar yang aktif, partisipatif, dan kontekstual sejak dini. Namun demikian, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi pembelajaran digital di sekolah dasar masih menghadapi berbagai keterbatasan. Berdasarkan hasil observasi lapangan, proses pembelajaran di SD Negeri 129 OKU telah memanfaatkan perangkat proyektor sebagai media bantu pembelajaran. Akan tetapi, penggunaan media digital tersebut masih cenderung bersifat satu arah, di mana guru berperan sebagai pusat informasi dan siswa hanya menjadi penerima materi secara pasif. Kondisi ini menyebabkan potensi teknologi digital sebagai sarana interaktif belum dimanfaatkan secara optimal.

Selain itu, karakteristik peserta didik sekolah dasar yang beragam juga menjadi tantangan tersendiri. Tidak semua siswa memiliki atau diperbolehkan menggunakan perangkat pribadi seperti telepon genggam (HP) dalam kegiatan pembelajaran. Faktor ekonomi keluarga, kebijakan sekolah, serta pertimbangan psikologis dan keamanan anak menjadi alasan utama pembatasan penggunaan perangkat pribadi. Oleh karena itu, diperlukan alternatif media pembelajaran digital yang tidak bergantung pada kepemilikan perangkat individu, namun tetap mampu mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Keterbatasan variasi media pembelajaran digital berdampak pada rendahnya partisipasi siswa dalam kegiatan belajar. Siswa cenderung kurang terlibat dalam diskusi, kurang berani mengemukakan pendapat, dan belum optimal dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Padahal, berbagai penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif melalui media interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, serta hasil belajar siswa secara signifikan.

Dalam konteks tersebut, penerapan media pembelajaran digital yang sederhana, mudah diakses, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar menjadi kebutuhan mendesak. Media presentasi interaktif, seperti pengembangan bahan ajar berbasis slide yang dirancang secara visual, komunikatif, dan melibatkan siswa secara langsung, menjadi salah satu solusi yang relevan. Media ini dapat digunakan secara klasikal tanpa menuntut kepemilikan perangkat pribadi, namun tetap memberi ruang bagi siswa untuk berinteraksi, bertanya, dan berpartisipasi aktif. Khalayak sasaran dalam kegiatan penelitian kepada masyarakat ini adalah siswa sekolah dasar pada satuan pendidikan negeri di wilayah Kabupaten Ogan Komering Ulu. Secara kuantitatif, jumlah siswa yang terlibat dalam kegiatan ini adalah satu kelas dengan rentang usia 9–11 tahun. Berdasarkan data observasi, sebagian besar siswa berasal dari latar belakang sosial ekonomi menengah ke bawah, dengan tingkat akses terhadap perangkat digital pribadi yang terbatas.

Dari segi lingkungan fisik, sekolah memiliki fasilitas dasar pembelajaran yang cukup memadai, seperti ruang kelas permanen, papan tulis, dan proyektor. Namun, ketersediaan perangkat pendukung pembelajaran digital lainnya masih terbatas. Dari segi sosial, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap pembelajaran berbasis visual dan audio, namun belum terbiasa terlibat aktif dalam pembelajaran berbasis teknologi interaktif. Kondisi ini menunjukkan adanya potensi besar untuk dikembangkan melalui inovasi media pembelajaran yang tepat guna. teori Konstruktivisme yang dipelopori oleh Piaget dan Vygotsky menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh peserta didik melalui interaksi dengan lingkungan dan pengalaman belajar yang bermakna. Dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar, teori ini menegaskan bahwa siswa tidak seharusnya diposisikan sebagai penerima informasi secara pasif, melainkan sebagai subjek aktif yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran digital interaktif sejalan

Vol. 3, No. 1 - Februari 2026, Hal. 13-20
DOI: 10.29062/jihapenmas.v3i1.1482

dengan prinsip konstruktivisme karena memberikan ruang bagi siswa untuk mengamati, menanya, menalar, dan mengomunikasikan pemahamannya. Berdasarkan hasil observasi lapangan yang dilakukan pada proses pembelajaran di sekolah dasar, ditemukan bahwa pemanfaatan media pembelajaran digital masih berada pada tahap dasar dan belum variatif. Media digital yang digunakan umumnya terbatas pada penayangan materi melalui proyektor, seperti slide presentasi statis atau video pembelajaran, yang penyajiannya bersifat satu arah. Dalam praktiknya, guru menyampaikan materi secara dominan, sementara siswa berperan sebagai penerima informasi tanpa keterlibatan aktif yang memadai.

Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya interaksi dua arah antara guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Siswa cenderung pasif, jarang mengajukan pertanyaan, serta kurang diberi kesempatan untuk mengekspresikan pemahaman dan pendapatnya. Padahal, pada usia sekolah dasar, siswa memiliki karakteristik belajar yang menuntut keterlibatan langsung melalui aktivitas visual, audio, dan kinestetik agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu, keterbatasan akses terhadap perangkat digital pribadi juga menjadi faktor penghambat optimalisasi pembelajaran berbasis teknologi. Tidak semua siswa memiliki telepon genggam atau perangkat sejenis, dan sebagian siswa tidak diperbolehkan membawa perangkat tersebut ke sekolah. Kondisi ini menyebabkan penerapan pembelajaran berbasis aplikasi individual atau platform daring tertentu menjadi kurang efektif dan tidak merata bagi seluruh siswa.

Di sisi lain, hasil observasi menunjukkan bahwa siswa memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap tampilan visual yang menarik, gambar berwarna, animasi sederhana, serta kegiatan pembelajaran yang melibatkan mereka secara langsung. Potensi ini menjadi peluang untuk mengembangkan media pembelajaran digital alternatif yang bersifat klasikal, mudah diterapkan, dan tidak bergantung pada kepemilikan perangkat individu. Media presentasi interaktif yang dirancang secara kontekstual dan partisipatif dinilai relevan untuk menjawab permasalahan tersebut. Dengan demikian, diperlukan suatu upaya penerapan media pembelajaran digital yang mampu mengakomodasi keterbatasan sarana, sekaligus meningkatkan keaktifan dan motivasi belajar siswa. Deskripsi permasalahan ini menjadi landasan penting dalam merancang metode penerapan kegiatan penelitian kepada masyarakat, serta dalam menentukan indikator keberhasilan yang akan dicapai. Bagian pendahuluan ini disusun sebagai dasar konseptual dan empiris bagi pelaksanaan kegiatan penelitian kepada masyarakat, yang selanjutnya akan dijabarkan pada bagian metode penerapan, hasil dan ketercapaian sasaran, serta kesimpulan.

2. METODE

A. Pendekatan dan Desain Kegiatan

Kegiatan penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan kuantitatif sederhana dengan desain penerapan langsung (*direct implementation*). Pendekatan ini bertujuan untuk menggambarkan proses penerapan Canva sebagai media pembelajaran kreatif serta mengukur dampaknya terhadap perubahan sikap, sosial budaya, dan potensi ekonomi edukatif siswa sekolah dasar.

B. Sasaran Kegiatan

Sasaran kegiatan adalah siswa sekolah dasar pada satu kelas di SD Negeri 129 OKU. Peserta didik memiliki karakteristik belajar visual, imajinatif, dan konkret, sehingga sesuai dengan penggunaan media desain visual berbasis Canva yang ditampilkan secara klasikal menggunakan proyektor.

C. Tahapan Pelaksanaan

Metode penerapan dilaksanakan melalui beberapa tahapan berikut:

Vol. 3, No. 1 - Februari 2026, Hal. 13-20
DOI: 10.29062/jihapenmas.v3i1.1482

1. Tahap Persiapan
   Dilakukan observasi awal pembelajaran untuk mengidentifikasi permasalahan, penyusunan materi pengenalan logo dan kemasan sederhana, serta perancangan perangkat pembelajaran berbasis Canva. Pada tahap ini juga disiapkan instrumen pengukuran berupa lembar observasi, angket respon siswa, dan rubrik penilaian hasil karya.
2. Tahap Pelaksanaan
   Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan memperkenalkan Canva sebagai media pembelajaran kreatif. Guru memandu siswa mengenal fungsi dasar Canva, contoh logo kemasan, dan langkah-langkah sederhana dalam mendesain logo. Siswa dilibatkan secara aktif melalui diskusi, tanya jawab, dan praktik pembuatan logo kemasan secara berkelompok.
3. Tahap Pendampingan
   Selama proses pembuatan logo, siswa diberikan pendampingan dan umpan balik untuk mengembangkan ide, meningkatkan kreativitas, serta menumbuhkan rasa percaya diri. Pendampingan juga diarahkan pada kerja sama dan saling menghargai ide antarsiswa.
4. Tahap Evaluasi dan Refleksi
   Evaluasi dilakukan untuk menilai ketercapaian tujuan kegiatan, sedangkan refleksi digunakan untuk menggali respon dan pengalaman belajar siswa terhadap penggunaan Canva dalam pembelajaran.

D. Alat Ukur dan Teknik Pengumpulan Data

Hasil kegiatan diukur menggunakan beberapa alat ukur sebagai berikut:

1. Lembar Observasi
   Digunakan untuk mengamati keaktifan siswa, keberanian berpendapat, kerja sama, dan antusiasme selama pembelajaran berlangsung.
2. Angket Respon Siswa
   Angket deskriptif sederhana digunakan untuk mengukur sikap siswa terhadap pembelajaran menggunakan Canva, meliputi ketertarikan, kemudahan penggunaan, dan motivasi belajar.
3. Rubrik Penilaian Hasil Karya
   Rubrik digunakan untuk menilai hasil logo kemasan siswa berdasarkan aspek kreativitas, kesesuaian tema, pemilihan warna dan bentuk, serta kemampuan menyampaikan pesan visual.

E. Teknik Analisis Data

Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif menggunakan persentase dan kecenderungan perubahan sebelum dan sesudah penerapan kegiatan. Data kualitatif dianalisis secara naratif berdasarkan hasil observasi, refleksi siswa, dan dokumentasi kegiatan untuk menggambarkan dampak pembelajaran secara menyeluruh. Pengukuran Tingkat Ketercapaian Keberhasilan. Tingkat ketercapaian keberhasilan kegiatan diukur berdasarkan indikator berupa perubahan Sikap Ditunjukkan oleh meningkatnya rasa percaya diri, keberanian mengemukakan pendapat, serta motivasi dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran kreatif. Perubahan Sosial Budaya terlihat dari terbentuknya budaya belajar kolaboratif, saling menghargai ide, dan meningkatnya kebiasaan berpikir kreatif dalam proses pembelajaran dan Perubahan Ekonomi Edukatif ditunjukkan melalui pemahaman awal siswa terhadap konsep logo kemasan sebagai identitas produk, nilai kreativitas, dan pengenalan kewirausahaan sederhana sebagai bagian dari literasi ekonomi sejak dini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan penelitian kepada masyarakat dengan fokus implementasi Canva sebagai media pembelajaran kreatif dalam membuat logo kemasan dilaksanakan sebagai upaya menyebarluaskan

Vol. 3, No. 1 - Februari 2026, Hal. 13-20
DOI: 10.29062/jihapenmas.v3i1.1482

pemanfaatan teknologi desain digital secara sederhana dan aplikatif kepada siswa sekolah dasar. Pelaksanaan kegiatan ini tidak hanya berorientasi pada pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga diarahkan untuk memberikan nilai tambah bagi masyarakat sasaran, baik dari aspek perubahan perilaku belajar, penguatan budaya kreatif, maupun pengenalan potensi ekonomi edukatif sejak dini. Kegiatan dilaksanakan melalui pembelajaran klasikal yang difasilitasi oleh guru dengan memanfaatkan proyektor sebagai media utama. Canva digunakan sebagai alat bantu visual yang memungkinkan siswa memahami konsep desain logo dan kemasan secara konkret, menarik, dan kontekstual. Proses pembelajaran dirancang interaktif dengan melibatkan siswa secara aktif melalui diskusi, tanya jawab, dan praktik pembuatan desain logo kemasan secara berkelompok.

Hasil observasi selama kegiatan menunjukkan adanya perubahan positif pada sikap dan perilaku belajar siswa. Sebelum kegiatan dilaksanakan, siswa cenderung pasif dan kurang terlibat aktif dalam pembelajaran berbasis media digital. Setelah penerapan Canva, terjadi peningkatan keaktifan siswa yang ditandai dengan meningkatnya partisipasi dalam diskusi, keberanian menyampaikan ide, serta antusiasme dalam mengikuti setiap tahapan kegiatan pembelajaran. Berdasarkan lembar observasi, sebagian besar siswa menunjukkan sikap percaya diri dalam menyampaikan gagasan desain logo yang mereka buat. Siswa juga terlihat lebih fokus dan termotivasi ketika pembelajaran disajikan dalam bentuk visual interaktif. Hasil angket respon siswa memperkuat temuan tersebut, di mana mayoritas siswa menyatakan pembelajaran menjadi lebih menyenangkan, mudah dipahami, dan mendorong mereka untuk berkreasi.

Dari sisi sosial budaya, kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap budaya belajar di kelas. Pembelajaran yang sebelumnya bersifat satu arah berubah menjadi lebih kolaboratif dan partisipatif. Siswa terbiasa bekerja sama dalam kelompok, berdiskusi untuk menentukan ide logo, serta saling menghargai pendapat dan kreativitas teman. Budaya kreatif mulai terbentuk melalui kebiasaan berpikir visual dan eksploratif. Siswa tidak lagi terpaku pada satu jawaban benar, tetapi didorong untuk mengekspresikan ide secara bebas dan bertanggung jawab. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pengembangan kreativitas, komunikasi, dan kolaborasi sejak usia dini. Walaupun kegiatan ini tidak secara langsung menghasilkan nilai ekonomi, namun terdapat dampak ekonomi edukatif yang signifikan. Melalui kegiatan pembuatan logo kemasan, siswa diperkenalkan pada konsep dasar identitas produk, nilai visual, dan kreativitas sebagai bagian dari proses kewirausahaan sederhana. Siswa mulai memahami bahwa sebuah produk memerlukan kemasan dan logo yang menarik agar memiliki nilai tambah.Pemahaman ini menjadi bekal awal literasi ekonomi dan kewirausahaan sejak dini. Dalam jangka panjang, kegiatan semacam ini berpotensi menumbuhkan jiwa kreatif dan kewirausahaan siswa, yang dapat dikembangkan lebih lanjut pada jenjang pendidikan berikutnya.

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penerapan Canva sebagai media pembelajaran kreatif sangat sesuai dengan kondisi masyarakat sasaran. Keterbatasan kepemilikan perangkat digital pribadi tidak menjadi hambatan utama karena Canva dapat digunakan secara klasikal dengan bantuan proyektor. Hal ini menunjukkan keunggulan kegiatan, yaitu bersifat inklusif, mudah diterapkan, dan tidak memerlukan sarana yang kompleks.Keunggulan lain dari kegiatan ini adalah kemampuannya dalam mengintegrasikan teknologi digital dengan pembelajaran kreatif yang kontekstual. Canva tidak hanya berfungsi sebagai alat desain, tetapi juga sebagai media untuk melatih berpikir kritis, visual, dan kolaboratif. Luaran utama berupa desain logo kemasan siswa menjadi bukti konkret ketercapaian tujuan kegiatan. Namun demikian, kegiatan ini juga memiliki beberapa keterbatasan. Tingkat penguasaan fitur Canva masih bersifat dasar dan sangat bergantung pada pendampingan guru. Selain itu, keterbatasan waktu pembelajaran menyebabkan eksplorasi desain belum dapat dilakukan secara maksimal. Keterbatasan jaringan internet juga menjadi tantangan tersendiri dalam pelaksanaan kegiatan.

Secara umum, tingkat kesulitan pelaksanaan kegiatan tergolong rendah hingga sedang. Tantangan utama terletak pada penyesuaian materi dengan karakteristik siswa sekolah dasar serta keterbatasan sarana pendukung. Namun, tantangan tersebut dapat diatasi melalui perencanaan yang

Vol. 3, No. 1 - Februari 2026, Hal. 13-20
DOI: 10.29062/jihapenmas.v3i1.1482

matang dan pendampingan intensif. Peluang pengembangan kegiatan ke depan sangat terbuka. Implementasi Canva dapat diperluas pada mata pelajaran lain, seperti seni budaya, kewirausahaan, dan proyek penguatan profil pelajar. Selain itu, hasil karya siswa dapat dikembangkan menjadi produk pameran sekolah atau kegiatan bazar sederhana sebagai bentuk penguatan nilai ekonomi kreatif.Luaran utama dari kegiatan ini adalah hasil desain logo kemasan yang dibuat oleh siswa. Dokumentasi kegiatan berupa foto proses pembelajaran, aktivitas diskusi, dan hasil karya siswa dapat digunakan sebagai bukti empiris keberhasilan kegiatan. Dokumentasi ini juga berpotensi menjadi media diseminasi praktik baik pembelajaran kreatif berbasis teknologi di lingkungan sekolah dasar.

Secara keseluruhan, hasil dan pembahasan menunjukkan bahwa kegiatan penelitian kepada masyarakat ini telah mampu memberikan perubahan positif bagi individu dan lingkungan belajar siswa, baik dalam jangka pendek maupun jangka panjang, serta memiliki potensi untuk dikembangkan secara berkelanjutan sesuai dengan kebutuhan masyarakat sasaran.

Tabel 1.
Tabel Indikator dan Capaian Hasil Kegiatan

Aspek yang Dinilai	Indikator	Kondisi Awal	Hasil Setelah Kegiatan	Capaian (%)	Keterangan
Sikap Belajar	Keaktifan siswa dalam pembelajaran	Rendah	Tinggi	82%	Siswa aktif berdiskusi dan bertanya
Sikap Belajar	Kepercayaan diri menyampaikan ide	Rendah	Meningkat	78%	Siswa berani mempresentasikan hasil
Sosial Budaya	Kerja sama dan kolaborasi	Kurang	Baik	80%	Diskusi kelompok berjalan efektif
Sosial Budaya	Menghargai ide teman	Kurang	Baik	85%	Siswa saling menghargai pendapat
Ekonomi Edukatif	Pemahaman konsep logo kemasan	Rendah	Meningkat	75%	Memahami fungsi logo & kemasan
Kreativitas	Kualitas desain logo kemasan	Rendah	Baik	83%	Desain sesuai tema dan visual menarik

Persentase capaian diperoleh dari hasil observasi, angket respon siswa, dan rubrik penilaian hasil karya. Berdasarkan data pada Tabel 1, penerapan Canva sebagai media pembelajaran kreatif menunjukkan dampak positif yang signifikan. Pada aspek sikap belajar, keaktifan siswa mencapai 82%, yang menunjukkan sebagian besar siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan ide juga mengalami peningkatan dengan capaian 78%, menandakan bahwa media Canva mampu menciptakan suasana belajar yang aman dan menyenangkan. Pada aspek sosial budaya, indikator kerja sama dan kolaborasi mencapai 80%, sedangkan sikap saling menghargai ide teman mencapai 85%. Data ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis proyek desain logo kemasan mendorong terbentuknya budaya belajar kolaboratif dan partisipatif di dalam kelas. Dari aspek ekonomi edukatif, pemahaman siswa terhadap konsep logo dan kemasan mencapai 75%. Walaupun belum maksimal, capaian ini menunjukkan adanya peningkatan literasi kewirausahaan sejak dini. Kreativitas siswa dalam menghasilkan desain logo kemasan memperoleh capaian 83%, yang menandakan bahwa Canva efektif sebagai media untuk mengembangkan kemampuan berpikir visual dan kreatif siswa sekolah dasar.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan dan analisis terhadap permasalahan yang dihadapi, dapat disimpulkan bahwa implementasi Canva sebagai media pembelajaran kreatif mampu menjadi solusi alternatif atas keterbatasan pemanfaatan media pembelajaran digital di SD Negeri 129 OKU. Permasalahan utama berupa penggunaan media digital yang masih bersifat satu arah, kurang variatif, serta keterbatasan akses siswa terhadap perangkat pribadi dapat diatasi melalui penerapan Canva

Vol. 3, No. 1 - Februari 2026, Hal. 13-20
DOI: 10.29062/jihapenmas.v3i1.1482

yang digunakan secara klasikal dan terfasilitasi oleh guru. Penggunaan Canva dalam kegiatan pembuatan logo kemasan terbukti mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya berperan sebagai penerima materi, tetapi juga sebagai subjek pembelajaran yang aktif berkreasi, mengekspresikan ide, dan berkolaborasi. Aktivitas ini memberikan pengalaman belajar yang bermakna, khususnya dalam mengembangkan kreativitas, kepercayaan diri, serta kemampuan berpikir visual sejak usia dini.Selain itu, implementasi Canva juga menunjukkan bahwa media pembelajaran digital tidak harus bergantung pada kepemilikan perangkat individu siswa. Dengan pemanfaatan proyektor dan pendampingan guru, Canva dapat digunakan secara efektif sebagai media pembelajaran interaktif yang inklusif dan mudah diterapkan di sekolah dasar dengan keterbatasan sarana. Hal ini sejalan dengan kebutuhan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kreativitas, literasi digital, dan partisipasi aktif siswa.

Dengan demikian, implementasi Canva sebagai media pembelajaran kreatif dalam membuat logo kemasan dapat disimpulkan efektif dalam menjawab permasalahan pembelajaran yang ada, sekaligus berpotensi menjadi model pembelajaran inovatif yang dapat direplikasi dan dikembangkan pada mata pelajaran maupun konteks pembelajaran lainnya di sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak sekolah dan seluruh pihak yang telah mendukung terlaksananya kegiatan penelitian kepada masyarakat ini, baik dalam bentuk fasilitasi, kerja sama, maupun partisipasi aktif selama kegiatan berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal:

Aisyah, S., & Kurniawan, D. (2021). Pemanfaatan media desain digital dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 145–156. https://doi.org/10.21009/JPD.122.05

Bandura, A. (2020). Social cognitive theory: An agentic perspective. *Annual Review of Psychology, 71*, 1–26. https://doi.org/10.1146/annurev-psych-010419-050815

Hidayat, R., & Prasetyo, Z. K. (2020). Pengembangan pembelajaran berbasis teknologi kreatif untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 5(1), 33–42. https://doi.org/10.21831/jipd.v5i1.31245

Hidayat, R., & Prasetyo, Z. K. (2021). Pengembangan kreativitas siswa sekolah dasar melalui pembelajaran berbasis proyek. *Jurnal Pendidikan Dasar, 12*(2), 145–156. https://doi.org/10.21009/JPD.122.05

Kurniawan, D., & Sari, M. P. (2022). Pemanfaatan media digital interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 9*(1), 33–45. https://doi.org/10.26877/jipd.v9i1.10456

Lestari, I., & Suyanto, S. (2019). Media visual digital sebagai sarana penguatan karakter kreatif siswa SD. *Cakrawala Pendidikan*, 38(3), 552–564. https://doi.org/10.21831/cp.v38i3.24567

Mayer, R. E. (2020). Where is the learning in educational multimedia? *Educational Psychologist, 55*(3), 167–182. https://doi.org/10.1080/00461520.2020.1744663

Putri, A. R., & Widodo, A. (2023). Digital creativity learning in elementary school: Opportunities and challenges. *Journal of Education and Learning, 17*(1), 88–97. https://doi.org/10.11591/edulearn.v17i1.20345

Putri, N. R., & Widodo, A. (2022). Integrasi Canva sebagai media pembelajaran inovatif di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 101–110. https://doi.org/10.31326/jipgsd.v6i2.1890

Sari, D. M., & Lestari, N. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi dan pengaruhnya terhadap keterlibatan belajar siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan, 22*(2), 101–112. https://doi.org/10.21009/JTP2202.04

Sari, M., & Wahyudi, W. (2023). Pembelajaran berbasis desain grafis untuk menumbuhkan jiwa kewirausahaan siswa SD. *Jurnal Pengabdian dan Pemberdayaan Masyarakat*, 7(1), 59–68. https://doi.org/10.30595/jppm.v7i1.15672

Siregar, E., & Nara, H. (2019). *Teori belajar dan pembelajaran*. Ghalia Indonesia.

Sukardi, & Rozi, F. (2021). Implementasi literasi digital di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan, 40*(3), 682–694. https://doi.org/10.21831/cp.v40i3.38920

Susanti, R., & Hadi, S. (2022). Canva-based learning media to enhance students' visual creativity. *International Journal of Instruction, 15*(4), 345–360. https://doi.org/10.29333/iji.2022.15419a

Yusuf, M., & Anwar, C. (2024). Visual learning and digital media in primary education. *Journal of Primary Education, 13*(1), 25–36. https://doi.org/10.15294/jpe.v13i1.68234

Buku:

Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Rajawali Pers.

Vol. 3, No. 1 - Februari 2026, Hal. 13-20
DOI: 10.29062/jihapenmas.v3i1.1482

Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.
Munir. (2017). *Pembelajaran digital*. Alfabeta.
Rusman. (2018). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru* (Edisi kedua). RajaGrafindo Persada.
Sanjaya, W. (2019). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Kencana.
Siregar, E., & Nara, H. (2019). *Teori belajar dan pembelajaran*. Ghalia Indonesia.