

Optimalisasi Kreativitas Siswa Kelas V SDIT Al-Furqan Melalui Pelatihan desain poster oleh Mahasiswa MBKM UIN Palangka Raya

Nanda Sabila¹, Sulistyowaty²

^{1,2} IAIN Palangka Raya

^{1,2} Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah, Fakultas Tarbiyah Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Palangka Raya

*e-mail nandalabila400@gmail.com¹, sulistyowati@iain-palangkaraya.ac.id²

Abstract: *This community service activity was carried out by students of the MBKM program at UIN Palangka Raya as a form of real contribution in improving the creativity of elementary school students. The target of the activity was fifth-grade students of SDIT Al-Furqan Palangka Raya through poster-making training based on the Canva application. The main objective of this activity is to develop creative thinking skills, visual design technical skills, and students' confidence in expressing ideas through digital media. The implementation method consists of four stages, namely needs analysis, preparation for socialization and training, training implementation, and activity evaluation. The results of the implementation showed a significant increase in students' visual creativity as evident in their ability to organize composition, color, typography, and visual messages in poster works. Students also demonstrated high enthusiasm, good collaboration, and improved visual communication skills. For teachers, this activity provided new insights into the application of creative technology in learning. Thus, this program successfully optimized student creativity in the development of innovative 21st-century learning.*

Keywords: Creativity, Visual, Design, Poster

Abstrak: *Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan oleh mahasiswa program MBKM UIN Palangka Raya sebagai bentuk kontribusi nyata dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar. Sasaran kegiatan adalah siswa kelas V SDIT Al-Furqan Palangka Raya melalui pelatihan pembuatan poster berbasis aplikasi Canva. Tujuan utama kegiatan ini adalah untuk mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, keterampilan teknis desain visual, serta rasa percaya diri siswa dalam mengekspresikan ide melalui media digital. Metode pelaksanaan terdiri atas empat tahapan, yaitu analisis kebutuhan, persiapan sosialisasi dan pelatihan, pelaksanaan pelatihan, serta evaluasi kegiatan. Hasil pelaksanaan menunjukkan peningkatan signifikan pada kreativitas visual siswa yang tampak dari kemampuan mereka dalam mengatur komposisi, warna, tipografi, serta pesan visual pada karya poster. Siswa juga menunjukkan antusiasme tinggi, kolaborasi yang baik, dan peningkatan keterampilan komunikasi visual. Bagi guru, kegiatan ini memberikan wawasan baru mengenai penerapan teknologi kreatif dalam pembelajaran. Dengan demikian, program ini berhasil mengoptimalkan kreativitas siswa dalam pengembangan pembelajaran inovatif abad ke-21.*

Kata kunci: Kreativitas, Visual, Desain, Poster

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dalam beberapa dekade terakhir sangat banyak membawa perubahan besar pada berbagai bidang kehidupan (Manuhutu & Ayu, 2025). Salah satunya pada bidang pendidikan dasar. Pendidikan dasar merupakan pondasi awal untuk mempersiapkan mental menghadapi tantangan yang ada di masa depan. Pondasi ini dibangun untuk menciptakan generasi yang tidak hanya cerdas secara aspek kognitif, tetapi juga seimbang dengan aspek afektif dan aspek psikomotorik. Pendidikan dasar merupakan tahap penting dalam pembentukan dan perkembangan siswa karena memainkan peran yang signifikan dalam memberikan dasar pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang diperlukan untuk kehidupan mereka di masa depan (Andayani & Madani, 2023). Pada tahap sekolah dasar, siswa sedang berada dalam masa perkembangan yang sangat pesat, baik dalam aspek fisik, sosial, emosional, maupun intelektual. Salah satu aspek yang krusial untuk dikembangkan dimasa ini adalah kreativitas. Kreativitas menjadi aspek penting karena melalui proses kreatif anak belajar berpikir luwes, menemukan solusi baru, serta mengekspresikan gagasan dengan caranya sendiri. Salah satu bentuk kreativitas yang menonjol pada anak usia sekolah dasar adalah kreativitas visual. Kreativitas visual merujuk pada kemampuan anak dalam menuangkan ide, perasaan, dan pemikirannya ke dalam bentuk visual seperti gambar, warna, garis, bentuk, dan simbol. Aktivitas visual ini tidak

hanya sebatas menggambar, tetapi juga meliputi menyusun komposisi, memilih warna, mengatur ruang, hingga mengkomunikasikan pesan tertentu melalui karya seni. Melalui kreativitas visual, anak dapat mengekspresikan diri, melatih imajinasi, meningkatkan kepercayaan diri dan meningkatkan kemampuan komunikasi.

Pengembangan kreativitas visual juga sejalan dengan tuntutan keterampilan abad ke-21 yang menekankan pada kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, dan kreativitas (4C). Dalam dunia modern yang sarat dengan informasi visual, anak perlu dibekali kemampuan memahami dan menghasilkan karya visual agar mampu bersaing dan beradaptasi di masa depan. Namun, tanpa adanya stimulasi dan pembinaan yang tepat, kreativitas visual anak sering kali tidak berkembang secara optimal. Banyak sekolah yang masih menekankan aspek kognitif semata sehingga ruang untuk bereksplorasi secara kreatif kurang tersedia. Oleh sebab itu, kegiatan yang berbasis seni visual seperti pembuatan poster, desain, maupun media visual lainnya sangat penting diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran maupun kegiatan ekstrakurikuler.

Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan diantaranya presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk dan jenis lainnya (Irsan et al., 2021). Canva adalah alat desain online yang menawarkan berbagai desain untuk brosur, presentasi, logo, film, sampul buku, poster, grafik, dan lainnya (Arianto & Suyitno, 2023). Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva (Alfian et al., 2024). Berdasarkan hasil observasi awal di SDIT Al-Furqan Palangka Raya, diketahui bahwa sebagian besar siswa kelas V memiliki minat yang tinggi terhadap kegiatan menggambar dan mendesain, namun belum memiliki bimbingan terstruktur untuk mengembangkan kemampuan tersebut. Fasilitas teknologi di sekolah sudah cukup memadai, tetapi pemanfaatannya masih terbatas pada pembelajaran TIK dasar. Oleh karena itu, dibutuhkan kegiatan pelatihan yang dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi kreatif untuk meningkatkan kreativitas siswa. Kreativitas merupakan salah satu kebutuhan pokok manusia, yaitu kebutuhan akan perwujudan diri (aktualisasi diri) dan merupakan kebutuhan paling tinggi bagi manusia (Lakoy, 2015). Kegiatan pengabdian masyarakat oleh mahasiswa MBKM UIN Palangka Raya ini dirancang sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut melalui pelatihan desain poster berbasis aplikasi Canva. Kegiatan ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui media visual,
2. Melatih keterampilan teknis dasar dalam penggunaan aplikasi desain, dan
3. Meningkatkan rasa percaya diri siswa dalam mengekspresikan ide secara visual.

Dengan pelatihan ini, diharapkan siswa dapat mengasah potensi kreatif mereka, guru memperoleh wawasan baru dalam penerapan teknologi pembelajaran dan relevan dengan perkembangan zaman.

2. METODE

Metode yang digunakan dalam pelatihan pembuatan poster melalui aplikasi canva untuk meningkatkan kreativitas siswa ini adalah dengan mengadakan sosialisasi dan pelatihan yaitu dengan menggunakan metode deskripsi kualitatif, terkait deskripsi pelaksanaan sebagai berikut.

1. Analisis Kebutuhan, Sekolah SDIT Al-Furqan Palangka Raya adalah salah satu sekolah yang terakreditasi Unggul di Kota Palangka Raya. Sekolah yang mempunyai fasilitas yang memadai untuk belajar mengajar. Salah satunya adalah fasilitas dibidang teknologi, baik dari komputer dan jaringannya. Anak-anaknya sudah mulai menggunakan teknologi, mulai mencoba baik itu dari Microsoft word, Microsoft power point dan Microsoft excel. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti kurangnya keterampilan mendesain melalui komputer atau gawai, untuk sarana dan prasarana komputer sudah tersedia hanya saja fokus penggunaan komputer digunakan pada waktu mata pelajaran TIK (Teknologi, Informasi dan Komunikasi), penggunaan gawai oleh peserta didik hanya sebatas bermain game online dan sosial media.

2. Persiapan Sosialisasi dan Pelatihan Program Pelatihan, Sebagai bentuk pelaksanaan pelatihan desain poster perlu adanya persiapan untuk mematangkan dan memantapkan serangkaian perencanaan agar program yang dilaksanakan dapat berjalan dengan baik. Tim MBKM berkoordinasi dengan guru mata pelajaran TIK (Teknologi, Informasi dan Komunikasi), di SDIT Al-Furqan Palangka Raya untuk meminta izin dan menginformasikan pelaksanaan pelatihan desain poster.
3. Pelaksanaan Pelatihan Desain Poster, Sebagai bentuk pelaksanaan program MBKM ini dilaksanakan setidaknya memuat tiga point yang dilaksanakan oleh tim MBKM dengan mitra sekolah yaitu Melaksanakan sosialisasi dan pelatihan kepada peserta didik kelas tinggi yang didampingi oleh guru tentang pentingnya mengoptimalkan kreativitas melalui implementasi pembuatan poster dengan menggunakan aplikasi canva dengan pendampingan pelatihan dari mahasiswa MBKM.
4. Evaluasi Pelaksanaan Desain Poster, Pelaksanaan evaluasi dalam pelatihan ini bertujuan untuk merefleksikan proses dan hasil pelaksanaan pelatihan desain poster.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan sebagai bentuk kontribusi mahasiswa MBKM UIN Palangka Raya dalam meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar, khususnya di SDIT Al-Furqan Palangka Raya. Pengabdian difokuskan pada pelatihan desain poster yang tidak hanya bertujuan untuk mengasah kemampuan teknis menggunakan aplikasi desain sederhana seperti Canva, tetapi juga untuk menumbuhkan kemampuan berpikir kreatif, ekspresif, dan komunikatif melalui media visual.

Kegiatan ini dilaksanakan melalui empat tahapan utama, yaitu: analisis kebutuhan, persiapan sosialisasi dan program pelatihan, pelaksanaan pelatihan desain poster, serta evaluasi pelaksanaan kegiatan. Program pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh MBKM FTIK UIN Palangka Raya di SDIT Al Furqan Palangka Raya, dilaksanakan dalam 4 fase yaitu analisis kebutuhan, persiapan sosialisasi dan pelatihan, pelaksanaan, dan evaluasi. Indikator capaian dalam pelatihan pembuatan poster melalui aplikasi canva untuk mengoptimalkan kreativitas yaitu adanya peningkatan mendesain dan inovasi siswa dalam membuat poster. Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru berdasarkan ide, gagasan yang dikombinasikan dari hasil penemuan-penemuan sebelumnya, akhirnya menjadi karya baru yang berguna (Priyanto, 2014).

Tahap awal kegiatan difokuskan pada identifikasi kebutuhan siswa dan sekolah terkait pengembangan kreativitas visual. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V dan observasi kegiatan pembelajaran di SDIT Al-Furqan, diketahui bahwa sebagian besar siswa memiliki minat yang tinggi terhadap kegiatan menggambar dan mendesain, namun belum memiliki wadah atau bimbingan yang terarah dalam mengembangkan keterampilan tersebut. Selain itu, penggunaan teknologi kreatif seperti Canva belum banyak dimanfaatkan dalam pembelajaran. Padahal, media tersebut dapat menjadi sarana menarik untuk menyalurkan ide-ide kreatif siswa. Guru juga menyampaikan bahwa pelatihan seperti ini sangat relevan dengan pembelajaran tematik yang menekankan integrasi antara seni, teknologi, dan komunikasi visual. Dari hasil analisis kebutuhan ini, dirumuskan tujuan utama program yaitu:

1. Mengembangkan kemampuan berpikir kreatif siswa melalui desain visual,
2. Melatih keterampilan teknis dasar menggunakan aplikasi desain, dan
3. Menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam mengekspresikan ide.

Tahap selanjutnya yaitu persiapan sosialisasi dan pelatihan program desain grafis. Di tahap ini, tim MBKM merancang kegiatan yang akan dilakukan, diantaranya presentasi yang akan ditampilkan ketika pengabdian.

Tahap berikutnya adalah persiapan dan sosialisasi program kepada pihak sekolah. Tim mahasiswa MBKM UIN Palangka Raya berkoordinasi dengan guru mata Pelajaran TIK untuk menentukan jadwal, tempat, serta sarana yang dibutuhkan. Kegiatan pelatihan direncanakan berlangsung di ruang kelas V Ibnu Qayyim dengan jumlah siswa 20 orang dengan fasilitas laptop milik sendiri dan proyektor yang disediakan sekolah. Tim pelaksana juga menyiapkan modul

pelatihan sederhana berisi panduan langkah-langkah membuat desain poster menggunakan canva, mulai dari pemilihan template, pengaturan tata letak, pemilihan warna, hingga menambahkan teks dan gambar. Selain itu, dilakukan sosialisasi kepada siswa agar mereka memahami tujuan kegiatan dan termotivasi untuk mengikuti pelatihan dengan antusias. Guru kelas berperan aktif mendampingi siswa selama kegiatan berlangsung untuk memastikan efektivitas pembelajaran.



Dokumentasi pelatihan canva

Pelaksanaan pelatihan dilakukan selama satu hari penuh pada hari Jumat, 19 September 2025. Kegiatan diawali pengenalan dari tim mahasiswa MBKM. Selanjutnya, pemateri memberikan pengantar tentang konsep poster, unsur desain, dan pentingnya kreativitas dalam menyampaikan pesan visual. Sesi inti kegiatan berfokus pada praktik langsung menggunakan aplikasi Canva. Siswa diajak membuat poster dengan tema "Maulid Nabi Muhammad SAW", yang juga relevan dengan kegiatan sekolah pada waktu itu. Dengan bimbingan mahasiswa, siswa mempraktikkan cara:

1. Memilih template yang sesuai tema,
2. Mengatur komposisi elemen visual,
3. Menggunakan warna dan tipografi yang harmonis,
4. Menambahkan pesan dan ilustrasi yang menarik.

Kegiatan berlangsung dengan suasana interaktif dan menyenangkan. Siswa terlihat antusias, saling berdiskusi, dan menunjukkan hasil karya mereka dengan bangga. Hasil desain poster kemudian dipresentasikan di depan kelas untuk melatih kemampuan komunikasi dan kepercayaan diri siswa. Tahap akhir kegiatan adalah evaluasi pelaksanaan pelatihan, yang dilakukan dengan dua pendekatan:

1. evaluasi proses pelatihan, dan
2. evaluasi hasil karya siswa.



Proses pembimbingan pembuatan poster

Dari segi proses, guru dan siswa memberikan umpan balik positif terhadap metode pelatihan yang aplikatif dan menyenangkan. Siswa merasa bahwa pelatihan ini membantu mereka menyalurkan ide dan belajar menggunakan teknologi kreatif secara mudah. Dari segi hasil, karya poster siswa menunjukkan peningkatan kreativitas visual terlihat dari pemilihan warna, tata letak, serta pesan yang disampaikan. Beberapa siswa bahkan menunjukkan kemampuan estetika dan imajinasi yang menonjol. Selain itu, kegiatan ini berdampak positif pada pengembangan *soft skills* siswa seperti kolaborasi, komunikasi, dan rasa tanggung jawab terhadap hasil karya sendiri. Bagi pihak sekolah, kegiatan ini memberikan inspirasi untuk menerapkan pembelajaran berbasis proyek (project-based learning) dengan pendekatan teknologi kreatif di masa mendatang.

4. KESIMPULAN

Program pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh mahasiswa MBKM UIN Palangka Raya di SDIT Al-Furqan Palangka Raya berhasil mewujudkan tujuan utamanya, yakni meningkatkan kreativitas siswa melalui pelatihan pembuatan poster menggunakan aplikasi canva. Dengan melalui empat tahapan pelaksanaan yakni, analisis kebutuhan, persiapan dan sosialisasi, pelaksanaan pelatihan, serta evaluasi. Program ini memberikan pengalaman belajar yang bermakna sekaligus menyenangkan bagi para siswa. Pelatihan tersebut tidak hanya berfokus pada peningkatan kemampuan teknis dalam mendesain, tetapi juga menumbuhkan daya pikir kreatif, kemampuan berekspresi, berkomunikasi, serta rasa percaya diri siswa dalam menuangkan ide-ide secara visual. Berdasarkan hasil evaluasi, siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi dan mampu menghasilkan karya desain dengan komposisi warna, tata letak, serta pesan visual yang lebih menarik dan komunikatif. Dampak positif kegiatan ini juga dirasakan oleh guru dan pihak sekolah. Guru memperoleh wawasan baru mengenai penerapan teknologi digital dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi dan terima kasih kepada SDIT Al-Furqan Palangka Raya, guru serta siswa kelas V, dan UIN Palangka Raya melalui program MBKM FTIK atas dukungan, kerja sama, serta partisipasi aktif yang memungkinkan terlaksananya kegiatan pengabdian ini secara optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2024). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84. <https://doi.org/10.31599/mwdwxy87>
- Andayani, T., & Madani, F. (2023). Peran Penilaian Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Siswa di Pendidikan Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 924–930. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4402>
- Arianto, D., & Suyitno. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 04(01), 16–23. <https://jurnal.insanprimamu.ac.id/index.php/mengabdi/article/view/304>
- Irsan, Nurmaya, Pertiwi, & Fina. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva. *Jurnal Abdidias*, 2(6), 1412–1417.
- Lakoy, A. C. (2015). Pengaruh Komunikasi, Kerjasama Kelompok, Dan Kreativitas Terhadap Kinerja Karyawan Pada Hotel Aryaduta Manado. *Jurnal Komunikasi*, 3(3), 981–991.
- Manuhutu, M. A., & Ayu, I. D. (2025). Pelatihan Captain Store Web-Based dan Literasi Hukum Digital. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(5), 170–174.
- Priyanto, A. (2014). Pengembangan Kreativitas Pada Anak Usia Dini Melalui Aktivitas Bermain. *Journal.Uny.Ac.Id*, 02.