



URBAN EDU: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

Homepage: <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/>

Vol. 1 No. 2, Bulan Maret 2026, halaman: 79~91

E-ISSN: 3124-5544

<http://dx.doi.org/10.21009/ue.v1i2.71787>



LITERASI DIGITAL MELALUI CANVA DAN MIND MAPPING BAGI SISWA SDN SUKAMANTRI 01

Hikmah Bilal Ahmad¹, Indi Rahmadani², Nabilla Istiqomah³, Nadya Marhani⁴, Sugiarti⁵

^{1, 2, 3, 4} Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta

⁵ Universitas Terbuka

1*Email penulis koresponden: hikmahbilal1311@gmail.com

Riwayat Artikel

Submitted: 1
September 2026

Accepted: 18
September 2026

Published: 21
September 2026

Abstrak

Kemampuan literasi digital pada siswa sekolah dasar yang rendah menjadi permasalahan yang perlu diatasi, terutama dalam hal pemanfaatan teknologi untuk mendukung proses belajar secara kreatif dan efektif. Kegiatan pengabdian yang bertujuan meningkatkan keterampilan dan pemahaman literasi digital siswa Sekolah Dasar Negeri Sukamantri 01 melalui penggunaan aplikasi canva untuk membuat mind mapping. Metode yang digunakan meliputi sosialisasi canva dan mind mapping, pelatihan praktik langsung, perlombaan desain mind mapping, yang kemudian dievaluasi melalui observasi dan penilaian hasil karya siswa. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pada kemampuan siswa dalam mengoperasikan aplikasi desain digital serta menyusun peta pikiran yang menarik secara visual dan sistematis. Selain itu, siswa menunjukkan antusiasme tinggi dan mulai mampu menggabungkan unsur kreativitas dengan penataan informasi secara terstruktur. Dari kegiatan ini dapat disimpulkan bahwa penerapan Canva dan mind mapping efektif meningkatkan kemampuan literasi digital siswa sekolah dasar sekaligus menumbuhkan keterampilan berpikir kreatif dan terorganisir sejak usia dini.

Kata kunci: Pendidikan; Literasi Digital; Canva; Mind Mapping; Sekolah Dasar.

Abstract

The low level of digital literacy among elementary school students has become a problem that needs to be addressed, particularly in terms of utilizing technology to support the learning process creatively and effectively. This community service activity aims to improve the digital literacy skills and understanding of students at Sukamantri 01 State Elementary School through the use of the Canva application to create mind maps. The methods used include socialization of Canva and mind mapping, hands-on practical training, and a mind mapping design competition, which were then evaluated through observation and assessment of student work. The results of the activity show an improvement in students' ability to operate digital design applications and construct mind maps that are both visually appealing and systematically organized. In addition, students demonstrated high enthusiasm and began to be able to combine elements of creativity with structured information arrangement. From this activity, it can be concluded that the implementation of Canva and mind mapping is effective in improving the digital literacy skills of elementary school students while also fostering creative and organized thinking skills from an early age.

Keywords: Education; Digital Literacy; Canva; Mind Mapping; Elementary School

*Jurnal Pengabdian
Kepada Masyarakat:
Urban Edu diterbitkan
oleh Fakultas Ilmu
Pendidikan, Universitas
Negeri Jakarta*



PENDAHULUAN

Dunia pendidikan tidak luput dari dampak pesatnya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Kondisi ini membuka ruang yang luas bagi peningkatan mutu pembelajaran sekaligus penguatan kecakapan abad ke-21, kendati pemanfaatannya di lapangan masih jauh dari kata maksimal untuk mendukung kegiatan belajar siswa (Naimah dkk., 2024:85). Kedekatan anak-anak usia sekolah dasar dengan perangkat digital

memang semakin terasa saat ini, tetapi sayangnya interaksi tersebut lebih banyak diwarnai oleh aktivitas hiburan dan permainan daring ketimbang dimanfaatkan sebagai sarana belajar atau ruang pengembangan kreativitas (Naimah dkk., 2024:85). Fenomena ini memperlihatkan bahwa kemudahan mengakses perangkat maupun internet ternyata tidak otomatis berbanding lurus dengan kemampuan literasi digital yang dimiliki siswa. Sejalan dengan hal tersebut, Eniyati dkk. (2025:514) menyoroti bahwa luasnya akses internet di kalangan siswa sekolah dasar nyatanya belum diimbangi dengan pemahaman yang memadai tentang cara memanfaatkannya secara aman dan bermanfaat bagi pembelajaran.

Persoalan ini semakin rumit dengan minimnya ketersediaan referensi, terbatasnya media pembelajaran, serta rendahnya motivasi belajar, yang pada akhirnya membuat siswa kesulitan menuangkan gagasan maupun menceritakan kembali suatu ide (Naimah dkk., 2024:85). Padahal, kemampuan literasi digital yang ditanamkan sejak dini memiliki peran penting dalam membekali siswa menghadapi tantangan sekaligus memanfaatkan peluang yang ditawarkan era digital secara bijak dan produktif. Gambaran serupa juga tampak di Sekolah Dasar Negeri Sukamantri 01, tempat pemanfaatan teknologi digital oleh siswa untuk keperluan belajar masih belum berkembang, di tengah kebutuhan yang kian mendesak untuk menumbuhkan kreativitas sekaligus kemampuan mengelola informasi sejalan dengan tuntutan pembelajaran masa kini.

Sejumlah langkah sebenarnya telah dicoba untuk menjawab persoalan literasi digital di lingkungan sekolah dasar, salah satunya lewat edukasi tentang cara berinternet yang aman dan bermanfaat (Eniyati dkk., 2025:514). Selain itu, media interaktif juga kerap dipandang sebagai alternatif yang menjanjikan untuk mendukung penguatan literasi digital siswa. Sebagaimana dijelaskan Listyawan dkk. (2023:1–2), media interaktif dapat hadir dalam beragam bentuk, mulai dari teks, animasi, komik, video, presentasi, hingga berbagai platform pembelajaran digital lainnya, yang kesemuanya berfungsi membantu siswa menyesuaikan diri dengan pembelajaran berbasis teknologi sekaligus mempermudah pencapaian tujuan belajar.

Selain media interaktif, aplikasi desain grafis seperti Canva juga berpotensi menjadi pilihan menarik untuk menghasilkan materi pembelajaran yang lebih variatif dan menyenangkan. Temuan Juwito dkk. (2025:289–298) memperlihatkan bahwa pelatihan penggunaan Canva mampu mendorong kreativitas guru sekolah dasar sekaligus mengasah keterampilan mereka dalam merancang bahan ajar yang menarik dan mudah dicerna. Kendati fokus kajian tersebut lebih tertuju pada guru, hasil ini tetap mengindikasikan bahwa Canva memiliki peluang besar untuk dijadikan media pendukung pembelajaran berbasis visual. Sifatnya yang relatif sederhana untuk dipelajari membuat Canva cukup memungkinkan diterapkan langsung kepada siswa, sehingga mereka dapat terlibat aktif menghasilkan karya digital sendiri.

Di samping itu, teknik mind mapping atau peta pikiran juga dapat dijadikan sarana untuk membantu siswa merangkai dan menata gagasan secara lebih terarah. Ananda (2019:1) mengungkapkan bahwa penerapan mind mapping bertujuan untuk mengasah kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar, dan hasil penelitiannya membuktikan bahwa teknik ini memang mampu mendorong peningkatan kemampuan berpikir kreatif siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Ananda, 2019:7–8). Dari temuan tersebut, mind mapping layak dipertimbangkan sebagai pendekatan yang relevan untuk membantu siswa menghubungkan sekaligus menyusun berbagai gagasan secara runtut sebelum akhirnya dituangkan ke dalam bentuk karya visual.

Menimbang beragam alternatif solusi yang telah dipaparkan, perpaduan antara aplikasi Canva dan teknik mind mapping akhirnya dipilih sebagai pendekatan yang paling sesuai untuk diterapkan pada siswa Sekolah Dasar Negeri Sukamantri 01. Pilihan ini didasari oleh sifat kedua pendekatan yang saling melengkapi satu sama lain: Canva berperan menyediakan wadah visual digital bagi siswa untuk berkarya, sementara mind mapping berfungsi memberikan kerangka berpikir yang tersusun rapi dalam menata dan mengorganisasikan gagasan. Melalui perpaduan keduanya, diharapkan tidak hanya kemampuan teknis siswa dalam mengoperasikan teknologi

yang meningkat, tetapi juga tumbuh kreativitas serta pola pikir yang lebih terstruktur sejak usia dini.

Uraian di atas menjelaskan bahwa permasalahan yang menjadi fokus kegiatan ini adalah masih rendahnya tingkat literasi digital siswa Sekolah Dasar Negeri Sukamantri 01 serta belum optimalnya pemanfaatan aplikasi digital sebagai sarana belajar yang kreatif dan tersusun sistematis. Kegiatan ini diselenggarakan dengan tujuan meningkatkan pemahaman sekaligus keterampilan literasi digital siswa melalui pelatihan penggunaan aplikasi Canva yang dipadukan dengan teknik mind mapping. Adapun manfaat yang diharapkan dari pelaksanaan kegiatan ini mencakup peningkatan keterampilan digital dan kemampuan berpikir kreatif bagi siswa, tambahan referensi media pembelajaran yang inovatif bagi guru, serta kontribusi nyata bagi sekolah dalam upaya memperkuat literasi digital pada jenjang pendidikan dasar.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggambarkan proses dan hasil pelatihan literasi digital melalui Canva dan mind mapping pada siswa sekolah dasar. Kegiatan dilaksanakan sebagai bagian dari program PESONA MP di Sekolah Dasar Negeri Sukamantri 01 pada tanggal 18 Juli 2026, bertempat di ruang kelas sekolah tersebut. Sasaran kegiatan adalah 50 siswa kelas V dengan melibatkan tim pelaksana yang berjumlah 14 orang.

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan. Tahap pertama adalah persiapan, yang meliputi koordinasi dengan pihak sekolah, penyusunan modul pelatihan, serta pengecekan kesiapan sarana pendukung seperti handphone atau laptop dan jaringan internet. Tahap kedua adalah sosialisasi dan pelaksanaan, yaitu penjelasan konsep catatan digital serta demonstrasi penggunaan Canva oleh fasilitator, mulai dari pengenalan beranda aplikasi, pemilihan template mind map, penambahan teks dan elemen visual, hingga proses penyimpanan hasil karya. Tahap ketiga adalah praktik langsung, yaitu siswa didampingi fasilitator mempraktikkan pembuatan mind mapping bertema pahlawan nasional secara berkelompok dengan menyusun enam unsur informasi, yaitu judul, foto atau ilustrasi tokoh, identitas singkat, inti perjuangan, jasa bagi Indonesia, dan nilai keteladanan. Tahap keempat adalah perlombaan desain mind mapping, di mana setiap kelompok mempresentasikan hasil karyanya di depan kelas. Tahap terakhir adalah evaluasi, yang dilakukan untuk mengetahui pemahaman dan respons siswa terhadap pelatihan yang telah dilaksanakan.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap partisipasi dan keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung, serta penilaian terhadap hasil karya mind mapping yang dihasilkan oleh setiap kelompok. Penilaian hasil karya dilakukan oleh dua orang juri berdasarkan enam kriteria, yaitu pemanfaatan fitur Canva, kesesuaian isi dengan tema, kreativitas dan tampilan, komposisi desain, kerja sama kelompok, serta presentasi hasil. Setiap kriteria diberi skor 1-5 sehingga skor maksimal yang dapat diperoleh setiap kelompok adalah 30, dan nilai akhir setiap kelompok diperoleh dari rata-rata penilaian kedua juri. Data yang terkumpul kemudian dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan peningkatan pemahaman dan keterampilan literasi digital siswa, tanpa menggunakan desain pretest-posttest maupun uji statistik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Canva merupakan program desain online yang menyediakan berbagai macam peralatan untuk membuat beragam materi kreatif, seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, buletin, dan berbagai kebutuhan desain lainnya yang tersedia dalam aplikasi Canva. Canva juga menyediakan berbagai jenis presentasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya (Arianto & Suyitno, 2023). Selain menyediakan berbagai pilihan desain, Canva merupakan aplikasi desain grafis berbasis web yang

memungkinkan penggunaanya untuk merancang berbagai materi kreatif secara daring dengan menggunakan teknik *drag and drop*. Melalui teknik tersebut, pengguna dapat membuat berbagai jenis desain, mulai dari poster, kartu ucapan, infografis, hingga presentasi dengan lebih mudah dan praktis (Agustiyan dkk., 2024).

Kemudahan dalam penggunaan Canva menjadi salah satu keunggulan yang mendukung pemanfaatannya dalam berbagai bidang, khususnya dalam pendidikan. Pengguna tidak harus memiliki keahlian desain yang mendalam untuk dapat menggunakan Canva karena berbagai *tools* yang tersedia dapat membantu dalam proses pembuatan desain. Selain itu, Canva juga menyediakan berbagai fitur yang dapat memudahkan proses desain dan animasi, sehingga pengguna dapat menghasilkan materi visual yang lebih menarik sesuai dengan kebutuhan. Canva juga dapat digunakan secara langsung melalui *web browser* tanpa perlu menginstal aplikasi tambahan, sehingga penggunaannya menjadi lebih praktis dan mudah diakses (Agustiyan dkk., 2024).

Dalam konteks pembelajaran, Canva dapat menjadi salah satu media yang mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan. Beragam fitur, template, serta pilihan desain yang tersedia dapat dimanfaatkan untuk menyajikan materi pembelajaran maupun menghasilkan berbagai karya visual. Penggunaan Canva juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat dalam proses pembuatan karya secara kreatif dengan memanfaatkan berbagai fasilitas desain yang tersedia. Fitur-fitur yang menarik dan menyenangkan pada Canva dapat membantu menciptakan suasana pembelajaran yang tidak monoton, sehingga proses pembelajaran tidak mudah membosankan bagi peserta didik. Dengan demikian, kemudahan penggunaan, kelengkapan *tools*, serta beragam fitur yang dimiliki Canva menjadikannya sebagai salah satu media yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran sekaligus mendorong kreativitas peserta didik.

Literasi digital dapat dipahami sebagai kemampuan seseorang untuk memahami, mengoperasikan, serta memanfaatkan teknologi informasi secara kritis dan produktif. Dalam konteks penggunaan Canva sebagai media pembelajaran, literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menggunakan perangkat digital, tetapi juga mencakup kemampuan dalam mengolah informasi serta menyampaikan gagasan melalui media digital. Kaitan antara penggunaan Canva dengan peningkatan literasi digital siswa dapat dilihat melalui tiga aspek utama:

1. Kemampuan teknis (*technical literacy*)
siswa berlatih mengoperasikan perangkat/aplikasi digital: membuka akun, memilih *template*, mengunggah gambar, hingga mengunduh hasil karya.
2. Kemampuan kognitif (*cognitive literacy*)
siswa belajar menyusun, meringkas, dan memvisualisasikan informasi (dalam konteks ini berupa catatan digital/*mind map*) menjadi bentuk yang lebih mudah dipahami.
3. Kemampuan kreatif dan komunikatif
siswa dilatih menyampaikan gagasan secara visual, karena media pembelajaran berbasis visual mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih kreatif dan menarik, sekaligus berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

Dengan demikian, pelatihan pembuatan catatan digital berbasis Canva tidak hanya berfokus pada pengembangan keterampilan teknis dalam mengoperasikan aplikasi, tetapi juga dapat membentuk kebiasaan berpikir digital (*digital mindset*) sejak usia sekolah dasar. Siswa tidak hanya belajar menggunakan teknologi, tetapi juga memanfaatkannya untuk mengolah informasi, menyampaikan gagasan, dan menghasilkan karya digital secara kreatif. Hal tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva dalam kegiatan pembelajaran memiliki kaitan yang erat dengan pengembangan literasi digital, terutama dalam membiasakan siswa menggunakan teknologi informasi secara produktif dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Penerapan Canva pada jenjang sekolah dasar juga penting untuk dikaji karena beberapa alasan. Siswa sekolah dasar berada pada tahap perkembangan yang sangat terbantu oleh visualisasi dalam proses memahami informasi. Oleh karena itu, penggunaan catatan digital dalam bentuk *mind map* yang memanfaatkan warna, bentuk, gambar, dan tata letak dapat membantu siswa mengorganisasikan informasi serta materi pembelajaran sehingga lebih mudah diserap dan dipahami dibandingkan dengan pencatatan konvensional. Selain itu, antarmuka Canva yang tergolong ramah pengguna memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengoperasikan berbagai fitur yang tersedia. Berbagai kegiatan pelatihan Canva juga melaporkan bahwa peserta berupaya aktif memahami konsep dan implementasi penggunaan aplikasi Canva dalam pengembangan media pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat dipelajari melalui kegiatan praktik secara langsung, termasuk oleh siswa usia sekolah dasar yang pada umumnya telah terbiasa menggunakan gawai dalam kehidupan sehari-hari (Isnaini dkk., 2021).



(Sumber: Dokumentasi Kegiatan, 2026)

Gambar 1. Penjelasan Canva kepada Siswa SDN 01 Sukamantri

Kemudahan penggunaan Canva juga didukung oleh ketersediaan berbagai *template* siap pakai sehingga siswa tidak harus memulai proses desain dari halaman kosong. Berbagai elemen visual, seperti ikon, gambar, dan *font*, juga dapat diakses untuk mendukung pembuatan catatan digital yang lebih menarik. Dengan adanya fasilitas tersebut, siswa dapat menghasilkan catatan yang rapi dan kreatif tanpa harus memiliki keterampilan desain tingkat lanjut (Mahardika dkk., 2021). Hal ini sejalan dengan temuan yang menunjukkan bahwa Canva memberikan fleksibilitas tinggi bagi pengguna untuk mengadaptasi *template* dan mengatur berbagai elemen desain sesuai dengan kebutuhan pembelajaran. Penggunaan catatan digital sejak dini juga dapat menjadi salah satu bentuk persiapan bagi siswa dalam menghadapi tuntutan pembelajaran abad ke-21 yang menggabungkan kemampuan literasi, kreativitas, serta penguasaan teknologi informasi (Sidauruk dkk., 2025).

Berdasarkan potensi tersebut, kegiatan pelatihan pembuatan catatan digital dalam bentuk *mind map* menggunakan Canva dilaksanakan sebagai bagian dari program PESONA MP di SDN 01 Sukamantri pada 18 Juli 2026. Kegiatan ini bertempat di ruang kelas dan diikuti oleh 50 siswa kelas V dengan tim pelaksana yang berjumlah 14 orang. Pelaksanaan kegiatan diawali dengan tahap persiapan yang meliputi koordinasi dengan pihak sekolah, penyusunan modul pelatihan, serta pengecekan kesiapan sarana pendukung, seperti *handphone* atau laptop dan jaringan internet. Tahap persiapan tersebut dilakukan untuk mendukung kelancaran pelaksanaan kegiatan dan memastikan bahwa sarana yang dibutuhkan dapat digunakan selama proses pelatihan berlangsung.

Pada tahap pelaksanaan, fasilitator terlebih dahulu menjelaskan konsep catatan digital dan manfaatnya dalam membantu siswa menyusun serta memahami informasi. Selanjutnya, fasilitator mendemonstrasikan penggunaan Canva, mulai dari pengenalan beranda aplikasi, pemilihan *template mind map*, penambahan teks, penggunaan berbagai elemen visual, hingga proses penyimpanan hasil karya. Setelah *template* dipilih, siswa dapat menentukan halaman atau

bagian yang akan diubah dan menyesuaikan isi desain sesuai dengan kebutuhan catatan yang dibuat. Penjelasan dan demonstrasi tersebut bertujuan untuk memberikan pemahaman awal kepada siswa sebelum memasuki tahap praktik.

Selanjutnya, pada tahap praktik mandiri, siswa didampingi oleh fasilitator untuk mempraktikkan secara langsung pembuatan catatan digital berdasarkan materi pelajaran yang telah ditentukan. Dalam proses ini, siswa menyusun informasi ke dalam bentuk *mind map* serta mengembangkan desain dengan memanfaatkan teks dan berbagai elemen visual yang tersedia di Canva. Pendampingan dilakukan untuk membantu siswa yang masih mengalami kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi maupun memahami tahapan pembuatan catatan digital. Setelah menyelesaikan karya, siswa diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil *mind map* yang telah dibuat di depan kelas. Kegiatan kemudian diakhiri dengan tahap evaluasi untuk mengetahui pemahaman dan respons siswa terhadap pelatihan pembuatan catatan digital berbasis Canva yang telah dilaksanakan.

Setelah pemaparan materi mengenai penggunaan Canva yang kemudian dilanjutkan dengan pengenalan konsep mind mapping sebagai teknik untuk menyajikan informasi secara visual. Siswa diperkenalkan pada penggunaan kata kunci, gambar, warna, dan percabangan untuk menghubungkan gagasan utama dengan informasi pendukung. Penggunaan unsur-unsur visual tersebut memberikan pengalaman kepada siswa untuk tidak hanya menerima informasi, tetapi juga mengolah dan menyusunnya kembali dalam bentuk yang lebih terstruktur. Metode mind mapping dapat membantu peserta didik memahami dan mengingat materi melalui penggunaan warna, gambar, dan kata kunci sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik (Azhaarjauza & Wachidah, 2025).

Setelah pemaparan materi, siswa diarahkan untuk mempraktikkan penggunaan Canva melalui kegiatan pembuatan mind mapping bertema pahlawan nasional. Setiap kelompok diminta menyusun informasi mengenai tokoh yang dipilih dengan memasukkan enam unsur, yaitu judul, foto atau ilustrasi tokoh, identitas singkat, inti perjuangan, jasa bagi Indonesia, dan nilai keteladanan. Aktivitas tersebut mengharuskan siswa untuk mencari dan memilih informasi yang relevan sebelum mengubahnya menjadi bentuk visual melalui Canva. Dengan demikian, kegiatan tidak hanya melatih kemampuan menggunakan aplikasi digital, tetapi juga memberikan pengalaman kepada siswa dalam mengolah dan menyajikan informasi menggunakan teknologi.



(Sumber: Dokumentasi Kegiatan, 2026)

Gambar 2. Proses Pengerjaan Mind Map oleh Siswa secara Berkelompok

Gambar 2 memperlihatkan siswa yang sedang mengerjakan mind map secara berkelompok menggunakan Canva. Siswa terlihat terlibat dalam proses penyusunan informasi

dan desain dengan melakukan pembagian tugas serta berdiskusi mengenai isi dan tampilan karya. Aktivitas tersebut menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam kegiatan tidak dilakukan secara pasif, tetapi melibatkan siswa secara langsung dalam proses menghasilkan sebuah produk digital. Menurut Putri dkk. (2026), pembelajaran kolaboratif dapat meningkatkan keterlibatan siswa, interaksi sosial, rasa tanggung jawab, dan motivasi belajar melalui kegiatan seperti diskusi kelompok dan kerja proyek.

Penggunaan Canva dalam kegiatan tersebut juga berkaitan dengan pengembangan literasi digital siswa karena aplikasi digunakan sebagai sarana untuk menghasilkan dan menyampaikan informasi. Siswa memanfaatkan fitur-fitur digital untuk menggabungkan teks, gambar, warna, dan bentuk ke dalam satu produk pembelajaran. Media pembelajaran berbasis animasi dapat membantu menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik bagi siswa (Aprilia dkk., 2025). Aprilia dkk. (2025) menjelaskan bahwa penggunaan animated mind-mapping berbasis pembelajaran interaktif dapat meningkatkan literasi digital dan kemampuan kolaborasi siswa sekolah dasar.

Hasil pengerjaan mind mapping kemudian dipresentasikan oleh setiap kelompok di depan kelas. Kegiatan presentasi memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan informasi yang telah mereka susun sekaligus menggunakan karya digital sebagai media pendukung dalam menyampaikan informasi. Aktivitas tersebut membuat penggunaan Canva tidak berhenti pada tahap menghasilkan desain, tetapi dilanjutkan dengan pemanfaatan produk sebagai media komunikasi. Selain melatih kemampuan komunikasi dan kepercayaan diri, kegiatan ini menunjukkan bahwa literasi digital juga berkaitan dengan kemampuan menggunakan teknologi untuk menghasilkan dan mengomunikasikan informasi.



(Sumber: Dokumentasi Kegiatan, 2026)

Gambar 3. Kegiatan Presentasi Hasil Mind Mapping

Gambar 3 menunjukkan siswa sedang mempresentasikan hasil mind mapping yang telah dibuat secara berkelompok. Melalui kegiatan tersebut, siswa perlu memahami kembali informasi yang telah dimasukkan ke dalam karya agar dapat menjelaskannya kepada teman-teman di kelas. Proses ini memperlihatkan adanya hubungan antara kemampuan mengolah informasi secara digital dengan kemampuan mengomunikasikan informasi secara lisan. Putri dkk. (2026) menjelaskan bahwa kolaborasi dan kreativitas merupakan bagian penting dari keterampilan abad ke-21 karena membantu siswa mengembangkan kemampuan komunikasi, kerja sama, pemecahan masalah, dan inovasi.

Salah satu hasil karya siswa ditampilkan pada Gambar 4 sebagai contoh penerapan Canva dan mind mapping dalam kegiatan. Karya tersebut merupakan hasil Kelompok 8 yang memperoleh Juara III dengan rata-rata skor 26,75. Karya bertema Mohammad Hatta tersebut memuat informasi mengenai identitas singkat, inti perjuangan, jasa bagi Indonesia, dan nilai

keteladanan yang disusun menggunakan berbagai elemen visual. Pemilihan karya ini sebagai contoh tidak menunjukkan bahwa karya tersebut merupakan karya dengan nilai tertinggi, tetapi karena karya tersebut merupakan salah satu produk siswa yang berhasil masuk tiga besar hasil penilaian.



(Sumber: Dokumentasi Kegiatan, 2026)
Gambar 4. Hasil Mind Mapping Siswa Kelompok 8

Gambar 4 menunjukkan bahwa siswa mampu memanfaatkan Canva untuk mengolah informasi mengenai tokoh pahlawan menjadi sebuah produk visual. Informasi yang sebelumnya berbentuk teks disusun kembali menggunakan kata kunci, gambar, warna, dan percabangan sehingga membentuk satu kesatuan informasi yang lebih terstruktur. Hal tersebut sesuai dengan Azhaarjauza dan Wachidah (2025) yang menjelaskan bahwa mind mapping tidak hanya membantu pemahaman materi, tetapi juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan ide dan pemikiran kreatif. Penggunaan warna, gambar, dan cabang dalam mind mapping juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan ide sesuai dengan kreativitasnya sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik (Rizkiansyah dkk., 2026).

Dari perspektif literasi digital, karya tersebut menunjukkan bahwa siswa menggunakan teknologi untuk mengolah, menyusun, dan menyajikan informasi dalam bentuk digital. Canva dalam kegiatan ini tidak hanya berfungsi sebagai aplikasi untuk memperindah tampilan, tetapi menjadi alat yang digunakan siswa untuk menghasilkan produk pembelajaran. Pengalaman tersebut penting karena literasi digital tidak hanya berkaitan dengan kemampuan mengoperasikan perangkat atau aplikasi, tetapi juga dengan kemampuan menggunakan teknologi secara produktif dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan Aprilia dkk. (2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan media mind mapping berbasis pembelajaran interaktif dapat meningkatkan literasi digital dan kemampuan kolaborasi siswa kelas V.

Penilaian terhadap hasil karya dilakukan oleh dua orang juri berdasarkan enam kriteria, yaitu pemanfaatan fitur Canva, kesesuaian isi dengan tema, kreativitas dan tampilan, komposisi desain, kerja sama kelompok, serta presentasi hasil. Setiap kriteria diberikan skor 1–5 sehingga skor maksimal yang dapat diperoleh setiap kelompok adalah 30. Nilai akhir setiap kelompok diperoleh dari rata-rata penilaian kedua juri. Penilaian tersebut memungkinkan hasil kegiatan dilihat tidak hanya dari produk visual yang dihasilkan, tetapi juga dari kemampuan siswa dalam bekerja sama dan menyampaikan hasil karyanya.

Tabel 1. Hasil Penilaian Mind Mapping

Kelompok	Juri 1	Juri 2	Rata-Rata Skor
----------	--------	--------	----------------

1	22	23	22,5
2	19	26	22,5
3	26	26	26
4	24	25,5	24,75
5	22,5	26	24,25
6	28	26	27
7	27	24,5	25,75
8	28,5	25	26,75
9	19,5	26	22,75
10	27	29,5	28,25

(Sumber: Data Hasil Penilaian Kegiatan, 2026)

Berdasarkan Tabel 1, seluruh kelompok memperoleh rata-rata skor antara 22,50 sampai 28,25 dari skor maksimal 30. Kelompok 10 memperoleh rata-rata skor tertinggi sebesar 28,25, kemudian Kelompok 6 sebesar 27,00 dan Kelompok 8 sebesar 26,75. Berdasarkan hasil tersebut, Kelompok 10 ditetapkan sebagai Juara I, Kelompok 6 sebagai Juara II, dan Kelompok 8 sebagai Juara III. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa siswa secara umum mampu memenuhi berbagai kriteria yang digunakan dalam penilaian, mulai dari pemanfaatan fitur Canva hingga kemampuan menyajikan hasil karya.

Skor yang diperoleh setiap kelompok juga memperlihatkan bahwa penggunaan Canva dan mind mapping dapat menghasilkan produk pembelajaran yang dapat dinilai melalui aspek isi, tampilan, pemanfaatan teknologi, kerja sama, dan presentasi. Kelompok 8, misalnya, memperoleh skor 26,75 dan mampu menghasilkan karya yang memuat unsur-unsur informasi sesuai ketentuan kegiatan. Hasil tersebut menjadi salah satu bukti bahwa siswa mampu menerapkan instruksi yang diberikan dalam bentuk produk digital. Meskipun demikian, skor kompetisi ini tidak digunakan untuk menyimpulkan adanya peningkatan literasi digital secara statistik karena kegiatan tidak menggunakan desain pretest-posttest atau uji statistik terhadap kemampuan siswa.

Temuan kegiatan tersebut dapat diperkuat dengan penelitian terdahulu. Aprilia dkk. (2025) menunjukkan bahwa penggunaan media mind mapping berbasis pembelajaran interaktif efektif meningkatkan literasi digital dan kemampuan kolaborasi siswa kelas V, dengan hasil uji Paired Sample T-Test menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara kemampuan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media dalam penelitian tersebut. Temuan Aprilia dkk. (2025) memperkuat hasil kegiatan di SDN Sukamantri 01 bahwa aktivitas mind mapping berbasis teknologi dapat menjadi salah satu alternatif kegiatan yang mendukung pengembangan literasi digital dan kolaborasi siswa.

Selain literasi digital, kegiatan ini juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengembangkan kreativitas. Siswa memiliki kesempatan menentukan warna, gambar, tata letak, serta cara menghubungkan informasi dalam mind mapping yang dibuat. Kondisi tersebut sejalan dengan Rizkiansyah dkk. (2026) yang menunjukkan bahwa metode mind mapping dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pada siklus II, sebanyak 18 dari 20 siswa atau 90% berada pada kategori kreatif dan sangat kreatif setelah penerapan metode mind mapping.

Kegiatan pembuatan mind mapping secara berkelompok juga memperlihatkan adanya proses kolaborasi antarsiswa. Pembagian tugas membuat siswa perlu berkomunikasi, bertukar

pendapat, dan menyelesaikan bagian pekerjaan masing-masing untuk menghasilkan satu karya bersama. Pembelajaran berbasis proyek mampu meningkatkan kreativitas, kolaborasi, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik (Faslia dkk., 2023). Sementara itu, Putri dkk. (2026) menunjukkan bahwa kreativitas memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa, terutama ketika siswa diberikan kesempatan untuk menciptakan ide, bereksperimen, dan menghasilkan karya secara mandiri.

Setelah proses penilaian selesai, tiga kelompok dengan skor tertinggi memperoleh penghargaan sebagai bentuk apresiasi terhadap hasil karya dan keterlibatan mereka selama kegiatan. Kelompok 10 memperoleh Juara I dengan skor rata-rata 28,25, Kelompok 6 memperoleh Juara II dengan skor 27,00, sedangkan Kelompok 8 memperoleh Juara III dengan skor 26,75. Pemberian penghargaan juga menjadi bagian dari kegiatan yang mendorong siswa untuk menghargai proses dan hasil kerja kelompok. Dengan adanya apresiasi tersebut, kegiatan ditutup dalam suasana yang positif setelah siswa mengikuti rangkaian kegiatan dari pengenalan Canva, pembuatan mind mapping, presentasi, hingga penilaian.



(Sumber: Dokumentasi Kegiatan, 2026)

Gambar 5. Pembagian Hadiah kepada Kelompok Juara I, II, dan III

Berdasarkan keseluruhan proses kegiatan, terdapat beberapa capaian yang diperoleh siswa, yaitu:

- a. Meningkatnya pemahaman dan literasi digital siswa melalui pengenalan dan penggunaan fitur dasar Canva dalam membuat mind mapping.
- b. Meningkatnya kemampuan mengolah informasi secara visual melalui penggunaan kata kunci, gambar, warna, dan percabangan.
- c. Berkembangnya kemampuan berpikir kreatif siswa melalui penyusunan desain dan penyajian informasi secara visual.
- d. Meningkatnya kemampuan kolaborasi siswa melalui pembagian tugas, diskusi, dan penyelesaian karya secara berkelompok.
- e. Terlatihnya kemampuan komunikasi dan kepercayaan diri siswa melalui kegiatan presentasi hasil karya di depan kelas.
- f. Meningkatnya kemampuan memanfaatkan teknologi secara produktif dengan menggunakan Canva untuk mengolah dan menyajikan informasi.
- g. Bertambahnya pemahaman mengenai tokoh pahlawan dan nilai keteladanannya melalui penyusunan informasi ke dalam mind mapping.

Capaian tersebut menunjukkan bahwa kegiatan memberikan pengalaman kepada siswa untuk menggunakan teknologi secara aktif dalam proses pembelajaran. Siswa tidak hanya belajar mengoperasikan Canva, tetapi juga menggunakan aplikasi tersebut untuk mengolah informasi, menghasilkan karya, dan menyampaikan informasi kepada orang lain. Aktivitas mind mapping kemudian memberikan struktur visual yang membantu siswa menghubungkan berbagai informasi menjadi satu kesatuan. Dengan demikian, penggunaan Canva dan mind mapping dapat menjadi salah satu bentuk kegiatan yang mendukung pengembangan literasi digital sekaligus kreativitas dan kolaborasi siswa sekolah dasar.

Kegiatan kemudian diakhiri dengan dokumentasi bersama seluruh siswa kelas V SDN Sukamantri 01. Dokumentasi tersebut menjadi bagian dari penutup rangkaian kegiatan setelah siswa menyelesaikan seluruh aktivitas pembelajaran dan kompetisi. Antusiasme siswa selama proses kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan media digital yang dipadukan dengan aktivitas praktik dan kerja kelompok dapat menciptakan pengalaman belajar yang aktif. Secara keseluruhan, kegiatan literasi digital melalui Canva dan mind mapping memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar menggunakan teknologi secara kreatif, produktif, dan kolaboratif.



(Sumber: Dokumentasi Kegiatan, 2026)

Gambar 6. Dokumentasi Bersama Seluruh Siswa Kelas V SDN Sukamantri 01

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan literasi digital melalui Canva dan mind mapping yang dilaksanakan di SDN Sukamantri 01 pada 18 Juli 2026 terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses belajar. Melalui tahapan sosialisasi, demonstrasi, praktik mandiri, perlombaan, hingga evaluasi, siswa tidak hanya belajar mengoperasikan fitur dasar Canva, tetapi juga dilatih untuk mengolah, menyusun, dan menyajikan informasi secara visual dalam bentuk mind map bertema pahlawan nasional. Hasil penilaian karya menunjukkan bahwa seluruh kelompok mampu memenuhi kriteria yang ditetapkan, dengan rata-rata skor berkisar antara 22,50 hingga 28,25 dari skor maksimal 30, sekalipun skor tersebut tidak dimaksudkan untuk membuktikan peningkatan literasi digital secara statistik karena kegiatan tidak menggunakan desain pretest-posttest.

Secara keseluruhan, kegiatan ini memberikan dampak positif dalam beberapa aspek, yaitu meningkatnya kemampuan teknis siswa dalam mengoperasikan aplikasi digital, berkembangnya kemampuan berpikir kreatif melalui penyusunan informasi secara visual, terlatihnya kemampuan kolaborasi melalui kerja kelompok, serta terbentuknya kepercayaan diri siswa melalui kegiatan

presentasi hasil karya. Perpaduan antara Canva dan mind mapping terbukti efektif sebagai media pembelajaran yang menyenangkan sekaligus mendukung penguatan literasi digital, kreativitas, dan keterampilan abad ke-21 siswa sekolah dasar. Bagi kegiatan pengabdian selanjutnya, disarankan agar penerapan metode serupa dapat dilengkapi dengan instrumen evaluasi yang lebih terukur, seperti pretest-posttest, sehingga peningkatan literasi digital siswa dapat diukur secara lebih objektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustiyani, D., Tianna, V., Z.A, V. S., & Danuri. (2024). Penggunaan media Canva sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar: Literature review. *MIDA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 7(2), 178-195.
- Ananda, R. (2019). Penerapan metode mind mapping untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 1(1), 1–8.
https://www.researchgate.net/publication/342494641_PENERAPAN_METODE_MIND_MAPPING_UNTUK_MENINGKATKAN_KEMAMPUAN_BERPIKIR_KREATIF_SISWA_SEKOLAH_DASAR
- Aprilia, K. A., Widiana, I. W., & Bayu, G. W. (2025). Animated mind-mapping media based on interactive learning to improve digital literacy and collaboration skills of fifth grade elementary school students. *Mimbar PGSD Undiksha*, 13(2), 327–336.
<https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v13i2.93521>
- Arianto, D., & Suyitno, S. (2023). Pelatihan media pembelajaran inovatif menggunakan Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 16–23.
- Azhaarjauza, S. F., & Wachidah, K. (2025). Mind mapping untuk meningkatkan pemahaman dan pemikiran kreatif siswa SD. *Teaching, Learning and Development*, 3(1), 13–19.
<https://doi.org/10.62672/telad.v3i1.37>
- Eniyati, S., Santi, R. C. N., Lusiana, V., Hartono, B., Yulianton, H., & Sutanto, F. A. (2025). Peningkatan literasi digital anak sekolah dasar melalui penggunaan internet yang aman dan edukatif. *ARSY: Jurnal Aplikasi Riset kepada Masyarakat*, 6(2), 514–519.
<https://doi.org/10.55583/arsy.v6i2.1368>
- Faslia, Aswat, H., & Aminu, N. (2023). Pelibatan model project based learning pada pembelajaran ilmu pengetahuan sosial (IPS) menuju pelajar Pancasila pada jenjang sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 3895-3904. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6623>
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan desain menggunakan aplikasi Canva. *Selaparang*, 5(1), 291-295.
- Juwito, R. S., Rosantika, P. M., Fathona, G., Pratimi, M., Pratama, A. Y., & Sari, R. (2025). Penerapan aplikasi Canva untuk meningkatkan kreativitas dalam pengajaran dan pembelajaran bagi guru SDN 06 Kota Bengkulu. *Jurnal Gembira: Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 289-298. <https://gembirapkm.my.id/index.php/jurnal/article/download/890/651/2313>
- Listyawan, E. A., Karlina, I., & Ayushandra, V. (2023). Penggunaan media interaktif sebagai bahan literasi digital era 21 untuk pembelajaran di sekolah dasar. *Elementar: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–7. <https://doi.org/10.15408/elementar.v3i1.25199>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan Canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3).

- Naimah, N., Muttaqin, M. F., & Meilina. (2024). Implementasi literasi digital pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 85-94.
<https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.75992>
- Putri, K. M., Minarsih, D., Putri, S. M., Nashir, R. A., Elpandi, F. R., Timur, P. F., & Hayati, A. A. (2026). Studi kasus: Pengaruh kolaborasi dan kreativitas terhadap motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)*, 4(4), 13808-13817. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i4.5868>
- Rizkiansyah, M. D., Faisal, M., & Rahman, H. (2026). Penerapan metode pembelajaran mind mapping untuk meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa sekolah dasar kelas V pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Pinisi Journal of Education*, 6(4), 121-127.
- Sidauruk, E., Marbun, D., Tampubolon, Y., Theresa, T., Napitupulu, E., & Manurung, H. M. (2025). Literature review: Analisis penggunaan media Canva untuk meningkatkan minat belajar siswa. *PENDIPA Journal of Science Education*, 9(2), 475-479.