

Pelatihan Pembuatan Poster Edukasi Anti-Perundungan Menggunakan Canva bagi Siswa SDN Keliling Benteng Ilir

Training on Creating Educational Anti-Bullying Posters Using Canva for Students of SDN Keliling Benteng Ilir

¹⁾Saleh, ²⁾Ade Surya Jaya Noor, ³⁾Rizki Iswi Septiani, ⁴⁾Nur Hidayah, ⁵⁾Rahmatika, ⁶⁾Muhammad Abdul Latif, ⁷⁾Muhammad Almaturidi, ⁸⁾Muhammad Ramadhan, ⁹⁾Muhammad Akbar, ¹⁰⁾Noor Faridah, ¹¹⁾Fadillah

^{1,6)}Teknik Informatika, FSTK, Universitas NU Kalimantan Selatan, Indonesia

^{2,7)}Teknik Arsitektur, FSTK, Universitas NU Kalimantan Selatan, Indonesia

³⁾Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas NU Kalimantan Selatan, Indonesia

⁵⁾Agribisnis, FESH, Universitas NU Kalimantan Selatan, Indonesia

^{4,9)}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas NU Kalimantan Selatan, Indonesia

^{8,10,11)}Akuntansi, FESH, Universitas NU Kalimantan Selatan, Indonesia

*Email korespondensi: saleh.slh02@gmail.com

*No hp: (+62) 83142477851

DOI:

<https://doi.org/10.69959/kbjpm.v2i2.166>

HISTORI ARTIKEL:

Diajukan :
09 April 2025

Diterima :
20 Mei 2025

Diterbitkan :
Mei 2025

Tersedia daring sejak :
31 Mei 2025

ABSTRAK

Perundungan di sekolah dasar merupakan masalah serius yang memerlukan penanganan melalui pendidikan karakter kreatif. Mahasiswa KKN Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Selatan berupaya mengatasi hal ini dengan mengadakan pelatihan pembuatan poster edukasi anti-perundungan menggunakan aplikasi Canva di SDN Keliling Benteng Ilir, Kabupaten Banjar. Kegiatan pengabdian ini bertujuan membekali 14 siswa kelas VI dengan keterampilan desain grafis sebagai media penyampaian pesan sosial yang positif. Metode yang diterapkan mencakup penyuluhan desain, pelatihan teknis Canva, praktik mandiri dengan pendampingan, hingga tahap evaluasi. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa siswa berhasil mengoperasikan aplikasi Canva secara mandiri dan menghasilkan poster bertema anti-perundungan yang kreatif serta komunikatif. Selain meningkatkan literasi digital siswa, program ini mendorong kolaborasi aktif untuk menciptakan lingkungan sekolah yang inklusif dan menyenangkan. Pelatihan ini memiliki nilai strategis sebagai model pembelajaran berbasis teknologi yang tidak hanya mengasah kreativitas visual, tetapi juga memperkuat penanaman nilai-nilai karakter sejak dini. Melalui karya seni digital, siswa diajak untuk lebih memahami dampak negatif perundungan dan berkomitmen menjaga keamanan lingkungan sekolah. Dengan demikian, kegiatan ini menjadi implementasi nyata Tri Dharma Perguruan Tinggi yang memberikan dampak positif berkelanjutan bagi perkembangan sosial-emosional peserta didik di wilayah tersebut.

Kata kunci : Anti-Perundungan; Canva; KKN; Poster Edukasi; SDN Keliling Benteng Ilir

ABSTRACT

Bullying in elementary schools is a serious issue that requires intervention through creative character education. To address this, students from the Community Service Program (KKN) of Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Selatan conducted training on creating anti-bullying educational posters using the Canva application at SDN Keliling Benteng Ilir, Banjar Regency. This community service activity aimed to equip 14 sixth-grade students with basic graphic design skills as a medium for conveying positive social messages. The methods employed included design counseling, technical training on Canva, independent practice with mentoring, and an evaluation phase. The results indicated that students were able to operate the Canva application independently and produce creative, communicative anti-bullying posters. Beyond improving digital literacy, the program fostered active collaboration to create an inclusive and pleasant school environment. This training holds strategic value as a technology-based learning model that not only sharpens visual creativity but also strengthens the cultivation of character values from an early age. Through digital artwork, students gained a deeper understanding of the negative impacts of bullying and committed to maintaining a safe school environment. Consequently, this

activity represents a concrete implementation of the Higher Education Tri Dharma, delivering a sustainable positive impact on the socio-emotional development of students in the area.

Keywords: *Anti-Bullying; Canva; KKN; Educational Posters; SDN Keliling Benteng Ilir*



Artikel ini berlisensi [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan program yang dirancang untuk melibatkan mahasiswa perguruan tinggi dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Melalui program ini, mahasiswa tidak hanya berperan sebagai pengamat, tetapi juga sebagai fasilitator yang berkontribusi langsung terhadap pengembangan pembelajaran di lingkungan masyarakat. Program KKN memiliki potensi besar dalam meningkatkan kualitas pendidikan sekaligus memberikan dampak positif bagi komunitas pendidikan dan masyarakat sekitar. Dalam pelaksanaannya, mahasiswa sering menerapkan pendekatan belajar sambil bermain dengan mengintegrasikan permainan edukatif ke dalam proses pembelajaran agar siswa lebih mudah memahami materi. Selain berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran, kegiatan ini juga menjadi sarana pembelajaran praktis bagi mahasiswa untuk mengelola kelas secara efektif dan menyampaikan materi secara komunikatif.

Beragam bentuk kegiatan KKN di bidang pendidikan telah diimplementasikan. Salah satunya berupa pendampingan prakarya *Ecoprint* yang mengasah keterampilan seni sekaligus menumbuhkan kesadaran akan pentingnya menjaga lingkungan ([Chasana et al., 2024](#)). Kegiatan semacam ini menunjukkan bahwa KKN tidak hanya berfokus pada peningkatan kemampuan akademik siswa, tetapi juga berperan dalam menanamkan nilai-nilai karakter dan kepedulian sosial. Bidang pendidikan menjadi salah satu ranah penting dalam pelaksanaan KKN karena memberi ruang bagi mahasiswa untuk berkontribusi langsung terhadap pembentukan sikap dan karakter peserta didik, khususnya di jenjang sekolah dasar.

Sekolah dasar merupakan fase awal pembentukan karakter anak. Pada tahap ini, nilai-nilai moral, empati, dan tanggung jawab sosial perlu ditanamkan secara konsisten melalui kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna. Salah satu permasalahan yang masih sering dijumpai di lingkungan sekolah dasar adalah perundungan (*bullying*), yang dapat menghambat perkembangan psikologis, sosial, dan akademik siswa. Pengalaman menjadi korban perundungan dapat menimbulkan trauma jangka panjang yang berpengaruh terhadap rasa percaya diri dan kemampuan bersosialisasi ([Kustanti, 2020](#)). Berbagai bentuk perundungan, baik fisik, verbal, relasional, maupun cyberbullying, sama-sama berdampak negatif

terhadap pertumbuhan anak ([Khafidah et al., 2024](#)). Oleh karena itu, pendidikan anti-perundungan sangat penting diperkenalkan sejak dini sebagai upaya preventif untuk menciptakan lingkungan belajar yang aman dan nyaman.

Sekolah memiliki peran strategis dalam membangun budaya anti-perundungan melalui pendekatan yang edukatif dan kreatif. [Ramadhanti & Rosyid \(2024\)](#) menyatakan bahwa strategi sekolah dalam membentuk budaya anti-perundungan perlu melibatkan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami siswa. Salah satu media yang efektif adalah poster edukatif, karena mampu menyampaikan pesan moral secara visual dan persuasif. Korban *bullying* umumnya mengalami dampak jangka panjang berupa rendahnya harga diri, kesulitan bersosialisasi, hingga depresi berat yang dapat mengarah pada tindakan ekstrem ([Harmiasih et al., 2023](#)). Melalui media visual seperti poster, pesan anti-perundungan dapat disampaikan dengan cara yang menyentuh, menanamkan empati, serta mendorong siswa untuk tidak menjadi pelaku maupun korban perundungan ([Situmorang, et al., 2024](#)).

Perkembangan teknologi digital juga membuka peluang bagi inovasi media pembelajaran berbasis visual. Aplikasi Canva, misalnya, memberikan kemudahan bagi siswa dalam membuat desain grafis yang menarik tanpa memerlukan kemampuan teknis yang rumit ([Fauzi et al., 2023](#)). Canva menjadi sarana kreatif yang mendorong siswa mengekspresikan ide mereka secara visual dengan berbagai elemen desain yang komunikatif ([Maranto et al., 2022](#)). Sejumlah penelitian juga menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan Canva efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa serta kemampuan mereka menyampaikan pesan edukatif melalui media visual ([Anwar, 2024](#); [Kusumawati et al., 2023](#)).

Selain mengembangkan kreativitas, pelatihan desain poster bertema anti-perundungan juga mendukung upaya penanaman nilai-nilai perdamaian di lingkungan sekolah. [Febrilia, et.al. \(2023\)](#) menyebutkan bahwa integrasi nilai anti kekerasan dan perdamaian melalui media visual efektif dalam membangun kesadaran siswa sejak dini. Kegiatan pelatihan ini dapat menjadi wadah partisipatif yang menyenangkan, di mana siswa diperkenalkan pada fitur Canva seperti menulis teks, menambahkan gambar, serta mengatur warna dan elemen sesuai imajinasi mereka ([Pontoh et al., 2024](#)). Dengan demikian, siswa tidak hanya belajar menyampaikan pesan moral secara kreatif, tetapi juga menginternalisasi nilai empati dan saling menghargai.

Berdasarkan latar belakang tersebut, mahasiswa Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Selatan (UNUKASE) melalui program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Keliling Benteng Ilir melaksanakan kegiatan Pelatihan Desain Poster Anti-Perundungan dengan Canva bagi Siswa SDN Keliling Benteng Ilir. Program ini bertujuan untuk membekali siswa dengan keterampilan dasar desain grafis menggunakan Canva sebagai sarana pembelajaran kreatif dalam memahami dampak negatif perundungan serta menumbuhkan kesadaran untuk menciptakan lingkungan sekolah yang aman. Melalui kegiatan ini, diharapkan terbentuk budaya positif di lingkungan sekolah dasar yang tidak hanya menumbuhkan empati dan sikap saling menghargai, tetapi juga memperkuat peran pendidikan sebagai fondasi utama dalam membangun karakter generasi muda yang berakhlak dan berdaya sosial.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SDN Keliling Benteng Ilir, Desa Keliling Benteng Ilir, Kecamatan Sungai Tabuk, Kabupaten Banjar, Kalimantan Selatan. Program ini merupakan bagian dari kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Selatan (UNUKASE). Peserta kegiatan terdiri dari 14 siswa kelas VI yang dipilih berdasarkan tiga kriteria utama, yaitu memiliki minat terhadap desain, memiliki kemampuan dasar dalam mengoperasikan perangkat digital, dan berkomitmen untuk mengikuti seluruh tahapan pelatihan. Lokasi kegiatan dipilih karena telah memiliki fasilitas pendukung berupa ruang kelas yang dilengkapi perangkat Chromebook, jaringan internet, dan proyektor, sehingga memadai untuk pelaksanaan pelatihan berbasis teknologi.

Pelatihan ini dilaksanakan pada bulan Februari 2025 menggunakan pendekatan pelatihan dan difusi ilmu pengetahuan dan teknologi (Ipteks). Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam menggunakan aplikasi Canva untuk membuat poster bertema anti-perundungan. Pelaksanaan kegiatan dimulai dengan tahapan perencanaan hingga evaluasi hasil pelatihan. Adapun tahapan kegiatan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Persiapan dan Perizinan

Kegiatan diawali dengan kunjungan resmi tim pelaksana ke SDN Keliling Benteng Ilir untuk melakukan permohonan izin kepada Kepala Sekolah dan wali kelas VI. Dalam kunjungan tersebut dijelaskan tujuan, waktu pelaksanaan, sasaran peserta, serta gambaran umum mengenai pelatihan yang akan dilaksanakan. Setelah memperoleh izin, tim pelaksana menyiapkan kebutuhan teknis kegiatan seperti perangkat Chromebook, koneksi

internet, dan sarana pendukung lainnya. Koordinasi teknis dilakukan bersama pihak sekolah untuk memastikan seluruh fasilitas siap digunakan secara optimal.

2. Penyuluhan Pengenalan Desain Poster Edukatif

Pada tahap ini, siswa diberikan penjelasan mengenai konsep dasar poster, fungsi, dan tujuannya sebagai media komunikasi visual. Materi penyuluhan difokuskan pada pentingnya menyampaikan pesan sosial melalui media visual, khususnya dalam konteks anti-perundungan. Siswa juga diperkenalkan pada contoh-contoh poster edukatif yang relevan untuk membantu mereka memahami unsur visual dan pesan moral yang efektif.

3. Pelatihan Penggunaan Canva

Tahapan ini merupakan inti kegiatan, di mana siswa diperkenalkan secara langsung dengan fitur-fitur utama dalam aplikasi Canva. Materi disampaikan secara bertahap, meliputi:

- a. Pengenalan antarmuka Canva seperti menu, *template*, *toolbar*, dan area kerja,
- b. Cara menambahkan teks dan memilih jenis huruf sesuai tema poster,
- c. Penggunaan gambar, ikon, dan elemen visual untuk memperkuat pesan, serta
- d. Pengaturan warna, latar belakang, dan komposisi agar hasil desain menarik namun komunikatif. Setiap penjelasan diikuti dengan demonstrasi langsung oleh fasilitator, kemudian siswa diberi kesempatan untuk mempraktikkan fitur tersebut secara mandiri menggunakan perangkat mereka.

4. Praktik Mandiri dan Pendampingan

Setelah memahami fitur dasar Canva, siswa diarahkan untuk membuat poster bertema anti-perundungan di sekolah secara mandiri. Dalam proses ini, siswa didorong untuk menggabungkan pengetahuan teknis dan kreativitas visual yang telah diperoleh sebelumnya. Tim pelaksana berperan sebagai pendamping aktif yang memberikan bimbingan teknis dan ide kreatif apabila siswa mengalami kesulitan. Pendekatan partisipatif ini memungkinkan siswa belajar secara langsung, membangun rasa percaya diri, dan mengasah kemampuan berpikir kritis serta estetika.

Kegiatan pelatihan diakhiri dengan sesi presentasi hasil karya, di mana setiap siswa memaparkan pesan dan makna dari poster yang mereka buat. Seluruh karya dikumpulkan untuk dianalisis berdasarkan kriteria tertentu.

5. Evaluasi kegiatan

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk menilai efektivitas pelatihan dari segi pemahaman dan keterampilan siswa. Monitoring dan evaluasi dilakukan melalui penyebaran

angket kepada peserta. Angket ini dirancang untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap konsep perundungan, dan kemampuan teknis dalam menggunakan Canva,. Hasil pengisian angket digunakan untuk melihat sejauh mana kegiatan pelatihan mampu memberikan dampak positif terhadap peserta.

Selain itu, dilakukan evaluasi dengan cara melakukan observasi dan melakukan penilaian dan analisis atas karya poster siswa. Penilaian karya dilakukan berdasarkan tiga indikator utama, yaitu kreativitas visual, kejelasan pesan, dan teknik desain. Proses penilaian dilakukan secara kolaboratif antara guru SDN Keliling Benteng Ilir dan tim pelaksana dengan menggunakan lembar observasi terstandar. Setiap karya mendapatkan umpan balik agar siswa memahami kekuatan serta aspek yang masih perlu ditingkatkan dalam desainnya.

Kriteria keberhasilan kegiatan ditentukan berdasarkan hasil angket dan penilaian karya dengan kategori "Kurang" (skor 1.00–2.99), "Cukup" (skor 3.00–3.99), dan "Baik" (skor 4.00–5.00). Pendekatan ini memberikan gambaran menyeluruh terhadap peningkatan pemahaman, keterampilan desain, dan perubahan sikap sosial siswa dalam memahami isu perundungan di lingkungan sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan di SDN Keliling Benteng Ilir, Kecamatan Sungai Tabuk, Kabupaten Banjar, berjalan dengan lancar dan mendapatkan sambutan baik dari pihak sekolah. Siswa kelas VI berpartisipasi aktif selama kegiatan, mulai dari tahap pengenalan hingga pembuatan poster secara mandiri. Kegiatan ini bertujuan membekali siswa keterampilan menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain poster edukatif bertema anti-perundungan, sekaligus menanamkan nilai-nilai empati dan kepedulian terhadap sesama. Seluruh proses pelaksanaan berlangsung dengan suasana pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan partisipatif antara mahasiswa, guru, serta peserta didik.

Kegiatan pengabdian dilaksanakan melalui beberapa tahapan yang saling berkesinambungan. Setiap tahap dirancang untuk membangun pemahaman dan keterampilan siswa secara bertahap, mulai dari proses perencanaan hingga penerapan hasil belajar. Tahapan tersebut meliputi tahap persiapan dan perizinan, pengenalan materi, pelatihan Canva, praktik mandiri, serta evaluasi hasil kegiatan.

1. Persiapan dan Perizinan

Pada tahap awal, tim pelaksana melakukan berbagai persiapan teknis dan administratif agar kegiatan dapat

berjalan dengan baik. Proses ini mencakup koordinasi dengan kepala sekolah dan wali kelas VI terkait penjadwalan, pemilihan lokasi kegiatan, serta kebutuhan sarana pendukung seperti perangkat Chromebook, jaringan internet, dan bahan ajar pelatihan. Tahap ini menjadi pondasi penting sebelum pelaksanaan kegiatan di lapangan, karena memastikan keterlibatan pihak sekolah dan kesiapan peserta. Proses koordinasi dan perizinan yang dilakukan oleh tim pelaksana bersama pihak sekolah dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Proses Koordinasi dan Perizinan

2. Pengenalan Desain Poster Edukatif

Tahap ini menjadi langkah awal bagi siswa untuk memahami konsep dasar pembuatan poster sebagai media komunikasi visual yang memiliki kekuatan menyampaikan pesan sosial secara efektif. Pemateri memulai sesi dengan memberikan penjelasan interaktif mengenai fungsi poster, unsur-unsur visual, serta pentingnya pesan moral yang terkandung di dalamnya. Siswa juga diperkenalkan pada contoh-contoh poster edukatif yang relevan untuk membantu mereka memahami unsur visual dan pesan moral yang efektif. Siswa juga diajak untuk berdiskusi mengenai bentuk-bentuk perundungan yang sering ditemui serta bagaimana cara mencegahnya melalui pesan positif dalam karya visual.

Selama kegiatan berlangsung, siswa terlihat antusias mengikuti penjelasan dan aktif menjawab pertanyaan yang diajukan. Kegiatan dan materi pengenalan desain poster edukatif dapat dilihat pada Gambar 2 dan Gambar 3.



Gambar 2. Materi Pengenalan Poster



Gambar 3. Contoh Poster Edukasi

3. Pelatihan Penggunaan Canva

Pada tahap ini, siswa diperkenalkan secara langsung dengan berbagai fitur yang tersedia di Canva, seperti cara menambahkan teks, memilih jenis huruf, mengatur tata letak, mengubah warna latar belakang, serta menambahkan elemen grafis pendukung agar desain lebih menarik dan komunikatif.

Pendekatan belajar yang digunakan bersifat partisipatif, di mana siswa tidak hanya mengamati, tetapi juga langsung mempraktikkan setiap fitur yang dijelaskan. Hal ini bertujuan agar siswa memperoleh pengalaman belajar yang konkret serta memahami fungsi visual dalam menyampaikan pesan sosial.

Pada sesi ini, siswa langsung diperkenalkan dengan berbagai fitur dasar yang terdapat dalam platform Canva. Setiap kali fasilitator menjelaskan satu fitur, seperti cara menuliskan teks, teknik memasukkan gambar, metode menambahkan elemen-elemen visual, dan cara mengganti warna, siswa langsung diberikan kesempatan untuk mencoba fitur tersebut secara langsung pada perangkat masing-masing. Aktivitas siswa mempraktikkan aplikasi Canva disajikan pada Gambar 4.



Gambar 4. Praktik Aplikasi Canva oleh Siswa

4. Praktik Mandiri dan Pendampingan

Tahapan ini bertujuan untuk mengukur sejauh mana siswa dapat menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh pada sesi pelatihan sebelumnya. Siswa

diminta untuk membuat poster bertema anti-perundungan berdasarkan ide dan kreativitas mereka masing-masing. Dalam proses ini, siswa diberi kebebasan untuk memilih warna, gambar, maupun tata letak yang sesuai dengan pesan yang ingin mereka sampaikan. Fasilitator dan guru berperan aktif mendampingi siswa agar tetap fokus pada tema dan memastikan pesan moral tersampaikan dengan jelas. Kegiatan praktik mandiri dan pendampingan oleh mahasiswa KKN disajikan pada Gambar 5.



Gambar 5. Praktik Mandiri dan Pendampingan

Setelah menyelesaikan desain poster bertema anti-perundungan, setiap siswa diminta untuk menampilkan hasil karyanya di depan kelas dan menjelaskan pesan moral yang ingin disampaikan melalui desain tersebut. Fasilitator dan guru memberikan apresiasi serta umpan balik terhadap setiap karya, baik dari segi teknis desain maupun kedalaman pesan yang terkandung di dalamnya. Kegiatan presentasi poster anti-perundungan ditampilkan pada Gambar 6.



Gambar 6. Presentasi Poster Anti-Perundungan

Berdasarkan hasil observasi, sebagian besar siswa mampu menghasilkan desain poster yang kreatif dan bermakna. Beberapa karya menonjol dalam hal komposisi warna, visual, serta kejelasan pesan anti-perundungan. Hal ini sejalan dengan penelitian, yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis teknologi kreatif, seperti Canva, dapat meningkatkan minat belajar dan keterampilan desain siswa secara signifikan (Ningrum et al., 2024). Hasil karya

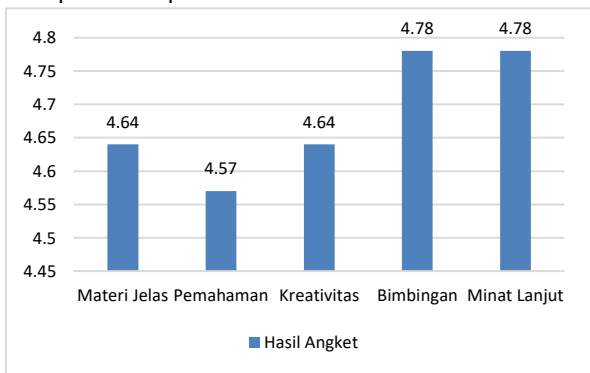
poster siswa yang ditampilkan pada akhir kegiatan dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Contoh Hasil Karya Poster Siswa

5. Evaluasi Kegiatan

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan desain poster bertema anti-perundungan memberikan dampak positif terhadap peningkatan pemahaman dan keterampilan siswa. Adapun hasil angket siswa dapat dilihat pada Gambar 8.



Gambar 8. Hasil Angket Evaluasi Pelatihan

Berdasarkan hasil angket yang dikumpulkan, sebagian besar siswa memberikan respon pada kategori baik, yang mencerminkan antusiasme dan pemahaman mereka terhadap materi yang disampaikan. Rata-rata skor untuk pertanyaan-pertanyaan yang diajukan adalah 4.68 yang berdasar pada kategori baik, dengan skor tertinggi 4.79 yaitu pada pertanyaan terkait bimbingan dari fasilitator dan keinginan siswa untuk mengikuti pelatihan serupa di masa depan. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasa puas dengan materi pelatihan dan merasa lebih paham tentang penggunaan Canva setelah pelatihan. Siswa berhasil mendapatkan pemahaman dan keterampilan canva secara baik, yang dilihat dari skor rata-rata yang tinggi pada setiap pertanyaan. Berdasarkan hasil evaluasi tersebut dapat dikatakan bahwa sebagian besar tujuan program telah tercapai karena peserta mampu menguasai teknik dasar penggunaan Canva secara mandiri, termasuk kemampuan menulis teks, menambahkan elemen visual, dan mengganti warna pada desain poster.

Namun, beberapa area yang masih perlu ditingkatkan antara lain adalah menyediakan lebih banyak sumber daya atau tutorial lanjutan untuk membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan desain mereka lebih jauh. Selain itu, beberapa peserta masih membutuhkan bimbingan lebih lanjut untuk dapat mengoptimalkan penggunaan Canva secara lebih kreatif dan efisien.

Karya poster yang dihasilkan oleh siswa kemudian dievaluasi oleh guru dan tim pelaksana. Hasil evaluasi tersebut menunjukkan perolehan yang sejalan dengan capaian angket. Mayoritas karya siswa memperoleh kategori Baik pada tiga indikator utama, yaitu: kreativitas visual, kejelasan pesan, dan teknik desain. Siswa menampilkan ide-ide segar dengan mengangkat tema yang beragam, seperti pesan untuk menghentikan ejekan, pentingnya saling menghormati, serta menguatkan empati di antara teman sekolah. Desain poster yang dihasilkan tampak berwarna, komunikatif, dan mudah dipahami oleh audiens seusia mereka. Hasil ini sejalan dengan penelitian dari (Harahap et.al, 2024) yang menyatakan bahwa pendekatan berbasis proyek dalam pembelajaran desain grafis mampu meningkatkan kreativitas dan keterampilan berpikir kritis.

Secara keseluruhan, pelatihan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran tidak hanya meningkatkan keterampilan teknologi siswa, tetapi juga membantu mereka dalam menyampaikan pesan sosial melalui desain visual. Dengan demikian, pelatihan ini dapat dijadikan sebagai metode pembelajaran alternatif yang inovatif dan efektif dalam meningkatkan kreativitas serta kesadaran sosial siswa terhadap isu perundungan (*bullying*).

Pelatihan pembuatan poster edukasi anti-perundungan menggunakan Canva terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan digital, kreativitas visual, serta kesadaran siswa terhadap isu sosial di lingkungan sekolah. Agar manfaat kegiatan ini tidak bersifat sementara, diperlukan strategi keberlanjutan yang dapat diintegrasikan ke dalam proses pembelajaran sehari-hari. Salah satu alternatifnya adalah mengaplikasikan Canva dalam mata pelajaran seperti Seni Budaya, Bahasa Indonesia, maupun PPKn. Pendekatan ini mendorong siswa untuk terbiasa menyampaikan ide melalui media visual digital secara kreatif dan komunikatif (Ningrum et al., 2024). Selain itu, pengembangan program ekstrakurikuler bertema desain grafis dapat menjadi wadah strategis untuk menginternalisasi karakter positif seperti empati, kolaborasi, dan kepedulian sosial siswa secara konsisten melalui proyek kreatif yang berkelanjutan (Saragih et al., 2024; Wicaksono & Adriana, 2023). Integrasi ke dalam kegiatan kesiswaan ini memungkinkan adanya pendampingan terstruktur yang mampu menjaga antusiasme siswa dalam merespons isu sosial melalui karya visual (Mustakim et al.,

2024). Lebih lanjut, pemanfaatan media interaktif berbasis Canva menunjukkan kontribusi nyata terhadap peningkatan literasi digital siswa, yang relevan diterapkan pada berbagai jenjang Pendidikan (Wulandari, 2025).

Meskipun pelatihan menunjukkan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan dan kesadaran siswa dalam isu anti-perundungan, sejumlah kendala tetap ditemukan selama proses pelaksanaan. Beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam memilih elemen visual yang tepat, serta menata komposisi warna dan tata letak agar sejalan dengan pesan yang ingin disampaikan. Permasalahan ini mencerminkan adanya kebutuhan akan pendampingan lebih lanjut untuk memastikan bahwa kemampuan teknis yang diperoleh dapat diterapkan secara optimal. Pendekatan fasilitatif melalui bimbingan langsung dan diskusi kelompok selama sesi praktik terbukti cukup efektif untuk mengatasi hambatan tersebut. Temuan ini sejalan dengan yang menyatakan bahwa intervensi langsung dalam penggunaan aplikasi desain digital dapat mempercepat proses pemahaman dan meningkatkan kualitas hasil karya siswa (Nafila & Sulisetijono, 2024).

Berdasarkan dari temuan tersebut, diperlukan langkah tindak lanjut yang dirancang untuk memperluas dan mempertahankan dampak positif dari program pelatihan ini. Salah satu strategi utama adalah mereplikasi program ke sekolah-sekolah lain, baik di tingkat dasar maupun menengah, agar lebih banyak peserta didik memperoleh manfaat serupa. Selain itu, keterlibatan guru sebagai agen utama dalam proses pembelajaran menjadi sangat krusial. Dengan membekali guru melalui pelatihan penggunaan Canva, guru dapat mengintegrasikan proyek visual ke dalam kurikulum secara berkelanjutan, yang pada gilirannya akan meningkatkan literasi digital siswa (Wulandari, 2025). Peran orang tua dalam hal ini juga tidak dapat diabaikan. Dukungan dari lingkungan rumah melalui sosialisasi atau workshop singkat memungkinkan proses pembelajaran digital berlangsung secara holistik dan berkelanjutan, sekaligus memperkuat nilai karakter yang ditanamkan di sekolah (Manar, 2024).

Di sisi lain, kolaborasi lintas sektor antara sekolah, perguruan tinggi, pemerintah daerah, dan komunitas kreatif perlu dibangun guna memperkuat sumber daya, inovasi, serta keberlangsungan program. Merujuk pada Firmansyah et al. (2024), kemitraan antara sekolah, perguruan tinggi, pemerintah daerah, dan komunitas kreatif berkontribusi signifikan dalam menciptakan ekosistem pendidikan yang adaptif dan berkelanjutan. Dengan implementasi tindak lanjut yang holistik dan kolaboratif, pelatihan Canva tidak hanya berhenti sebagai kegiatan, melainkan dapat berkembang menjadi gerakan edukatif berkelanjutan yang melibatkan seluruh elemen pendidikan dalam membangun budaya literasi digital dan pendidikan karakter sejak dini.

SIMPULAN

Pelatihan pembuatan poster edukasi anti-perundungan menggunakan Canva bagi siswa SDN Keliling Benteng Ilir berhasil meningkatkan keterampilan literasi digital, kreativitas visual, dan kesadaran sosial peserta terhadap isu perundungan. Melalui pendekatan partisipatif, siswa mampu menerapkan konsep desain grafis untuk menyampaikan pesan moral secara komunikatif dan menarik. Kegiatan ini tidak hanya menumbuhkan empati dan nilai karakter positif, tetapi juga memperkuat kolaborasi antara mahasiswa, guru, dan siswa dalam pembelajaran berbasis teknologi. Implikasi praktis dari kegiatan ini menunjukkan bahwa integrasi Canva ke dalam pembelajaran dapat menjadi strategi efektif untuk menanamkan nilai anti-perundungan sekaligus mengembangkan literasi digital di tingkat sekolah dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SDN Keliling Benteng Ilir dan Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Nahdlatul Ulama Kalimantan Selatan yang telah memberi dukungan terhadap pelaksanaan kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Anwar, A. N. (2024). Pelatihan Desain Poster Dengan Aplikasi Canva di MTs Al Hidayah. *Abdi Jurnal Publikasi*, 2(3), 154-158.
- Chasana, I. S., Safitra, H. R., Putri, R. K. A., & Muthia, R. (2024). Implementasi Kuliah Kerja Nyata: Strategi Peningkatan Kualitas Melalui Pendampingan Pendidikan Pengabdian Masyarakat. *Pemberdayaan Masyarakat: Jurnal Aksi Sosial*. 1(4), 28-40. <https://doi.org/10.62383/aksisosial.v1i4.629>
- Fauzi, A., Nurohim, G. S., Setyadi, H. A., & Nugroho, W. (2023). Pelatihan Menggunakan Canva Dalam Membuat Desain Poster Bagi Pegawai Kalurahan Banjarsari Surakarta. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Nusantara*. 4(4), 3936-3944.
- Febrilia, Y., Puspitarini, D., Rizki, R. A., Fauziyah, N., & Raya, R. B. (2023). Anti-Bullying and Anti-Violence Education in cultivating a culture of peace in Gamping District Elementary Schools. *IJRCS: International Journal of Islamic Religion dan Culture Studies*, 1(3), 9-21.
- Firmansyah, M. D., Sugihartini, D. P., & Rachman, I. F. (2024). Transformasi pendidikan melalui kolaborasi pemerintah, swasta, dan masyarakat untuk literasi digital demi pembangunan berkelanjutan 2030. *MERDEKA: Jurnal Ilmiah Multidisiplin*. 1(4), 317-327.

- Harmiasih, S., Kumari, R., & Watini, S. (2023). Dampak Bullying terhadap Sosial Emosional Anak. *JiIP : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*. 6(11), 8703-8708. <https://Jiip.stkipyapisdompnu.ac.id>
- Harahap, A. I., Andrian, A., & Figna, H. P. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Project Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Desain Grafis. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 7(2), 336-344.
- Nafila, N. I., & Sulisetijono, S. (2024). Melampaui Pembelajaran Konvensional: Mengintegrasikan Canva Dan Pembelajaran Berbasis Game Dalam LKPD untuk Motivasi Optimal Dalam Pendidikan Digital. *Jurnal Inovasi Teknologi Dan Edukasi Teknik* 4(1), 3. <https://doi.org/10.17977/Um068.V4.11.2024.3>
- Khafidah, W., Jalaluddin, J., Hayati, H., ZA, T., & Nurhayati, N. (2024). Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam Pencegahan Kasus Bullying di Mas Darul Ihsan. *Benchmarking*, 8(2), 343-350.
- Kustanti, E. R. (2020). Bullying Experience in Elementary School Students. *International Journal of Psychosocial Rehabilitation*. 24(1), 1507–1517. <https://doi.org/10.37200/ijpr.v24i1/pr200248>
- Kusumawati, A., Hidayati, S., Riski, R., Arif, M. Z., Rahmatullah, R., & Salsabilla, A. N. (2023). Pelatihan Desain Poster Menggunakan Canva Bagi Siswa SMA Negeri 1 Surabaya. *Indonesian Journal Of Civil Society*. 5(2), 145–154. <https://doi.org/10.35970/madani.v1i1.1708>
- Manar, S. A. (2024). Analisis Strategi Penerapan Pendidikan Karakter Untuk Mencegah Bullying Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*. 4(2), 54-59. <https://doi.org/https://doi.org/10.62388/jpdp.v4i2.475>
- Maranto, A. R. K., Kusuma, E. D., Wijaya, H., Kurnia, Y., Oprasto, R. R., & Margita, S. (2022). Pelatihan Desain Poster dengan Canva. *Abdi Dharma*. 2(2), 115-120. <https://doi.org/10.31253/ad.v2i2.1738>.
- Mustakim, I., Gunawan, I. M. S., Zulaifi, R., Zainuddin, M., Ariani, M., & Sarilah, S. (2024). PELATIHAN MEMBUAT POSTER ANTI BULLYING DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA CANVA. *Jurnal Dedikasi Madani*, 2(2), 72–78. Diakses dari <https://ojspanel.undikma.ac.id/index.php/jdm/article/view/10418/6032>
- Ningrum, S. K., Sakmal, J., & Dallion, E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Untuk Mengembangkan Budaya Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1500-1511. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7432>
- Pontoh, A. N., Syadzali, A. M., Hidayatullah, A. A., Yandra, F. P., Apriliana, N. A., Bangabua, R. A. F., & Hasanah, A. A. (2024). Pelatihan Desain Poster Digital Kepada Santri Dan Santriwati Pondok Pesantren Bairuha Di Kota Balikpapan. *PIKAT : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*. 5(1), 45-52. <https://journal.itk.ac.id/index.php/pikat/index>.
- Ramadhanti, D., & Rosyid, A. (2024). Strategi Sekolah Mencegah Pembullying. *COMSERVA : Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(5), 1155–1162. <https://doi.org/10.59141/comserva.v4i5.2220>
- Saragih, N.E., Harahap, F., Adawiyah, R., Hafazana, F., Sariangshah, H. (2024). Pelatihan Canva untuk Siswa SMP sebagai Media Pembuatan Materi Presentasi. *Ekspresi: Publikasi Kegiatan Pengabdian Indonesia*, 1(3), 113-123. Diakses dari <https://journal.asdkvi.or.id/index.php/Ekspresi/article/download/238/397/1361>
- Situmorang, S., Manullang, J., Lubis, H., Manik, A., Sigalingging, L., Ginting, B., & Tarigan, H. E. (2024). Pelatihan Dan Pendampingan Peningkatan Kreativitas Siswa Dalam Pembuatan Poster Edukasi, Media Promosi Pihak Sekolah Menggunakan Aplikasi Canva di Sekolah SMK Nurcahaya. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nauli*. 3(1), 35-39.
- Wicaksono, D., & Adriana, N.P. (2023). Meningkatkan Kemampuan Siswa SMP N 18 Surakarta dalam Mengembangkan Media Poster Melalui Platform Canva. *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains Dan Teknologi*, 2(3), 329–338. <https://doi.org/10.55123/abdikan.v2i3.2237>
- Wulandari, H. T. (2025). Development Of Interactive Learning Media Based On Canva For Education To Improve Digital Literacy Skills In Solar System Material IPAS Project. *Jurnal Pendidikan Ilmu Sosial*, 35(1), 139-151. <https://doi.org/DOI:10.23917/jpis.v35i1.10797>