

Optimalisasi Kreativitas Siswa SDN Bujel III melalui Kerajinan Tangan dan Digitalisasi Poster *Canva* Era Abad-21

^{a*}Siken Agil Wiganata, ^aHervina Fitriani Mahmudah, ^aMuhammad Aldi Pratama, ^aRisal Dominic, ^aZhabella Oktavia Ayu Putri, ^aTiara Ayu Linggar Sari, ^aShafira Aurelia Rizky Azzahra, ^aNiken Meliani, ^aAchmad Aziz Adi Suryo, ^aNaufal Fahmi, ^aAditya Mahendra Pratama, ^aEling Galih Santoso, ^aFitto Restu Wibowo, ^aRega Nur Rafiana, ^aFrisca Verina Putri, ^aShalsya Bela Amanda Putri, ^aRiska Nurhayati, ^aDhea Ayu Purnamasari, ^aRispita Juita Adam, ^aFuadatin Nur Latifah, ^aSiti Rochana

^a Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstrak—Pengembangan kreativitas dan literasi digital merupakan bagian penting dari keterampilan abad ke-21 yang perlu ditanamkan sejak jenjang sekolah dasar. Permasalahan yang ditemukan melalui observasi di SDN Bujel III berupa kegiatan pengembangan kreativitas siswa masih terbatas pada pembelajaran seni rupa menggambar secara konvensional. Selain itu, sekitar 50% siswa kelas tinggi (kelas V dan VI) belum mampu mengoperasikan aplikasi *Canva* secara optimal, serta memiliki tingkat literasi digital yang relatif rendah. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui pelatihan kerajinan tangan dan digitalisasi poster berbasis *Canva*. Kegiatan ini juga diharapkan dapat menjadi solusi dalam mengintegrasikan kreativitas manual dan digital sesuai dengan tuntutan keterampilan abad ke-21. Metode yang digunakan meliputi pelatihan praktik langsung, pendampingan, serta evaluasi hasil karya siswa. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa, baik dalam aspek keterampilan manual maupun digital, serta meningkatnya kemampuan siswa dalam menggunakan *Canva* sebagai media ekspresi visual. Rekomendasi pada pihak sekolah dapat mengadopsi model pembelajaran campuran tersebut secara berkelanjutan, serta menjadikannya referensi bagi kegiatan pengabdian selanjutnya dalam upaya penguatan keterampilan abad ke-21.

Kata Kunci— kreativitas siswa; kerajinan tangan; digitalisasi pembelajaran; keterampilan abad 21

Abstract—The development of creativity and digital literacy is an essential part of 21st-century skills that need to be instilled from elementary school. Observations at SDN Bujel III revealed that student creativity development activities were still limited to conventional drawing and fine arts lessons. Furthermore, approximately 50% of upper-grade students (grades V and VI) were unable to optimally operate the *Canva* application and had relatively low levels of digital literacy. This community service activity aimed to enhance student creativity through handicraft training and *Canva*-based poster digitization. It was also hoped that this activity would provide a solution for integrating manual and digital creativity in accordance with the demands of 21st-century skills. The methods used included hands-on training, mentoring, and evaluation of student work. The results showed an increase in student creativity, both in manual and digital skills, as well as an increase in students' ability to use *Canva* as a medium for visual expression. The school recommended adopting this blended learning model sustainably and using it as a reference for future community service activities to strengthen 21st-century skills.

Keywords— student creativity; handicrafts; digital learning; 21st-century skills

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Corresponding Author:

Siken Agil Wiganata,
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,
Universitas Nusantara PGRI Kediri,
Email: sikenawig03@gmail.com



I. PENDAHULUAN

Era keterampilan abad-21 menuntut masyarakat untuk menjadi seseorang dengan sumber daya yang unggul dan kreatif. Salah satu aspeknya adalah kreativitas, definisi kreativitas itu sendiri merupakan proses munculnya hasil-hasil baru dalam suatu tindakan. Sejalan dengan pendapat tentang kreativitas menurut Soealiman (2019) merupakan kemampuan dalam menciptakan sesuatu yang baru dengan cara mengkombinasikan unsur-unsur yang telah ada. Manusia yang kreatif memungkinkan dirinya untuk menghasilkan sebuah karya inovatif serta mengembangkan potensi dirinya sebagai salah satu kebutuhan tertinggi untuk manusia (Sitepu, 2019). Oleh karena itu, berpikir kreatif perlu dilatih sejak masih anak-anak, baik melalui pendidikan formal atau non-formal agar potensi yang ada dalam dirinya menjadi berkembang. Munculnya sikap kreativitas ini memiliki tahapan-tahapannya yang sistematis mulai dari anak-anak sampai dengan dewasa.

Masa kanak-kanak khususnya sekolah dasar menjadi momen yang krusial untuk mengembangkan tingkat kreativitas mereka, karena pada tahap ini termasuk tahapan operasional konkret dengan rentang usia yaitu 7-11 tahun (Lestari, 2019). Pada tahapan ini siswa sudah mampu untuk mengimajinasikan suatu hal, namun masih perlu adanya bantuan berupa contoh objek-objek konkret. Pembelajaran di sekolah yang menunjang untuk meningkatkan kreativitas siswa ini sangatlah penting, hal ini dikarenakan kreativitas menjadi aspek kompetensi abad ke-21, di mana siswa sekolah dasar ini masih berada pada tahap perkembangan imajinasi serta mengekspresikan diri yang tinggi (Nisa & Kurnia, 2025). Melalui kegiatan menumbuhkan kreativitas siswa di sekolah, akan melatih mereka untuk lebih kompeten dalam menyelesaikan solusi dari suatu permasalahan. Sehingga pembelajaran yang diadakan guru harus memberikan stimulasi bagi siswa untuk meningkatkan cara berpikir kreatif mereka.

Kreativitas merupakan salah satu kompetensi penting yang perlu dikembangkan sejak jenjang sekolah dasar sebagai bekal menghadapi tantangan keterampilan abad ke-21. Salah satu pendekatan yang efektif dalam meningkatkan kreativitas siswa adalah melalui kegiatan kerajinan tangan. Adanya kegiatan kerajinan tangan dapat meningkatkan kreativitas peserta didik karena siswa terfokus pada aktivitas yang sedang dikerjakan, serta proses pembuatannya yang menarik mampu menumbuhkan antusiasme siswa dalam berkarya (Tarisa et al., 2024). Kegiatan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengekspresikan ide, mengembangkan imajinasi, serta melatih keterampilan motorik halus melalui aktivitas praktik langsung. Penelitian oleh Maimunah et al., (2025) menunjukkan bahwa pelatihan kreativitas melalui kegiatan kerajinan buket bunga dari kawat bulu mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan bermakna. Melalui aktivitas praktik langsung, para siswa didorong untuk mengeksplorasi ide, memadukan warna, serta mengembangkan desain produk secara mandiri, sehingga kreativitas dan keterampilan siswa dapat berkembang secara optimal. Di samping itu, praktik kreativitas siswa dapat dilaksanakan melalui kegiatan digitalisasi dalam pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

Digitalisasi pembelajaran menjadi aspek penting untuk menjadikan siswa seorang yang inovatif dan futuristik. Hal ini berarti pemanfaatan teknologi digital yang diintegrasikan pada sebuah kegiatan belajar mengajar dapat mengubah orientasi belajar siswa menjadi lebih efektif (Saidah, 2021). Penelitian lain yang mendukung dilakukan oleh Sumarsono et al., (2024) mengkaji digitalisasi pembelajaran di sekolah dasar. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa

penggunaan teknologi digital memberikan pengalaman belajar yang lebih dinamis dan mampu meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Digitalisasi pembelajaran mendorong siswa untuk lebih aktif, bereksplorasi, dan berani mengekspresikan ide, sehingga pembelajaran menjadi lebih berorientasi pada siswa dan relevan dengan perkembangan teknologi saat ini. Dalam konteks pembelajaran kreativitas integrasi teknologi digital dapat berupa *Canva* dengan pembelajaran poster. Integrasi keduanya ini memiliki tingkat keefektifan yang tinggi, dibuktikan dalam penelitian milik Piryanto et al., (2025) dengan perolehan respon positif siswa dan guru yaitu 90%. Oleh karena itu, pemanfaatan teknologi digital *Canva* ini mampu meningkatkan kreativitas siswa dalam hal membuat poster.

Berdasarkan hasil observasi di SDN Bujel III, pengembangan kreativitas siswa belum berjalan secara optimal. Kegiatan kreativitas yang diterapkan masih terbatas pada aktivitas menggambar secara konvensional, sementara literasi digital siswa kelas atas, khususnya kelas V dan VI, masih tergolong rendah. Sebagian besar siswa belum mampu mengoperasikan aplikasi desain seperti *Canva* secara optimal sebagai media ekspresi kreatif. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas siswa melalui pelatihan kerajinan tangan dan digitalisasi poster berbasis *Canva* sebagai upaya mengintegrasikan kreativitas manual dan digital sesuai dengan tuntutan keterampilan abad ke-21. Diharapkan pengabdian masyarakat melalui program kreativitas ini dapat memberikan dampak peningkatan kreativitas siswa baik melalui kegiatan kerajinan tangan dan pelatihan digitalisasi *canva*.

Adanya kegiatan digitalisasi *Canva* dan kerajinan tangan siswa sekolah dasar ini menjadi dasar utama untuk melatih tingkat kreativitas siswa dengan mengintegrasikan digital dalam pembelajaran. Pelatihan *Canva* berpotensi menjadi model pengembangan pembelajaran berbasis teknologi yang adaptif dan relevan dengan tuntutan era digital (Alfala et al., 2025). Selain pendekatan berbasis manual, pemanfaatan teknologi digital juga memiliki peran penting dalam pengembangan kreativitas siswa. Penelitian oleh (Amanda et al., 2024) menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Canva* sebagai media pembuatan poster digital mampu meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan. *Canva* menyediakan berbagai fitur visual yang mudah digunakan sehingga siswa dapat mengkombinasikan warna, gambar, dan teks secara kreatif. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa media digital interaktif dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif untuk menumbuhkan kreativitas, sekaligus meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Annissa & Wikarya, (2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi *Canva* sebagai media pembuatan poster digital mampu meningkatkan kreativitas siswa secara signifikan, khususnya dalam aspek pengembangan ide, pemilihan warna, dan komposisi visual. Sejalan dengan hasil penelitian milik Tullah et al., (2024) yang menyatakan bahwa *Canva* memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengekspresikan gagasan secara visual melalui fitur desain yang sederhana dan variatif, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan terlibat dalam proses pembelajaran berbasis digital.

II. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan melalui program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di SDN Bujel III. Sasaran utama kegiatan adalah siswa kelas tinggi, yaitu kelas V dan VI, dengan pertimbangan bahwa siswa pada jenjang tersebut telah memiliki kemampuan operasional yang konkret serta mulai diperkenalkan pada penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Kegiatan ini melibatkan seluruh anggota kelompok 43 Bujel, KKN UNP Kediri

sebagai fasilitator dan pendamping, dengan dukungan guru kelas dalam proses pelaksanaan. Teknik pengumpulan data yang dilakukan berupa observasi dan wawancara kepada siswa dan guru kelas masing-masing. Setelah mendapatkan data lapangan mengenai tingkat kreativitas dan keberhasilan pelaksanaan kegiatan maka akan dianalisis. Teknik analisis yang digunakan yaitu milik Miles dan Hubberman yang terdiri atas pengumpulan data, reduksi data atau pemilahan data, penyajian data berupa narasi dan deskripsi kegiatan, kemudian penarikan kesimpulan (Maisarah et al., 2023).

Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam beberapa tahapan yang sistematis. Tahap pertama adalah analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara, yang bertujuan untuk memperoleh gambaran awal mengenai tingkat kreativitas dan literasi digital siswa. Observasi dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran dan aktivitas siswa di kelas, serta wawancara dengan guru untuk mengidentifikasi permasalahan yang dihadapi. Setelah mendapatkan data kebutuhan kegiatan kreativitas siswa SDN Bujel III, maka disusun rancangan kegiatan pelatihan kerajinan tangan dan digitalisasi poster berbasis Canva. Materi pelatihan disesuaikan dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan disusun secara bertahap, mulai dari aktivitas sederhana hingga praktik mandiri. Bahan dan media yang digunakan dipilih dari sumber yang mudah diperoleh dan aman digunakan oleh siswa.

Tahap kedua adalah pelaksanaan kegiatan. Pelatihan kerajinan tangan dilaksanakan secara langsung dengan metode demonstrasi dan praktik, di mana siswa dibimbing untuk menghasilkan karya kreatif dari bahan sederhana. Selanjutnya, kegiatan digitalisasi poster dilakukan dengan memperkenalkan aplikasi Canva, mulai dari pengenalan antarmuka, fitur dasar, hingga praktik pembuatan poster sederhana secara berkelompok dan individu. Kegiatan ini melibatkan 20 siswa dari kelas V dan 20 siswa dari kelas VI, waktu pelaksanaan kegiatan ini yaitu setiap Senin, Selasa, dan Rabu secara bergantian dengan jangka waktu tiga minggu. Selama kegiatan berlangsung, tim KKN berperan aktif dalam memberikan pendampingan dan bimbingan kepada siswa.

Tahap ketiga adalah evaluasi kegiatan. Evaluasi dilakukan melalui pengamatan terhadap proses dan hasil karya siswa, tingkat partisipasi siswa selama kegiatan, serta kemampuan siswa dalam mengoperasikan Canva secara mandiri. Teknik analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif kualitatif dengan membandingkan kondisi siswa sebelum dan sesudah kegiatan. Indikator keberhasilan program kreativitas siswa ini meliputi (1) siswa mampu untuk memunculkan ide yang orisinal, (2) kemudian siswa mampu merencanakan ide miliknya, dan (3) siswa mampu menghasilkan produk yang sudah direncanakan (Rahmawati et al., 2025).

Tabel 1.
Timeline Pelaksanaan Program Kreativitas Siswa

No	Tahapan Kegiatan	Pelaksana	Waktu Kegiatan	Peserta Kegiatan
1.	Tahap Analisis Kebutuhan Observasi dan Wawancara	Tim KKN	Minggu ke-1 Program	Guru dan Siswa SDN Bujel 3
	Perancangan Program	Tim KKN	22 Januari 2026 Minggu ke-1 Program 22 Januari 2026	Guru SDN Bujel 3

No	Tahapan Kegiatan	Pelaksana	Waktu Kegiatan	Peserta Kegiatan
2.	Tahap Pelaksanaan Pelatihan Digitalisasi Poster berbasis Canva Kelas VI	Tim KKN bersama dengan Guru Wali Kelas VI	Minggu ke-2 Program 26 Januari 2026	Siswa Kelas VI
	Pelatihan Digitalisasi Poster berbasis Canva Kelas V	Tim KKN bersama dengan Guru Wali Kelas V	Minggu ke-2 Program 27 Januari 2026	Siswa Kelas V
	Pelatihan Kerajinan Tangan Kawat Bulu	Tim KKN bersama dengan Guru	Minggu ke-2 Program 28 Januari 2026	Siswa
3.	Tahap Evaluasi Pemberian Reward untuk Siswa	Tim KKN	Minggu ke-3 Program 4 Februari 2026	Siswa Kelas V dan VI

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap analisis kebutuhan diawali dengan kegiatan observasi di SDN Bujel III yang bertujuan untuk mengidentifikasi kondisi awal kreativitas dan literasi digital siswa. Observasi dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap proses pembelajaran, aktivitas seni yang biasa dilakukan siswa, serta kemampuan siswa dalam menggunakan perangkat teknologi. Kegiatan ini juga didokumentasikan sebagai bahan pendukung pelaksanaan program pengabdian.



Gambar 1. Kegiatan Observasi

Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa kegiatan pengembangan kreativitas siswa masih didominasi oleh pembelajaran seni rupa menggambar secara konvensional. Siswa belum banyak mendapatkan kesempatan untuk mengembangkan kreativitas melalui kegiatan praktik lain seperti kerajinan tangan maupun media digital. Selain itu, sebagian besar siswa kelas V dan VI masih mengalami kesulitan dalam mengoperasikan perangkat komputer diakibatkan belum terbiasa menggunakan aplikasi desain digital.

Dokumentasi observasi menunjukkan bahwa rendahnya literasi digital siswa berdampak pada keterbatasan mereka dalam mengekspresikan ide secara visual menggunakan media teknologi. Temuan pada tahap pra-pelaksanaan ini menjadi dasar perancangan kegiatan pelatihan

digitalisasi poster berbasis *Canva* sebagai solusi untuk meningkatkan kreativitas sekaligus literasi digital siswa.

A. Kegiatan Digitalisasi Poster

Kegiatan digitalisasi poster dilaksanakan sebagai bentuk pelatihan kreativitas berbasis teknologi digital dengan memanfaatkan aplikasi *Canva*. Kegiatan diawali dengan pengenalan *Canva*, mulai dari fungsi dasar, penggunaan template, pengaturan teks, pemilihan warna, hingga penempatan elemen visual. Selanjutnya, siswa didampingi secara langsung dalam proses pembuatan poster digital sesuai dengan tema yang telah ditentukan.

Berdasarkan dokumentasi kegiatan, siswa terlihat antusias dan aktif mengikuti setiap tahapan pelatihan. Pada awal kegiatan, beberapa siswa masih memerlukan pendampingan intensif dalam mengoperasikan aplikasi. Namun, seiring berjalannya pelatihan, siswa mulai mampu bekerja secara mandiri dan mengeksplorasi fitur *Canva* untuk menghasilkan desain poster yang lebih kreatif.

Hasil poster digital yang dihasilkan siswa menunjukkan adanya peningkatan kreativitas, khususnya pada aspek visual. Siswa mampu memadukan warna, gambar, dan teks dengan komposisi yang lebih tertata dibandingkan kondisi awal. Poster yang dihasilkan tidak hanya mengikuti template yang tersedia, tetapi juga mengalami modifikasi sesuai dengan ide dan imajinasi masing-masing siswa. Hal ini menunjukkan bahwa *Canva* menjadi media yang efektif dalam membantu siswa mengekspresikan gagasan secara kreatif dan komunikatif.



Gambar 2. Hasil Poster Canva Siswa

B. Kegiatan Kerajinan Tangan

Kegiatan kerajinan tangan dilaksanakan sebagai upaya untuk mengembangkan kreativitas siswa melalui aktivitas praktik langsung. Pada kegiatan ini, siswa diarahkan untuk membuat karya kerajinan tangan sederhana dengan memanfaatkan bahan-bahan yang mudah ditemukan di lingkungan sekitar. Proses pembuatan kerajinan dilakukan secara bertahap, mulai dari pengenalan alat dan bahan, penjelasan langkah kerja, hingga praktik pembuatan karya secara mandiri dengan pendampingan.

Berdasarkan dokumentasi kegiatan, terlihat bahwa siswa mengikuti proses pembuatan kerajinan dengan antusias dan penuh perhatian. Siswa aktif bertanya serta menunjukkan minat

dalam mencoba berbagai teknik sederhana sesuai dengan arahan yang diberikan. Setiap siswa menghasilkan karya kerajinan dengan bentuk dan desain yang beragam, mencerminkan perbedaan ide, imajinasi, serta kreativitas masing-masing individu.

Hasil kerajinan tangan yang dihasilkan siswa menunjukkan adanya perkembangan kreativitas, khususnya dalam aspek keterampilan motorik halus, ketelitian, dan kemampuan menuangkan ide ke dalam bentuk karya nyata. Perbedaan warna, bentuk, dan hiasan pada setiap hasil kerajinan memperlihatkan bahwa siswa tidak hanya mengikuti contoh yang diberikan, tetapi juga melakukan modifikasi sesuai dengan gagasan pribadi. Dokumentasi berupa foto kegiatan dan hasil kerajinan siswa menjadi bukti bahwa kegiatan kerajinan tangan mampu menjadi media pembelajaran yang efektif dalam menumbuhkan kreativitas siswa secara kontekstual dan bermakna.



Gambar 3. Proses Pembuatan Kerajinan Tangan

Gambar 4. Hasil Pembuatan Kerajinan Tangan

C. Korelasi Kegiatan Digitalisasi Poster dan Kerajinan Tangan terhadap Kreativitas Siswa

Pelaksanaan kegiatan digitalisasi poster berbasis Canva dan kegiatan kerajinan tangan menunjukkan keterkaitan yang saling mendukung dalam meningkatkan kreativitas siswa. Kegiatan kerajinan tangan memberikan pengalaman belajar konkret melalui aktivitas praktik langsung, sehingga siswa dapat mengembangkan imajinasi, ketelitian, serta keterampilan motorik halus. Sementara itu, kegiatan digitalisasi poster mendorong siswa untuk mengekspresikan ide secara visual melalui media digital dengan memanfaatkan teknologi yang relevan dengan perkembangan pembelajaran abad ke-21.

Berdasarkan hasil kegiatan, siswa yang sebelumnya telah terlibat dalam pembuatan kerajinan tangan menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam mengembangkan ide saat mengikuti kegiatan digitalisasi poster. Pengalaman menuangkan gagasan dalam bentuk karya nyata membantu siswa lebih percaya diri dalam mengolah warna, gambar, dan teks pada poster digital. Hal ini menunjukkan bahwa kreativitas yang dikembangkan melalui aktivitas manual dapat berkontribusi positif terhadap kreativitas berbasis digital.

Korelasi antara kedua kegiatan tersebut terlihat dari peningkatan kemampuan siswa dalam mengekspresikan ide secara lebih variatif dan terstruktur. Meningkatnya kreativitas siswa melalui program atau kegiatan kreativitas digitalisasi poster *Canva* dan kerajinan tangan diukur dari tiga tahapan berpikir kreativitas siswa diketahui dari hasil kegiatan ini bahwa (1)

pada tahap membangun, siswa mampu mengemukakan ide awal secara lisan berdasarkan stimulus yang diberikan, seperti menyebutkan bentuk kerajinan dan tema poster yang ingin dibuat. Meskipun ide yang disampaikan masih sederhana, hal tersebut menunjukkan adanya kemampuan siswa dalam memunculkan gagasan awal; (2) Tahap merencanakan ditunjukkan melalui kemampuan siswa menjelaskan rencana pembuatan karya, meliputi pemilihan warna, bentuk, serta susunan elemen pada poster digital. Penjelasan yang disampaikan menunjukkan bahwa siswa telah mampu mengembangkan ide awal menjadi perencanaan yang lebih terarah; (3) Tahap menghasilkan teridentifikasi ketika siswa merealisasikan ide dan rencana yang telah disusun ke dalam bentuk karya nyata. Produk yang dihasilkan menunjukkan adanya variasi bentuk, kombinasi warna, serta tingkat kerapian yang beragam, yang merefleksikan karakteristik proses berpikir kreatif masing-masing siswa. Kemampuan siswa dalam mentransformasikan gagasan konseptual menjadi karya konkret tersebut menjadi indikator bahwa proses berpikir kreatif telah berkembang dari tahap membangun dan merencanakan menuju tahap menghasilkan secara utuh.

Integrasi kegiatan kerajinan tangan dan digitalisasi poster tidak hanya meningkatkan kreativitas siswa, tetapi juga memperluas cara siswa berpikir kreatif, baik secara manual maupun digital. Dengan demikian, kombinasi kedua kegiatan ini dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa secara holistik serta meningkatkan kesiapan siswa menghadapi tuntutan keterampilan abad ke-21.

IV. KESIMPULAN

Program pengabdian di SDN Bujel III difokuskan untuk menjembatani kesenjangan kreativitas dan literasi digital siswa kelas V dan VI yang sebelumnya didominasi oleh metode konvensional. Melalui upaya penggabungan antara kerajinan tangan dan pelatihan desain berbasis Canva, hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan kreativitas siswa yang signifikan dan menyeluruh. Pendekatan ini terbukti efektif menyeimbangkan kemampuan motorik melalui ekspresi karya manual serta memperkaya perspektif estetika visual siswa melalui pemanfaatan teknologi. Implikasi dari temuan ini menegaskan pentingnya kolaborasi metode luring dan digital dalam pembelajaran. Oleh karena itu, disarankan agar pihak sekolah dapat mengadopsi model pembelajaran campuran tersebut secara berkelanjutan, serta menjadikannya referensi bagi kegiatan pengabdian selanjutnya dalam upaya penguatan keterampilan abad ke-21.

Berdasarkan hasil pengabdian yang telah dicapai, disarankan agar pihak sekolah mulai mengintegrasikan kegiatan kerajinan tangan dan pemanfaatan media digital secara berkelanjutan. Pendampingan digitalisasi pembelajaran melalui platform desain seperti Canva juga perlu dilakukan secara rutin agar siswa semakin adaptif terhadap perkembangan teknologi. Bagi pelaksanaan pengabdian di masa mendatang, pengembangan program dapat diarahkan pada perluasan variasi media serta penambahan jumlah siswa yang terlibat agar dampak positifnya lebih luas. Selain itu, diperlukan adanya instrumen evaluasi yang lebih terstruktur dan mendalam untuk mengukur peningkatan kreativitas siswa secara berkelanjutan sebagai tahap mencapai program yang lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Alfala, R. F., Sholihat, N., & Ahmadi. (2025). Optimalisasi Kreativitas Siswa Melalui Pelatihan Canva: Pengabdian Kepada Siswa Kelas XII IPA di Madrasah Aliyah Muhammadiyah

- Pekanbaru. *Jurnal Pemberdayaan dan Pengabdian Masyarakat*, 3(1), 42–45. <https://doi.org/10.69745/hawajppm.v3i1.93>
- Amanda, S., Jumadi, & Sufyadi, S. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Poster Digital untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas Viii pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 24 Banjarmasin. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies Vol*, 4(1), 598–607. <https://doi.org/10.47467/edui.v4i1.5541>
- Annissa, & Wikarya, Y. (2022). Penggunaan Media Canva Untuk Meningkatkan Kreatifitas Dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pustaka Data*, 2(2), 90–94.
- Lestari, D. P. (2019). Peningkatan Kreatifitas Melalui Funcooking pada Kelompok A RA Az Zahra Kebayoran Baru Jakarta Selatan. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 6(1), 18–28. <https://doi.org/10.21107/pgpaudtrunojoyo.v6i1.5370>
- Maisarah, A. I., Prasetya, C., & Mulyani. (2023). Analisis Kebutuhan Media Digital Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pengajaran Sekolah Dasar*, 2(1), 48–59. <https://doi.org/10.56855/jpsd.v2i1.314>
- Nisa, S. K., & Kurnia, B. (2025). Penerapan Model Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar Pada Pembelajaran Seni Rupa Implementation Of Project-Based Learning (Pjbl) Model To Enhance Creativity Of Elementary School. *Jurnal Kiprah Pendidikan*, 4(3), 592–603. <https://doi.org/10.33578/kpd.v4i3.p593-603>
- Piryanto, M. E., Yarmi, G., Dwi, A., Suhandoko, J., Dasar, G. S., & Terbuka, U. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Google Sites dan Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Kreatif Siswa SD. *Jurnal Papeda*, 7(3). <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v7i3.3992>
- Rahmawati, I. A., Setianingsih, R., & Sulaiman, R. (2025). Proses Berpikir Kreatif Siswa SMP Dalam Menyelesaikan Open-Ended Problem Ditinjau dari Tingkat Berpikir Kreatif: Studi Deskriptif Kualitatif. *Journal of Mathematics Education and Science*, 8(1), 100–113. <https://doi.org/10.32665/james.v8i1.4521>
- Saidah, K. (2021). Development of Interactive Folklore Based on Android Oriented to Local Wisdom to Improve Reading Comprehension of Elementary School Students. *Al Ibtida: Jurnal Pendidikan Guru MI*, 8, 276–290. <https://doi.org/10.24235/al.ibtida.snj.v8i2.7035>
- Sitepu, A. S. M. B. (2019). *Pengembangan Kreativitas Siswa*. Guepedia.
- Soaliman, J. I. (2019). *Kreativitas dalam Berkarya*. Krida Karya CV.
- Sumarsono, S., Sabri, I., & Suryandoko, W. (2024). Peningkatan Kreativitas dalam Pembelajaran Seni Budaya Melalui Pemanfaatan Multimedia Interaktif. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7, 2071–2075. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i2.3712>
- Tarisa, L. N., Ravelia, S. C., Putri, S., & Raviqi, A. (2024). Peningkatan Kreativitas Siswa SD Melalui Proyek Kerajinan Tangan Pada Aktivitas P5 Kurikulum Merdeka. *Journal of Elementary School Education*, 4(1). <https://doi.org/10.52657/jouese.v4i1.2231>
- Tullah, R., Saputri, F. H., Kurniawan, A., Maharani, A. A., Gina, A. A., & Nurmansyah, M. L. (2024). Pelatihan Pembuatan Design Poster Menggunakan Canva Pada Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Pengabdian Global*, 3(1), 1–4. <https://doi.org/10.38101/jpeg.v3i1.10842>