



# MEMBANGUN KOMPETENSI VISUAL SISWA SD: STRATEGI PEMBELAJARAN DESAIN GRAFIS DENGAN CANVA

Syahrul Iqbal Aryanto\*<sup>1</sup>, Syafiul Muzid<sup>2</sup>, Rhoedy Setiawan<sup>3</sup>, Noor Latifah<sup>4</sup>, Yudie Irawan<sup>5</sup>

Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Muria Kudus

E-mail: [aruliqbal3@gmail.com](mailto:aruliqbal3@gmail.com)<sup>1</sup>, [syafiul.muzid@umk.ac.id](mailto:syafiul.muzid@umk.ac.id)<sup>2</sup>, [rhoedy.setiawan@umk.ac.id](mailto:rhoedy.setiawan@umk.ac.id)<sup>3</sup>, [noor.latifah@umk.ac.id](mailto:noor.latifah@umk.ac.id)<sup>4</sup>, [yudie.irawan@umk.ac.id](mailto:yudie.irawan@umk.ac.id)<sup>5</sup>,

## Abstract

*The rapid development of information and communication technology in the digital era demands new skills, one of which is graphic design skills. Elementary school students as part of the digital generation need to be equipped with visual skills from an early age to support the learning process and development of creativity. However, many students do not yet have access to or understanding of graphic design applications that are appropriate for their age. Graphic design training using the Canva application is designed to answer these needs with a fun, simple, and educational approach. This activity was carried out in the Karangmalang housing complex and was aimed at improving digital skills, creative thinking, and students' ability to convey ideas visually. The results of the activity showed an increase in students' understanding and enthusiasm for creating visual content such as posters, infographics, and presentations. This training makes a positive contribution to the development of students' digital literacy and prepares them to face the challenges of learning in the information age.*

**Keywords:** *Training, Graphic Design, Canva, Elementary School*

## Abstrak

Pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital menuntut keterampilan baru, salah satunya adalah kemampuan desain grafis. Siswa sekolah dasar sebagai bagian dari generasi digital perlu dibekali dengan keterampilan visual sejak dini untuk menunjang proses belajar dan pengembangan kreativitas. Namun, banyak siswa belum memiliki akses maupun pemahaman terhadap aplikasi desain grafis yang sesuai dengan usia mereka. Pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva dirancang untuk menjawab kebutuhan tersebut dengan pendekatan yang menyenangkan, sederhana, dan edukatif. Kegiatan ini dilaksanakan di lingkungan perumahan Karangmalang dan ditujukan untuk meningkatkan keterampilan digital, berpikir kreatif, serta kemampuan siswa dalam menyampaikan ide secara visual. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan antusiasme siswa terhadap pembuatan konten visual seperti poster, infografis, dan presentasi. Pelatihan ini memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan literasi digital siswa serta mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan pembelajaran di era informasi.

**Kata kunci:** *Pelatihan, Desain Grafis, Canva, Sekolah Dasar*

© JPSITECH: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Sistem Informasi dan Teknologi 2025 Some Allrights reserved

## 1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah membawa dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam sektor pendidikan. Di era digital saat ini, keterampilan desain grafis menjadi salah satu kompetensi yang krusial, terutama bagi generasi muda yang hidup dalam lingkungan yang sangat visual dan berbasis media digital (Sari, 2022). Kemampuan untuk menciptakan konten visual yang menarik tidak hanya bermanfaat dalam konteks akademik, tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari, di mana komunikasi visual telah menjadi sarana utama dalam menyampaikan informasi.

Namun, kenyataannya masih banyak peserta didik, terutama di tingkat Sekolah Dasar (SD), yang belum memiliki pengetahuan maupun keterampilan dasar dalam menggunakan aplikasi desain grafis modern. Hal ini dapat menjadi hambatan dalam

mengekspresikan kreativitas dan ide-ide mereka secara visual, yang pada akhirnya memengaruhi kemampuan berpikir kritis dan inovatif mereka (Aulia, 2021; Dewi, 2023). Oleh karena itu, diperlukan sebuah upaya sistematis untuk memperkenalkan keterampilan desain grafis sejak dini, agar siswa dapat mengembangkan potensi kreatif mereka secara optimal.

Salah satu solusi praktis yang dapat diterapkan dalam konteks pendidikan dasar adalah penggunaan *Canva*, sebuah aplikasi desain grafis berbasis daring yang menawarkan kemudahan penggunaan melalui antarmuka yang intuitif dan berbagai fitur siap pakai. *Canva* memungkinkan siswa untuk membuat berbagai jenis media visual seperti poster, infografis, dan presentasi dengan cara yang menyenangkan dan kreatif (Budi, 2022; Prabowo, 2021). Kemudahan penggunaan *Canva* menjadikannya sangat cocok sebagai alat bantu ajar dalam pelatihan desain grafis bagi anak-anak sekolah dasar.

Penelitian dan pengalaman praktik menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan berpikir kreatif dan kritis siswa. Sebagai contoh, penelitian oleh Lestari (2024) menunjukkan bahwa pemanfaatan *Canva* secara signifikan meningkatkan pemahaman siswa terhadap prinsip dasar desain, sekaligus memperkuat keterampilan literasi digital mereka. Hal serupa juga disampaikan oleh Huda (2023), yang mencatat bahwa pelatihan *Canva* mampu mendorong partisipasi aktif peserta serta memperkuat kolaborasi dan komunikasi visual antar siswa.

Pelatihan desain grafis menggunakan *Canva* yang dirancang khusus untuk siswa SD di lingkungan perumahan Karangmalang menjadi sangat relevan dalam konteks tersebut. Kegiatan ini tidak hanya bertujuan untuk mengenalkan dasar-dasar desain grafis, tetapi juga mendorong siswa agar lebih percaya diri dalam mengekspresikan ide secara visual. Melalui pelatihan ini, peserta diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, kritis, serta menggunakan teknologi secara produktif dalam kegiatan pembelajaran dan kehidupan sehari-hari (Dewi, 2023).

Dengan latar belakang tersebut, pelatihan ini diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata terhadap penguatan keterampilan digital siswa SD. Selain itu, kegiatan ini juga mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi tantangan abad ke-21, yang membutuhkan kemampuan adaptasi terhadap perubahan teknologi dan kecakapan dalam menyampaikan informasi secara visual dan menarik (Sari, 2022; Lestari, 2024).

## 2. METODE

Pelaksanaan kegiatan pelatihan desain grafis menggunakan *Canva* ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan sistematis sebagai berikut:

### 1. Identifikasi Masalah

Tahap awal dimulai dengan proses identifikasi permasalahan yang dihadapi oleh siswa sekolah dasar terkait kemampuan desain grafis. Kegiatan ini dilakukan melalui observasi langsung dan wawancara informal dengan siswa di lingkungan sekitar, untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan mereka terhadap desain grafis dan penggunaan aplikasi desain digital.

### 2. Persiapan Kegiatan

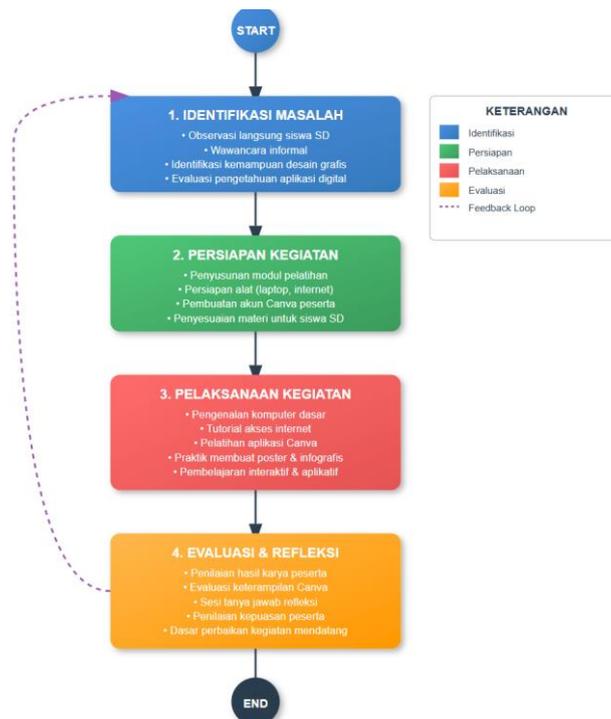
Setelah permasalahan teridentifikasi, tahap selanjutnya adalah melakukan persiapan pelatihan. Persiapan meliputi penyusunan modul dan materi pelatihan yang sesuai dengan tingkat pemahaman siswa SD, serta penyediaan alat dan perlengkapan pendukung seperti laptop, koneksi internet, dan akun *Canva* untuk masing-masing peserta.

### 3. Pelaksanaan (Implementasi) Kegiatan

Kegiatan inti berupa pelatihan dilaksanakan secara langsung kepada siswa. Materi pelatihan mencakup pengenalan komputer dasar, akses internet, serta penggunaan aplikasi Canva untuk membuat media visual sederhana seperti poster dan infografis. Pendekatan yang digunakan bersifat interaktif dan aplikatif, agar siswa dapat belajar sambil langsung mempraktikkan.

#### 4. Evaluasi dan Refleksi

Evaluasi dilakukan di akhir kegiatan untuk mengukur pemahaman dan keterampilan peserta. Evaluasi terdiri dari dua aspek: pertama, penilaian terhadap hasil karya peserta yang dibuat menggunakan Canva; kedua, refleksi melalui sesi tanya jawab guna mengetahui tingkat kepuasan peserta dan efektivitas metode pelatihan. Evaluasi ini juga menjadi dasar untuk perbaikan kegiatan di masa mendatang.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Pelatihan

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan secara tatap muka dan diikuti oleh tiga orang siswa Sekolah Dasar yang berdomisili di lingkungan Perumahan Karangmalang. Kegiatan dirancang untuk memperkenalkan dasar-dasar desain grafis menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran kreatif dan interaktif. Pelaksanaan kegiatan dilakukan dalam dua sesi utama, yaitu sesi teori dan sesi praktik.

Pada sesi teori, peserta pelatihan diberikan pengantar mengenai:

- Pengertian desain grafis secara umum
- Peran penting desain grafis dalam kehidupan sehari-hari dan pembelajaran
- Pengenalan antarmuka Canva dan berbagai fitur dasar yang tersedia di dalamnya

Sesi ini bertujuan untuk membangun pemahaman awal peserta tentang konsep visual dan fungsi elemen-elemen desain dalam menyampaikan pesan secara efektif.

Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan ke sesi praktik yang dibagi menjadi beberapa tahap:

#### 1. Pembuatan Akun Canva

Peserta diajarkan cara membuat akun Canva secara mandiri menggunakan email aktif atau login melalui akun Google agar dapat menyimpan hasil karya mereka.

#### 2. Demonstrasi Penggunaan Canva

Fasilitator memberikan demonstrasi mengenai cara memilih template desain yang tersedia, menambahkan teks, menyisipkan gambar dan ikon, serta menyusun tata letak agar tampilan visual menjadi menarik dan mudah dipahami.

#### 3. Tugas Mandiri: Membuat Poster

Setiap peserta diberikan tugas untuk membuat desain poster sederhana sesuai dengan tema bebas yang mereka minati. Tujuan dari tugas ini adalah melatih kreativitas, mengaplikasikan materi yang telah diajarkan, serta mengembangkan kemampuan berpikir visual dan mandiri.

### 3.2 Hasil Pelatihan

Hasil yang dicapai dari kegiatan ini menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam hal:

- Kemampuan teknis peserta dalam mengoperasikan aplikasi Canva
- Kreativitas visual dalam memilih elemen desain dan menyusunnya secara harmonis
- Kemandirian digital, di mana peserta dapat secara mandiri mengeksplorasi fitur-fitur Canva setelah mendapatkan arahan

Poster yang dihasilkan oleh peserta menunjukkan pemahaman dasar yang baik terhadap struktur desain, pemilihan warna yang sesuai, serta kemampuan menyampaikan pesan melalui gambar dan teks secara menarik.

### 3.3 Pembahasan

Kegiatan ini membuktikan bahwa penggunaan teknologi digital seperti Canva dapat diadaptasikan sejak dini, bahkan kepada siswa Sekolah Dasar. Meskipun peserta memiliki latar belakang pengalaman digital yang sangat terbatas, dengan pendekatan yang interaktif dan personal, mereka mampu memahami serta mempraktikkan materi dengan baik. Pelatihan ini juga menguatkan pentingnya pendampingan langsung dalam proses pembelajaran teknologi untuk siswa usia dini. Pendekatan tatap muka memungkinkan terjadinya komunikasi dua arah, pemberian feedback secara real-time, serta penguatan motivasi peserta dalam mengikuti proses belajar.

Dari kegiatan ini, dapat disimpulkan bahwa Canva adalah alat yang sangat efektif untuk memperkenalkan konsep desain grafis dan keterampilan digital dasar kepada anak-anak. Penggunaan Canva tidak hanya memfasilitasi ekspresi kreatif, tetapi juga membangun kepercayaan diri peserta dalam menggunakan teknologi digital sebagai alat bantu belajar.



Gambar 2. Pelaksanaan Teori kepada siswa



Gambar 3. Pelaksanaan pembuatan poster



Gambar 4. Dokumentasi penugasan siswa



Gambar 5. Hasil pembuatan poster

#### 4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi Canva bagi siswa Sekolah Dasar di lingkungan Perumahan Karangmalang telah berhasil dilaksanakan dengan baik. Pelatihan ini terbukti mampu meningkatkan pengetahuan dasar, keterampilan teknis, serta kreativitas visual peserta dalam memanfaatkan teknologi digital secara positif.

Melalui pendekatan pembelajaran dua sesi—yakni teori dan praktik—peserta tidak hanya mendapatkan pemahaman mengenai konsep desain grafis, tetapi juga mampu secara langsung mengaplikasikan pengetahuan tersebut dalam bentuk karya visual sederhana. Hal ini menunjukkan bahwa dengan metode yang tepat dan pendampingan yang intensif, siswa usia dini dapat diperkenalkan pada teknologi desain secara menyenangkan dan efektif.

Keberhasilan pelatihan ini memperlihatkan bahwa pengembangan keterampilan digital sejak dini sangat penting dalam membekali generasi muda menghadapi tantangan era informasi dan komunikasi visual yang semakin dominan. Canva sebagai platform desain grafis yang user-friendly menjadi solusi tepat untuk mendukung proses ini.

Diharapkan kegiatan semacam ini dapat menjadi contoh dan inspirasi bagi pelaksanaan pelatihan serupa di lingkungan lain, sehingga semakin banyak siswa yang memiliki akses dan kemampuan dalam bidang desain grafis sebagai bagian dari kompetensi abad ke-21.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, R. (2021). *Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva untuk Siswa SD*. Jakarta: Penerbit Edukasi.
- Budi, S. (2022). *Canva untuk Anak: Panduan Desain Grafis untuk Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Penerbit Kreatif.
- Dewi, L. (2023). *Meningkatkan Kreativitas Siswa SD Melalui Desain Grafis dengan Canva*. Bandung: Penerbit Ilmu.
- Huda, N. I. (2023). Pelatihan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Desain Grafis Anggota Perhimpunan Human Resources Development Jawa Tengah. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(2), 37-45.
- Lestari, M. A. (2024). Pemanfaatan aplikasi canva untuk meningkatkan keterampilan desain grafis. *Jurnal Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat (JP2M)*, 5(4), 825--836. Retrieved from <https://doi.org/10.33474/jp2m.v5i4.22363>
- Prabowo, A. (2021). *Desain Grafis untuk Pemula*. Jakarta: Penerbit Media Kreatif.
- Sari, D. (2022). Pentingnya Keterampilan Digital di Era Modern. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(2), 45-52.