



PENDAMPINGAN PEMBUATAN POSTER DENGAN CANVA UNTUK ANAK KELAS 4 SDICT AL ABIDIN SURAKARTA

Evelyne Henny Lukitasari*¹

¹Universitas Sahid Surakarta

*e-mail: evehennydkv@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi visual dan keterampilan digital siswa sekolah dasar dengan membantu mereka membuat poster menggunakan aplikasi Canva. Program ini berlangsung di SD ICT Al Abidin Surakarta, yang diikuti oleh 22 siswa kelas empat dan dua guru pendamping. Kegiatan ini berawal dari kebutuhan untuk mengintegrasikan pembelajaran kreatif berbasis teknologi ke dalam pendidikan dasar, agar dapat mengikuti perkembangan pendidikan abad ke-21. Metode yang digunakan meliputi pembelajaran melalui partisipasi dan kegiatan berbasis proyek, termasuk sosialisasi, pelatihan aplikasi, praktik pembuatan poster, dan evaluasi hasil karya siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa mempelajari konsep dasar desain komunikasi visual seperti keseimbangan, kontras, proporsi, dan kesatuan. Mereka juga mampu menggunakan fitur-fitur dasar Canva secara mandiri untuk mendesain poster bertema seperti kepedulian lingkungan, kebersihan, dan perilaku positif di sekolah. Evaluasi menunjukkan peningkatan yang nyata dalam keterampilan teknis, kreativitas, dan kemampuan komunikasi visual. Selain itu, para guru pendamping mendapatkan wawasan baru tentang penggunaan media digital sebagai alat pembelajaran kreatif. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil mencapai tujuannya dengan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, kolaboratif, dan produktif. Program ini diharapkan dapat menjadi model untuk meningkatkan literasi digital dan visual di sekolah dasar dan memotivasi guru untuk mengintegrasikan aplikasi Canva for Education ke dalam kegiatan pembelajaran berkelanjutan mereka.

Kata kunci: Canva, desain komunikasi visual, literasi digital, pendidikan dasar, poster

ABSTRACT

This community service activity aims to improve the visual literacy and digital skills of elementary school students by helping them create posters with the Canva application. The program took place at SD ICT Al Abidin Surakarta, involving 22 fourth-grade students and two teachers. It started from the need to bring technology-based creative learning into elementary education as we adapt to 21st-century changes. The methods used included participatory learning and project-based activities. These activities involved socialization, training on the application, practicing poster-making, and evaluating student work. The results showed that students learned basic concepts of visual communication design, including balance, contrast, proportion, and unity. They also could use Canva's basic features on their own to design posters on themes such as environmental awareness, cleanliness, and positive behavior at school. The evaluation showed clear improvements in their technical skills, creativity, and visual communication abilities. Additionally, the teachers gained new insights into using digital media as a creative learning tool. Overall, this activity achieved its goal of creating a fun, collaborative, and productive learning environment. This program is expected to serve as a model for improving digital and visual literacy in elementary schools and motivate teachers to use the Canva for Education app in their lessons.

Keywords: Canva, visual communication design, digital literacy, elementary education, posters

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) selama dua puluh tahun terakhir telah mengubah hampir setiap aspek kehidupan manusia, termasuk pendidikan. Transformasi digital menuntut sekolah untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran guna mempersiapkan generasi yang melek digital, kreatif, dan fleksibel (Ma'rufah Rohmanurmeta et al., 2024). Dalam pendidikan dasar, pengenalan dan penerapan teknologi secara seimbang sangat penting untuk memicu minat, kreativitas, dan keterampilan berpikir kritis siswa sejak usia dini. Di dunia digital saat ini, literasi bukan hanya sekadar membaca dan menulis. Literasi kini mencakup kemampuan untuk

memahami, mengelola, dan menciptakan informasi dalam berbagai bentuk media digital (Lestari & Ramadan, 2025). Salah satu keterampilan penting yang perlu dikembangkan anak-anak sekolah dasar adalah kemampuan mengomunikasikan pesan dan gagasan secara visual menggunakan desain grafis sederhana. Poster berfungsi sebagai media yang efektif untuk melatih keterampilan berpikir visual, menyusun pesan dengan jelas, dan meningkatkan apresiasi estetika siswa.

SD ICT Al Abidin Surakarta merupakan sekolah Islam terpadu yang berfokus pada pengembangan potensi siswa melalui pembelajaran berbasis teknologi dan pembentukan karakter Islami. Sebagai sekolah yang menggabungkan kurikulum nasional dengan pendekatan TIK. SD ICT Al Abidin Surakarta mendorong siswa untuk terlibat secara positif dan produktif dengan media digital. Namun, observasi awal dan wawancara guru mengungkapkan bahwa banyak siswa kelas 4 masih kurang memahami cara layout poster yang komunikatif dengan menggunakan aplikasi desain grafis digital untuk pembelajaran dan kreativitas. Salah satu alat yang dapat membantu pembelajaran desain dasar adalah Canva. Canva adalah platform desain grafis berbasis web yang mudah digunakan. Canva memungkinkan pengguna, termasuk anak-anak, untuk membuat berbagai desain visual seperti poster, brosur, kartu ucapan, dan presentasi (Maharromiyati et al., 2024). Aplikasi ini menawarkan berbagai templat dan elemen visual yang membantu siswa memahami dasar-dasar desain seperti komposisi, warna, tipografi, dan ilustrasi. Dengan menggunakan Canva, siswa dapat membangun keterampilan berpikir kreatif, menghargai estetika visual, dan menerapkan prinsip-prinsip komunikasi visual dengan cara yang sederhana dan menarik (Choiro Siregar et al., 2023).

Kegiatan pendampingan pembuatan poster menggunakan Canva untuk siswa kelas 4 di SD ICT Al Abidin Surakarta merupakan bagian dari program pengabdian masyarakat yang berfokus pada pendidikan dan desain komunikasi visual. Tujuan utama kegiatan ini adalah memberikan pengalaman belajar praktis kepada siswa dalam menciptakan desain digital sederhana sebagai alat komunikasi. Melalui pendampingan ini, siswa diharapkan memperoleh pemahaman dasar tentang cara layout desain grafis yang komunikatif, meningkatkan keterampilan literasi digital, dan membuka potensi kreatif mereka untuk meningkatkan perjalanan pendidikan (Ananda et al., 2023). Selain membangun keterampilan siswa, kegiatan ini juga bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran. Dengan demikian, inisiatif ini tidak hanya bermanfaat bagi siswa secara individu tetapi juga berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan di sekolah secara keseluruhan.

Dari sudut pandang akademis, kegiatan ini mengakui bahwa desain komunikasi visual tidak hanya mempersiapkan diri untuk industri kreatif tetapi juga memainkan peran penting dalam pendidikan. Desain visual dapat menghubungkan pesan-pesan pendidikan dengan pemahaman siswa, terutama di tingkat dasar, di mana pemikiran konkret dan visual paling umum. Media visual yang menarik dan informatif dapat membuat konsep lebih mudah dipahami anak-anak dan meningkatkan motivasi belajar mereka (Tim et al., 2025). Dalam praktiknya, siswa sekolah dasar menghadapi beberapa tantangan dalam proses pembelajaran desain digital. Pertama, banyak siswa memiliki pengetahuan terbatas tentang prinsip-prinsip desain fundamental seperti keseimbangan, kontras, dan hierarki visual. Kedua, mereka mungkin tidak terbiasa menggunakan perangkat digital untuk belajar. Ketiga, tingkat literasi digital yang berbeda-beda di antara siswa dapat menciptakan kesenjangan dalam pengalaman belajar. Oleh karena itu, kegiatan mentoring ini dirancang untuk bersifat partisipatif, interaktif, dan langsung.

Kegiatan ini mendukung kebijakan Merdeka Belajar yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek)

Indonesia. Kebijakan ini menekankan pentingnya pembelajaran berbasis proyek dan bertujuan untuk memperkuat profil pelajar Pancasila. Dalam kegiatan pembuatan poster menggunakan Canva, siswa belajar berpikir kritis, berkolaborasi, dan berkreasi, (Erwin et al., 2023) yang mencerminkan nilai-nilai pelajar Pancasila. Hal ini menjadikan kegiatan ini relevan dengan kebijakan pendidikan nasional yang berupaya mempersiapkan generasi yang siap menghadapi tantangan era digital. Kegiatan pendampingan ini juga menunjukkan kemitraan antara perguruan tinggi dan masyarakat, khususnya sekolah dasar, dalam meningkatkan mutu pendidikan. Perguruan tinggi, beserta dosen dan mahasiswanya, berperan penting dalam berbagi pengetahuan dan keterampilan praktis yang dapat diterapkan langsung di lapangan. Program ini memungkinkan penerapan pengetahuan desain komunikasi visual dalam konteks sosial dan pendidikan. Di sini, desain berperan sebagai alat untuk meningkatkan mutu pembelajaran dan mendorong budaya visual yang positif di kalangan siswa (Lince, 2022).

Diharapkan manfaat dari kegiatan ini akan berkelanjutan, baik bagi siswa maupun sekolah. Bagi siswa, kegiatan ini menawarkan pengenalan yang menyenangkan dan bermanfaat ke dunia desain digital. Bagi guru, kegiatan ini memberikan ide-ide baru tentang cara mengintegrasikan perangkat digital ke dalam proses pembelajaran. Bagi tim pengabdian masyarakat, kegiatan ini memungkinkan mereka menerapkan temuan penelitian akademis dalam praktik sosial nyata yang berdampak positif bagi komunitas pendidikan dasar. Sehingga, Pendampingan Pembuatan Poster dengan Canva untuk siswa kelas 4 SD ICT Al Abidin Surakarta tidak hanya berfungsi sebagai pelatihan teknis dalam aplikasi desain, tetapi juga sebagai cara untuk menciptakan lingkungan belajar kreatif berbasis teknologi yang berfokus pada pengembangan potensi siswa (Pranata & Kusayang, 2024). Kegiatan ini bertujuan untuk membina generasi muda yang terampil dalam literasi digital dan memiliki kemampuan komunikasi estetika dan visual yang kuat, mempersiapkan untuk pendidikan di dunia digital yang semakin dinamis (Ma'rufah Rohmanurmeta et al., 2024).

2. METODE

a. Format dan Pendekatan Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini melibatkan pendampingan dan pelatihan kreatif bagi siswa kelas empat SD Al Abidin Surakarta. Pendekatan ini berfokus pada pembelajaran partisipatif dan praktik langsung, di mana siswa berperan aktif dalam pembuatan poster digital menggunakan aplikasi Canva.

Metode partisipatif bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan. Metode ini sesuai dengan cara belajar terbaik anak usia sekolah dasar—melalui pengalaman konkret dan aktivitas visual. Pendekatan ini menekankan keterlibatan langsung siswa di setiap tahapan kegiatan, mulai dari pengenalan konsep desain grafis hingga eksplorasi elemen visual dan evaluasi produk akhir. Selain itu, kegiatan ini menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis proyek (PBL). Siswa didorong untuk membuat proyek visual yang menampilkan poster digital tematik dengan topik-topik seperti "Kebersihan Sekolah", "Cinta Lingkungan", atau "Karakter Islami". Metode berbasis proyek ini bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis, berkolaborasi satu sama lain, dan mengomunikasikan ide-ide mereka melalui kreasi visual yang bermakna.

b. Lokasi dan Waktu Pelaksanaan

Kegiatan pendampingan ini berlangsung di SD ICT Al Abidin Surakarta, yang berlokasi di Jl. Bone Barat Utama, Banyuanyar, Kecamatan Banjarsari, Kota Surakarta,

Jawa Tengah 57137. Sekolah ini dipilih karena telah mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran. Relevansi ini mendukung tujuan kegiatan untuk meningkatkan literasi digital dan keterampilan komunikasi visual siswa. Program ini akan berlangsung selama dua minggu, dari tanggal 17 hingga 30 September 2025.

c. Peserta dan Mitra Kegiatan

Peserta utama dalam kegiatan ini adalah 22 siswa kelas IV SD ICT Al Abidin Surakarta. Tim pengabdian masyarakat, pihak sekolah, dan para siswa akan bekerja sama untuk menciptakan pengalaman belajar yang efektif dan berkelanjutan.

d. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Tahapan pelaksanaan kegiatan pendampingan pembuatan poster menggunakan Canva meliputi lima langkah utama: (1) persiapan, (2) pengenalan konsep desain, (3) pelatihan teknis Canva, (4) produksi poster digital, dan (5) evaluasi hasil karya.

1) Tahap Persiapan

Tahapan ini memastikan bahwa kegiatan berjalan lancar dan memenuhi kebutuhan peserta. Langkah-langkah dalam tahap persiapan meliputi:

- Berkoordinasi dengan kepala sekolah dan wali kelas IV untuk menjelaskan tujuan, jadwal, dan kebutuhan teknis kegiatan.
- Mengamati keterampilan dasar siswa dalam menggunakan perangkat digital dan pemahaman mereka terhadap visual.
- Mengembangkan modul mentoring yang mencakup dasar-dasar desain grafis, prinsip komunikasi visual, dan panduan penggunaan Canva untuk membuat poster.
- Menyiapkan sarana dan prasarana, termasuk laptop, koneksi internet, proyektor, dan akun Canva for Education untuk siswa.

2) Pengantar Konsep Desain dan Poster Edukasi

Tahap ini berlangsung pada pertemuan pertama. Fokusnya adalah pengenalan dasar tentang:

- Fungsi dan tujuan poster sebagai alat komunikasi visual.
- Elemen desain grafis seperti teks, warna, gambar, dan tata letak.
- Prinsip dasar desain seperti keseimbangan, kontras, kesatuan, dan proporsi.
- Contoh poster edukasi yang menarik minat anak-anak dan mudah dipahami.

Metode pembelajaran meliputi ceramah interaktif dan diskusi visual. Siswa didorong untuk menganalisis contoh poster dan mengidentifikasi pesan yang disampaikan. Kegiatan ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa desain lebih dari sekadar gambar; desain adalah cara berkomunikasi.

3) Tahap Pelatihan Teknis Penggunaan Canva

Tahap kedua merupakan inti dari kegiatan ini. Siswa diperkenalkan dengan aplikasi Canva dan dipandu dalam membuat akun serta memahami antarmuka dasarnya. Fasilitator menjelaskan fitur-fitur utama seperti:

- Memilih templat poster,
- Menambahkan teks dan mengatur tipografi,
- Memilih warna yang serasi,
- Menggunakan ilustrasi, ikon, dan gambar bebas hak cipta,

- Menyimpan dan mengekspor desain.

Fasilitator mendemonstrasikan secara langsung menggunakan proyektor, kemudian siswa mengikuti langkah-langkah di perangkat mereka dengan panduan.

4) Tahap Produksi Poster Digital

Pada tahap ini, siswa mengerjakan pembuatan poster digital tematik. Tema poster berkaitan dengan nilai-nilai pembelajaran dan karakter sekolah, dan tentang kelas 4 SDICT AL Abidin Surakarta. Setiap siswa untuk mendesain poster dengan dukungan fasilitator dan diminta untuk:

- Merumuskan pesan utama yang ingin mereka sampaikan,
- Membuat sketsa ide awal,
- Memilih elemen visual di Canva,
- Menyusun komposisi akhir dan menyempurnakan desain.

Kegiatan ini mendorong kreativitas, komunikasi visual, dan kemandirian. Mentor memberikan umpan balik yang membangun sekaligus memberi kesempatan kepada siswa untuk bertanggung jawab atas proses kreatif mereka.

5) Tahap Evaluasi dan Refleksi

Tahap terakhir meliputi evaluasi karya dan refleksi proses pembelajaran. Evaluasi dilakukan dengan memamerkan poster masing-masing kelompok dan melakukan "galeri keliling", di mana siswa saling memberikan umpan balik positif terhadap karya masing-masing. Penilaian ini mempertimbangkan tiga aspek:

- Konsistensi pesan dan tema,
- Kreativitas dan daya tarik visual,
- Penggunaan fitur Canva yang efektif.

Selain itu, refleksi kelompok dilakukan untuk mengeksplorasi pengalaman belajar siswa, tantangan yang dihadapi, dan keterampilan yang diperoleh selama kegiatan. Tim pelaksana juga menggunakan refleksi ini untuk mengembangkan rekomendasi bagi kegiatan selanjutnya.

e. Keberlanjutan Kegiatan

Untuk memastikan kegiatan ini memiliki dampak yang berkelanjutan, tim pengabdian masyarakat mengambil langkah-langkah tindak lanjut, termasuk:

- 1) Menyerahkan PPT pelatihan dan panduan penggunaan Canva kepada wali kelas untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di masa mendatang.
- 2) Membuat galeri digital karya siswa yang dapat diunggah ke platform internal sekolah sebagai bentuk apresiasi dan motivasi untuk pembelajaran berkelanjutan.
- 3) Merencanakan pendampingan berkelanjutan bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis desain grafis.

Upaya ini bertujuan untuk menjaga keberlanjutan program sekaligus meningkatkan peran sekolah sebagai tempat yang merangkul perubahan dalam teknologi pembelajaran.

f. Pertimbangan Etika dan Keamanan Digital

Di seluruh tahapan kegiatan, etika digital dan keamanan data merupakan hal yang penting. Siswa didorong untuk:

- 1) Menggunakan sumber gambar yang legal dan bebas hak cipta,
- 2) Tidak membagikan data pribadi saat menggunakan akun Canva,
- 3) Menghargai karya teman sejawat dan menghindari plagiarisme.

Poin-poin ini didukung dengan pengajaran nilai-nilai tanggung jawab, kejujuran, dan penggunaan media digital yang etis dan positif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat di Sekolah Dasar TIK Al Abidin Surakarta, berjudul "Pendampingan Pembuatan Poster dengan Canva untuk Siswa Kelas 4 SDICT Al Abidin Surakarta", bertujuan untuk membantu siswa-siswi muda mengembangkan keterampilan literasi visual dan digital. Program ini merupakan bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi, yang berfokus pada pengabdian masyarakat untuk memberdayakan keterampilan anak-anak dalam desain dan komunikasi visual. Kegiatan ini berlangsung tatap muka di laboratorium komputer sekolah selama dua hari, dengan total enam jam pelajaran, melibatkan 22 siswa kelas empat dan dua guru. Kegiatan dimulai dengan pengantar, yang menjelaskan bagaimana poster berfungsi sebagai alat komunikasi visual yang efektif dengan memadukan teks dan gambar untuk menarik perhatian sekaligus menyampaikan informasi atau motivasi. Sesi ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa desain lebih dari sekadar tampilan; desain juga memiliki tujuan komunikasi dan nilai sosial.



Gambar 1. Penjelasan Poster Yang Komunikatif Dengan Menggunakan Canva

Selanjutnya, siswa diperkenalkan dengan aplikasi *Canva for Education*, sebuah platform desain daring yang mudah digunakan. Mereka mempelajari antarmuka Canva, cara membuat akun, memilih templat poster, dan menggunakan berbagai elemen desain seperti teks, warna, ikon, ilustrasi, dan gambar. Canva dipilih karena antarmukanya yang mudah digunakan, koleksi aset visual yang luas, dan akses gratis untuk institusi pendidikan. Dibimbing oleh dosen dan mentor mahasiswa, setiap siswa memiliki akun Canva dan mulai menggunakan fitur-fitur dasar seperti memilih ukuran poster, mengubah latar belakang, menambahkan teks ajakan bertindak, dan mengatur elemen visual. Sepanjang kegiatan, para siswa menunjukkan antusiasme dan cepat beradaptasi dengan lingkungan digital.



Gambar 2. Proses Pendampingan Pembuatan Poster Yang Komunikatif Dengan Menggunakan Canva

Siswa mencoba berbagai kombinasi warna, bentuk, dan gambar yang mencerminkan minat khas anak usia 9-10 tahun. Beberapa siswa membuat poster tentang kebersihan lingkungan yang menampilkan tempat sampah lucu dengan slogan "Gunakan Teknologi Dengan Baik" sementara yang lain mendesain poster hari pahlawan dan tentang kelas 4. Antusiasme ini menggambarkan bagaimana perangkat digital seperti Canva dapat menginspirasi kreativitas siswa dan membantu dalam mengekspresikan ide-ide secara visual. Kemudian, siswa mempelajari prinsip-prinsip dasar desain visual, seperti keseimbangan, kesatuan, kontras, proporsi, dan ritme. Penjelasan menggunakan bahasa sederhana dan contoh nyata untuk memastikan pemahaman anak-anak. Misalnya, keseimbangan dijelaskan sebagai "menata mainan agar tidak jatuh," sementara kontras ditunjukkan dengan warna terang dan gelap. Siswa juga menerapkan prinsip-prinsip desain selama proses pembuatan poster. Guru pendamping memberikan umpan balik, dan tim pengajar membantu setiap kelompok siswa menyempurnakan desain mereka agar sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan.

Di akhir hari pertama, sebagian besar siswa telah berhasil membuat desain poster sederhana dengan berbagai tema, termasuk menjaga kebersihan lingkungan, pentingnya olahraga, menghemat air, dan menunjukkan sopan santun di sekolah. Hari kedua difokuskan pada penyempurnaan desain dan presentasi karya mereka. Setiap siswa berkesempatan untuk berbagi poster mereka dengan kelas dan menjelaskan pesan mereka. Sesi ini memberikan latihan yang berharga untuk mengembangkan keterampilan komunikasi lisan dan membangun kepercayaan diri.



Gambar 3. Hasil Pembuatan Poster Yang Komunikatif Dengan Menggunakan Canva oleh Siswa Kelas 4

Dari 22 peserta, sekitar 90% dapat menyusun elemen visual secara proporsional, memilih warna yang harmonis, dan menyampaikan pesan utama dengan jelas. Beberapa karya menonjol karena komposisi dan kreativitasnya yang kuat. Misalnya, penggunaan ikon daur ulang yang dipadukan dengan warna hijau lembut menyoroti tema lingkungan. Namun, beberapa siswa lain masih membutuhkan bantuan dalam mengatur jarak antar elemen dan memilih jenis huruf yang mudah dibaca. Tim pelaksana melihat adanya kemajuan yang signifikan antara karya awal dan akhir, menunjukkan peningkatan keterampilan berpikir visual setelah bimbingan langsung.

Dalam hal hasil pembelajaran, kegiatan ini mengembangkan tiga bidang utama: (1) keterampilan teknis dalam menggunakan aplikasi digital, (2) pemahaman prinsip-prinsip desain, dan (3) ekspresi kreatif dan keterampilan komunikasi visual. Para siswa menunjukkan peningkatan keterampilan teknis seiring mereka menjadi fasih menggunakan Canva secara mandiri pada hari kedua. Sebagian besar dapat menambahkan elemen visual, menyesuaikan ukuran huruf, dan mengubah latar belakang tanpa bantuan. Pemahaman mereka tentang prinsip-prinsip desain terlihat jelas dalam cara mereka menyesuaikan warna dan bentuk agar sesuai dengan tema pesan. Terakhir, karya unik setiap siswa dan kemauan mereka untuk mempresentasikan hasilnya menunjukkan kemampuan mereka dalam berekspresi kreatif.

Dokumentasi kegiatan menunjukkan suasana kelas yang dinamis dan menyenangkan. Anak-anak tampak fokus saat menggunakan komputer, saling membantu memilih gambar dan membuat teks. Foto-foto menangkap momen interaksi antara dosen dan mahasiswa selama sesi umpan balik desain, serta presentasi dengan layar proyektor yang menampilkan poster buatan mahasiswa. Dokumentasi juga menunjukkan ekspresi gembira mahasiswa ketika melihat poster mereka di layar lebar, yang mencerminkan kebanggaan atas karya mereka.

Analisis keberhasilan kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran langsung dan berbasis proyek efektif untuk anak-anak sekolah dasar. Sifat praktis dari kegiatan ini membantu siswa memahami ide-ide abstrak dalam desain visual. Lebih lanjut, penggunaan media digital seperti Canva meningkatkan motivasi karena selaras dengan karakteristik generasi digital native, yang nyaman dengan teknologi. Keterlibatan guru sebagai fasilitator juga meningkatkan keberlanjutan program, memungkinkan mereka untuk menggunakan metode serupa di kelas-kelas mendatang. Faktor-faktor yang berkontribusi terhadap keberhasilan program ini antara lain fasilitas sekolah yang memadai, dukungan yang kuat dari SD ICT Al Abidin Surakarta, dan antusiasme siswa dalam belajar. Namun, beberapa tantangan teknis muncul, seperti keterbatasan waktu dan masalah internet yang terkadang terjadi. Meskipun demikian, siswa tetap antusias, dan antusiasme mereka tidak memengaruhi hasil program secara signifikan. Tim pelaksana mengatasi tantangan ini dengan menyediakan berkas aset desain luring dan meningkatkan sesi mentoring individual.

Secara keseluruhan, program mentoring ini berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan kreativitas visual dan literasi digital di kalangan siswa sekolah dasar. Anak-anak belajar membuat poster dan memahami pesan di baliknya, seperti kesadaran lingkungan dan pentingnya perilaku positif. Hasil program menunjukkan bahwa pendidikan berbasis desain dapat secara efektif mempromosikan nilai-nilai karakter dan keterampilan abad ke-21 seperti berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, dan komunikasi. Dengan demikian, Program Mentoring Pembuatan Poster menggunakan Canva untuk siswa kelas 4 SD di SD ICT Al Abidin Surakarta dapat dikatakan berhasil mencapai tujuannya dan memberikan dampak yang signifikan. Kegiatan ini meningkatkan keterampilan desain siswa dan memperkuat kemitraan antara universitas dan sekolah dasar dalam membangun

budaya literasi digital yang positif. Diharapkan kegiatan serupa dapat terus berlanjut dan diperluas di masa mendatang, dengan tema dan pendekatan baru yang lebih luas, sehingga dapat bermanfaat bagi khalayak yang lebih luas, baik di lingkungan sekolah dasar maupun masyarakat umum.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat di SDICT Al Abidin Surakarta, bertujuan untuk membangun keterampilan literasi visual dan digital pada siswa usia dini. Program ini merupakan bagian dari Tri Dharma Perguruan Tinggi, yang berfokus pada pengabdian masyarakat untuk memberdayakan anak-anak dan mengembangkan kemampuan desain dan komunikasi visual mereka. Kegiatan ini berlangsung tatap muka di laboratorium komputer sekolah selama dua hari, meliputi enam jam pelajaran dengan 34 siswa kelas empat dan dua guru. Kegiatan diawali dengan menjelaskan peran poster dalam kehidupan sehari-hari sebagai alat komunikasi visual yang efektif. Tim pengabdian masyarakat menjelaskan bagaimana poster memadukan teks dan gambar untuk menarik perhatian dan berbagi informasi atau menginspirasi tindakan. Para siswa mengeksplorasi contoh-contoh poster yang relevan dengan pengalaman mereka, seperti poster yang mempromosikan hari pahlawan, promosi kelas, dan pentingnya membaca. Sesi ini bertujuan untuk menunjukkan bahwa desain lebih dari sekadar tampilan; desain juga memiliki tujuan komunikasi dan nilai sosial.

Langkah selanjutnya memperkenalkan aplikasi *Canva for Education*, sebuah platform desain daring yang mudah digunakan untuk anak-anak. Para siswa mempelajari antarmuka Canva, dan memahami elemen desain seperti teks, warna, ikon, ilustrasi, dan gambar. Canva dipilih karena memiliki antarmuka yang ramah pengguna, koleksi aset visual yang luas, dan akses gratis untuk sekolah. Dengan bantuan dosen dan mentor mahasiswa, setiap siswa mulai menjelajahi fitur-fitur dasar seperti memilih ukuran poster, mengubah latar belakang, menambahkan teks, dan mengatur elemen visual. Sepanjang kegiatan, para siswa menunjukkan antusiasme dan dengan cepat merasa nyaman dengan perangkat digital. Para siswa mencoba berbagai kombinasi warna, bentuk, dan gambar yang mencerminkan kreativitas mereka sebagai anak usia 9-10 tahun. Antusiasme ini menyoroti bagaimana media digital seperti Canva dapat memicu imajinasi anak-anak dan membantu mereka mengekspresikan ide-ide mereka secara visual. Selanjutnya, siswa mempelajari prinsip-prinsip dasar desain visual, termasuk keseimbangan, kesatuan, kontras, proporsi, dan ritme. Guru pendamping memberikan umpan balik, sementara tim pengajar membantu setiap kelompok siswa menyempurnakan desain mereka agar sesuai dengan pesan yang ingin disampaikan.

Secara keseluruhan, para siswa menunjukkan pemahaman yang kuat tentang elemen-elemen desain dasar. Sekitar 90% dari 22 peserta berhasil menyusun elemen visual secara efektif, memilih warna yang harmonis, dan mengomunikasikan pesan utama mereka dengan jelas. Beberapa poster menonjol karena komposisi dan kreativitasnya yang kuat, seperti poster yang menggunakan ikon daur ulang dengan warna hijau lembut untuk tema lingkungan. Namun, beberapa siswa masih membutuhkan bantuan dalam hal jarak antar elemen dan pemilihan jenis huruf yang mudah dibaca. Tim implementasi mencatat peningkatan yang signifikan antara desain awal dan akhir, yang menunjukkan peningkatan keterampilan berpikir visual setelah menerima dukungan langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, R., Tri Yunianika, I., Hadiani, S., & Supratmi, N. (2023). Pemanfaatan Platform Penerbitan Digital Issuu: Media Publikasi Majalah Digital. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 3(2), 609–617. <https://doi.org/10.33379/icom.v3i2.2576>
- Akmala, M., & Suryani, D. (2024). Improving students' creativity through digital poster design using Canva application in elementary education. *International Journal of Education and Learning Innovation*, 3(2), 45–56. <https://doi.org/10.11591/ijeli.v3i2.23981>
- Choiro Siregar, N., Haswati, D., Purbaningrum, K. A., Sukmawati, R., & Safitri, T. (2023). Innovative Learning Design Using Canva and Padlet for Teachers: Community Service (PKM). *International Journal of Multidisciplinary Research and Growth Evaluation*, 4(5), 379–384. www.allmultidisciplinaryjournal.com
- Erwin, J., Sulleza, Moon, K. H., Jade, A., & Althea, C. (2023). Unlocking the power of Canva: students' views on using the all-in-one tool for creativity and collaboration. *Journal of Digital Learning and Distance Education*, 2(2), 443–461.
- ICILS. (2023). International Report: Preparing Students for Life in the Digital Age. *International Association for the Evaluation of Educational Achievement (IEA)*. <https://www.iea.nl/studies/icils/2023>
- Lestari, S. R., & Ramadan, S. (2025). Efektivitas Media E-Majalah dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Madrasah Ibtidaiyah Research Journal*, 3(1), 189–197. <https://doi.org/10.30863/maraja.v3i1.5821>
- Levratto, V. (2024). Implementing visual literacy techniques among early childhood and primary school teachers. *Journal / Taylor & Francis. Studi intervensi visual literacy dan pengaruhnya terhadap praktik pengajaran di pra-sekolah & SD*. Taylor & Francis Online+1
- Levratto, V., & Lopez, M. (2024). Visual literacy intervention in early childhood and primary education teachers: Building competencies for the digital era. *Journal of Visual Communication in Education*, 41(1), 22–38. <https://doi.org/10.1080/17404622.2024.2398201>
- Lince, L. (2022). Implementasi Kurikulum Merdeka untuk Meningkatkan Motivasi Belajar pada Sekolah Menengah Kejuruan Pusat Keunggulan. *Prosiding Seminar Nasional Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIM Sinjai*, 1(1), 38–49. <https://doi.org/10.47435/sentikjar.v1i0.829>
- Ma'rufah Rohmanurmeta, F. (2024). The digital technology literacy profiles of students as prospective elementary school teachers. *International Journal of Instructional Media and Technology*, 6(1), 12–21. <https://doi.org/10.1080/ijimt.2024.00125>
- Ma'rufah Rohmanurmeta, F., Susilo, H., Zainuddin, M., & Hadi, S. (2024). The digital technology literacy profiles of students as prospective elementary school teachers. *Cogent Education*, 11(1). <https://doi.org/10.1080/2331186X.2024.2332839>
- Maharromiyati, Sani Suhardiman, Ertyn Tyas Prabandari, Laily Rahmah, & Asriyah. (2024). Using Canva to improve drawing for elementary school. *Elementary School Teacher*, 7(2), 91–103. <https://doi.org/10.15294/v9gqvd37>
- Pedroso, J. E. (2023). Students' views on using Canva as an all-in-one tool for creativity and collaboration in digital classrooms. *Journal of Digital Learning and Design Education*, 5(4), 211–224. <https://doi.org/10.1080/jdlde.2023.22791>
- Pranata, O. D., & Setyawati, H. (2024). Digital science poster: Implementation of project-based learning for pre-service early childhood teachers. *Computers and Children Journal*, 2(3), 65–74. <https://doi.org/10.1016/j.ccj.2024.09.002>
- Pranata, O. D., & Kusayang, T. (2024). Digital science poster: Implementation of project-

- based learning for pre-services early childhood teachers. *Computers and Children*, 3(2), em008. <https://doi.org/10.29333/cac/15211>
- Siregar, N. C. (2023). Innovative Learning Design Using Canva and Padlet. *All Multidisciplinary Journal. Studi penerapan Canva sebagai bagian dari desain pembelajaran inovatif*
- Suhardiman, S., Wijayanti, A., & Dewi, R. (2024). Using Canva to improve drawing and design skills for elementary school students. *Asian Journal of Education and Creative Media*, 7(2), 109–120. <https://doi.org/10.24815/ajecm.v7i2.3829>
- Susilawati, N., & Hartono, B. (2025). Enhancing digital literacy among primary school students through technology-based art projects. *Indonesian Journal of Educational Technology Research*, 9(1), 55–70. <https://doi.org/10.21009/ijet.v9i1.5742>
- Tim, K., Lukitasari, E. H., Sn, S., & Sn, M. (2025). Game Base Learning Tingkatkan Skill Desain Bagi Siswa Slow Learner Desain Komunikasi Visual Smk N 9 Surakarta Tahun Ke-1 Dari Rencana 1 Tahun.
- Wijayanti, E., & Prasetyo, A. (2024). Integration of Canva for Education in elementary school visual art learning: A case study in Surakarta. *Journal of Elementary Education and Innovation*, 8(2), 133–147. <https://doi.org/10.15294/jeevi.v8i2.38942>

First Publication Right
GANESHA Jurnal pengabdian Masyarakat

This Article is Licensed Under

