

Pelatihan *Visual Thinking* dan Dasar Desain Grafis Sejak Dini bagi Siswa MI Nurul Huda Kota Cimahi

Dini Rohmayani

Politeknik TEDC, Indonesia

e-mail: dinirohmayani@poltektedc.ac.id

Castaka Agus Sugianto

Politeknik TEDC, Indonesia

e-mail: castaka@poltektedc.ac.id

Akbar Maulana

Politeknik TEDC, Indonesia

e-mail: akbarmaulana01@gmail.com

Aris Haris Rismayana

Politeknik TEDC, Indonesia

e-mail: rismayana@poltektedc.ac.id

Ayu Hendrati Rahayu

Politeknik TEDC, Indonesia

e-mail: ayuhendrati@poltektedc.ac.id

Abstract

The development of graphic design in Indonesia is currently growing rapidly alongside the high industrial demand and educational interest. Introducing graphic design at an early age is crucial, as it can trigger children's creativity and interest through visual activities such as drawing. This study aims to introduce graphic design to elementary school students using Canva and Adobe Illustrator software. The method used is the delivery of material designed code-simplicity to be easily understood by children. Through this program, children are expected to understand the fundamentals of graphic design in an engaging and applicable manner.

Keywords— *Graphic Design, Adobe Illustrator, Canva, Elementary School Students, Early Education.*

1. PENDAHULUAN

Perubahan zaman pada abad ke-21 membawa banyak tantangan baru bagi guru maupun siswa di Indonesia. Saat ini, dunia tengah menghadapi era Revolusi Industri 4.0, di mana inovasi berkembang dengan sangat pesat dan teknologi informasi telah menjadi faktor utama yang memengaruhi berbagai sektor kehidupan, termasuk bisnis, kesehatan, manajemen, hingga Pendidikan (Aini et al., 2024) (Tukiyat et al., 2024). Kemajuan teknologi digital ini membuka peluang baru untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih dinamis, relevan, dan sesuai dengan tuntutan zaman (Aini et al., 2024). Pendidikan abad ke-21 menuntut adanya transformasi digital untuk meningkatkan standar layanan pendidikan melalui pemanfaatan berbagai platform digital guna meningkatkan kualitas

akademik maupun kreativitas peserta didik(Rahayu et al., 2025)(Rohmayani et al., 2026)(Azqia et al., 2025)(Putri et al., 2025).

Pengembangan potensi siswa di era ini harus ditumbuhkan melalui pengembangan kemampuan berpikir kreatif(Aini et al., 2024). Berdasarkan Taksonomi Bloom pada domain kognitif, kemampuan berpikir tingkat tinggi mencapai puncaknya pada level C6, yaitu kemampuan untuk menciptakan atau membuat sesuatu yang fungsional dan memiliki nilai lebih(Aini et al., 2024). Kreativitas anak didik merupakan pokok utama yang sangat penting bagi kemajuan suatu bangsa; meskipun setiap individu pada dasarnya memiliki sifat kreatif, mereka membutuhkan stimulus, bimbingan, dan bantuan dari lingkungan sekitar untuk dapat menggali potensi tersebut secara mandiri. Melalui pendekatan pembelajaran yang terbuka, kolaboratif, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari, kreativitas dapat diubah dari sekadar kemampuan bawaan menjadi keterampilan praktis yang produktif(Putri et al., 2025).

Namun, fakta di lapangan menunjukkan adanya kesenjangan yang cukup signifikan antara tuntutan era digital dengan realitas di sekolah. Meskipun penetrasi internet di Indonesia sangat tinggi, penguasaan literasi digital peserta didik masih tergolong rendah(Tukiyat et al., 2024). Literasi digital bukan sekadar terampil mengoperasikan perangkat keras (hardware), melainkan mencakup kemampuan untuk mencari, mengevaluasi, mengolah, dan menyampaikan informasi secara bijak dan efektif di dunia digital(Setiawan et al., 2024)(Eliastuti et al., 2023). Di banyak instansi pendidikan, pemanfaatan media pembelajaran masih sangat terbatas pada penggunaan buku paket, Lembar Kerja Siswa (LKS), dan peta konvensional(Aini et al., 2024)(Setiawan et al., 2024). Kurangnya variasi media dan ketergantungan pada metode ceramah mengakibatkan siswa menjadi pasif, sulit memahami konsep abstrak, serta mudah merasa bosan dalam proses belajar mengajar(Putri et al., 2025)(Aini et al., 2024).

Tantangan ini semakin diperumit oleh kesiapan tenaga pendidik. Banyak guru yang belum terbiasa mengintegrasikan teknologi ke dalam rencana pembelajaran mereka karena beban administrasi yang tinggi dan kurangnya pengetahuan tentang teknologi informasi terkini(Rohmayani et al., 2026). Akibatnya, kegiatan penyaluran kreativitas visual siswa di sekolah masih banyak dilakukan secara manual, padahal era digitalisasi menuntut siswa untuk mampu menghasilkan karya kreatif melalui platform digital agar tidak tertinggal dengan perkembangan zaman. Oleh karena itu, pengenalan desain grafis sejak dini menjadi langkah strategis untuk membekali siswa dengan hard skill yang berdaya saing tinggi.

Desain grafis muncul sebagai kompetensi penting karena fungsinya sebagai bentuk komunikasi visual yang menggunakan kombinasi gambar dan teks untuk menyampaikan informasi seefektif mungkin. Desain telah berkembang dari seni rupa murni menjadi fungsi identifikasi, instruksi, promosi, dan presentasi yang sangat dibutuhkan di dunia kerja. Salah satu inovasi teknologi yang relevan untuk mendukung pengembangan keterampilan ini adalah aplikasi Canva(Rodi et al., 2025). Canva merupakan platform desain grafis berbasis cloud yang menyediakan ribuan template intuitif, fitur drag-and-drop, serta alat penyuntingan yang memudahkan pengguna pemula untuk menciptakan desain profesional seperti poster, brosur, dan presentasi tanpa memerlukan keahlian teknis yang kompleks(Tukiyat et al., 2024)(Ernawati et al., 2025).

Pelatihan pembuatan poster digital melalui Canva terbukti secara signifikan dapat meningkatkan kreativitas, motivasi, dan literasi digital siswa(Aini et al., 2024)(Tukiyat et al., 2024)(Azqia et al., 2025). Melalui proses desain, siswa dilatih untuk memahami, mengolah, dan menyampaikan pesan edukatif secara visual, yang merupakan kunci keterampilan abad ke-21(Azqia et al., 2025). Keberhasilan

integrasi teknologi ini juga memberikan inspirasi bagi guru untuk merancang media ajar yang lebih interaktif dan menarik.

Berdasarkan analisis situasi di MI Nurul Huda Kota Cimahi, ditemukan bahwa meskipun perkembangan desain grafis di Indonesia sangat pesat, pengenalan teknologi ini di tingkat sekolah dasar masih sangat minim. Sebagai bentuk kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, tim pelaksana PkM berinisiatif mengadakan kegiatan Pengenalan Desain Untuk Anak Sekolah Dasar Sejak Dini. Kegiatan ini bertujuan untuk mengenalkan beragam profesi di bidang IT dan memberikan pelatihan praktis penggunaan perangkat lunak desain (seperti Canva dan Adobe Illustrator) untuk mewarnai gambar dengan tema cita-cita. Dengan memberikan pemahaman teknologi informasi sejak dini, diharapkan para siswa MI Nurul Huda mampu memperdalam bakat mereka dan mengimplementasikan kreativitas digital guna menghadapi dinamika dunia digital di masa depan.

2. METODE

Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dirancang secara sistematis untuk memastikan transfer pengetahuan mengenai desain grafis kepada siswa sekolah dasar dapat berjalan efektif dan interaktif.

2.1. Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Kegiatan PkM dengan tema "Pengenalan Desain Untuk Anak Sekolah Dasar Sejak Dini" ini dilaksanakan pada:

Hari/Tanggal : Kamis, 18 Agustus 2022.
Waktu : 10.00 WIB s.d. Selesai.
Tempat : MI Nurul Huda, yang berlokasi di Jl. Cigugur Tengah No. 339, Kota Cimahi, Provinsi Jawa Barat.

2.2. Tahapan Pelaksanaan

Pelaksanaan program ini dibagi menjadi tiga tahap utama, yaitu persiapan, pelaksanaan inti, dan evaluasi

1. Tahap Persiapan:

- Penyusunan proposal kegiatan dan materi pelatihan yang relevan bagi anak usia sekolah dasar.
- Melakukan survei lokasi ke MI Nurul Huda untuk koordinasi perizinan dan menjelaskan maksud serta tujuan kegiatan kepada pihak sekolah.
- Persiapan logistik operasional yang mencakup konsumsi, alat bantu (perangkat digital), spanduk/banner, hingga sertifikat bagi peserta dan mitra.

2. Tahap Pelaksanaan (Workshop)

- Pemaparan Materi: Menggunakan materi visual yang kaya akan animasi dan gambar menarik agar mudah dipahami siswa. Materi diawali dengan pengenalan cita-cita dan beragam profesi di bidang IT.
- Pembagian Kelompok: Peserta dibagi menjadi 3 kelompok kecil (Kelompok Dokter, Tentara, dan Polisi). Setiap kelompok didampingi oleh satu mentor untuk mempermudah bimbingan teknis.
- Praktik Desain/Mewarnai: Siswa melakukan praktik langsung mewarnai gambar menggunakan perangkat lunak desain (seperti Adobe Illustrator). Untuk meningkatkan antusiasme, praktik ini dikemas dalam bentuk lomba antar kelompok.

3. Tahap Evaluasi dan Penutup:

- Penilaian hasil karya desain siswa oleh tim pelaksana.

- Pembagian hadiah bagi pemenang lomba dan bingkisan untuk seluruh peserta.
- Sesi foto bersama dan penyerahan plakat/sertifikat kepada pihak sekolah sebagai bentuk apresiasi.

2.3 Instrumen dan Media Pelaksanaan

Untuk menunjang keberhasilan metode di atas, tim menggunakan beberapa instrumen pendukung:

- Hardware: Perangkat laptop/komputer untuk praktik desain.
- Software: Adobe Illustrator sebagai alat utama pengenalan desain grafis vektor.
- Materi Presentasi: Slide PowerPoint yang berisi video ilustrasi dan gambar interaktif.
- Rundown Acara: Jadwal kegiatan yang terstruktur mulai dari persiapan panitia hingga penutupan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilaksanakan di MI Nurul Huda Kota Cimahi pada 18 Agustus 2022 telah berhasil merealisasikan target pengenalan teknologi desain grafis sejak dini kepada siswa sekolah dasar. Berdasarkan pelaksanaan di lapangan, berikut adalah hasil-hasil utama yang dicapai:

1. Peningkatan Pemahaman IT dan Desain: Sebelum kegiatan, sebagian besar siswa MI Nurul Huda belum memahami apa itu desain grafis. Melalui pemaparan materi yang interaktif menggunakan animasi dan video ilustrasi, siswa mampu mengenal beragam profesi di bidang IT seperti desainer grafis dan programmer.
2. Transformasi Kreativitas Digital: Hasil praktik menunjukkan pergeseran dari kebiasaan menggambar manual ke penggunaan perangkat lunak digital. Siswa kelas tinggi mampu mengimplementasikan kreativitas mereka dalam mewarnai gambar bertema "Cita-cita" menggunakan perangkat lunak (seperti Adobe Illustrator dan Canva) dengan hasil yang unik dan tidak monoton.
3. Partisipasi dan Antusiasme Tinggi: Pendekatan kelompok (Kelompok Dokter, Tentara, dan Polisi) yang didampingi mentor meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Hal ini tercermin dari suasana kelas yang semangat, terutama saat praktik dikemas dalam bentuk lomba mewarnai antar kelompok.
4. Capaian Literasi Digital: Pelatihan ini memberikan landasan awal bagi siswa dalam mengoperasikan gawai dan komputer untuk tujuan produktif, bukan sekadar hiburan. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang menunjukkan bahwa pelatihan serupa mampu meningkatkan keterampilan literasi digital hingga mencapai angka 82,54%.

Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilakukan MI Nurul Huda Kota Cimahi dapat dilihat pada gambar 1, gambar 2 dan gambar 3.



Gambar 1. Koordinasi Dengan Kepala Sekolah

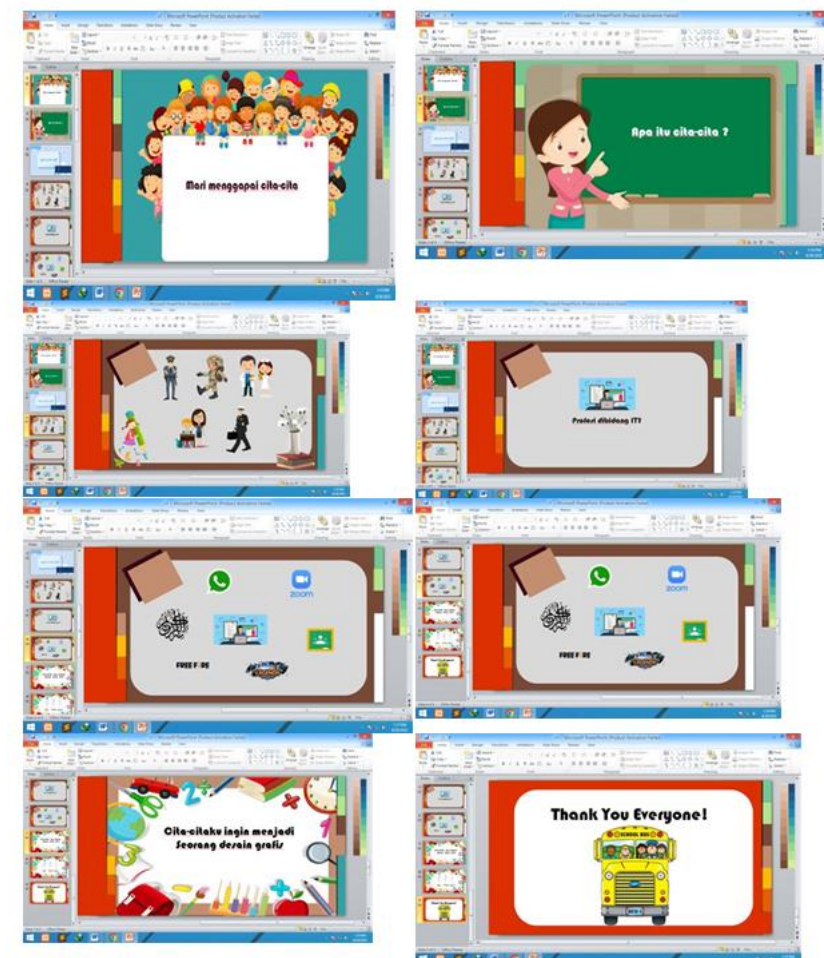


Gambar 2. Foto Bersama Siswa/Peserta



Gambar 3 Kegiatan Pelatihan

Adapun materi pelatihan desain dapat dilihat pada gambar 4 di bawah ini.



Gambar 4 Materi Pelatihan Desain

3.2. Pembahasan

1. Desain Grafis sebagai Media Komunikasi Visual Desain grafis bukan sekadar seni rupa murni, melainkan bentuk komunikasi visual yang menggunakan kombinasi gambar dan teks untuk menyampaikan pesan secara efektif. Melalui pelatihan di MI Nurul Huda, siswa diajarkan bahwa fungsi desain di era digital mencakup identifikasi, instruksi, serta sarana promosi dan presentasi yang fungsional.
2. Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Penggunaan media pembelajaran yang dinamis, seperti materi penuh animasi dan video, terbukti mampu mengatasi kejenuhan siswa terhadap metode ceramah konvensional. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa pengalaman praktik langsung memberikan dampak yang lebih konkret dibandingkan pembelajaran abstrak. Hal ini didukung oleh temuan bahwa integrasi teknologi digital seperti Canva dan Illustrator dapat meningkatkan efisiensi pengerjaan karya hingga 50% dibandingkan metode tradisional.
3. Manfaat Jangka Panjang bagi Peserta didik Pengenalan desain grafis sejak sekolah dasar sangat bermanfaat untuk membekali generasi milenial dengan soft skill yang relevan dengan tuntutan Revolusi Industri 4.0. Selain mengasah bakat, kemampuan ini juga berpotensi meningkatkan literasi

finansial di masa depan, di mana siswa dapat menciptakan karya visual yang memiliki daya jual di masyarakat.

Secara keseluruhan, kegiatan PkM ini telah memberikan kontribusi nyata dalam mengembangkan pengetahuan teknologi informasi siswa MI Nurul Huda sejak dini, membantu mereka memahami potensi diri, serta mempersiapkan mereka menghadapi dinamika dunia digital yang terus berkembang.

4. KESIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang berfokus pada pengenalan desain grafis sejak dini telah membuahkan hasil yang signifikan dalam menjembatani kesenjangan literasi digital di tingkat sekolah dasar. Secara keseluruhan, program ini berhasil memberikan pemahaman baru mengenai teknologi informasi yang mudah diterima dan dipraktikkan oleh para siswa, sehingga mampu mentransformasi cara mereka menuangkan ide kreatif dari metode manual menjadi karya digital yang inovatif melalui penggunaan perangkat lunak seperti Adobe Illustrator dan Canva. Antusiasme dan partisipasi aktif peserta didorong oleh penggunaan media pembelajaran interaktif yang kaya akan animasi dan video, serta metode praktik langsung yang dikemas secara menarik dalam bentuk kelompok pendampingan. Keberhasilan ini tidak hanya berdampak pada peningkatan kompetensi individu siswa dalam komunikasi visual, tetapi juga memberikan inspirasi bagi tenaga pendidik untuk mulai mengintegrasikan teknologi digital ke dalam kurikulum dan media ajar guna menghadapi tantangan era Revolusi Industri 4.0.

5. SARAN

Untuk memastikan keberlanjutan dan efektivitas program di masa mendatang, sangat disarankan agar penyampaian materi diperdalam namun tetap menggunakan pendekatan yang sederhana serta didukung oleh fasilitas perangkat keras dan koneksi internet yang lebih memadai. Pihak sekolah diharapkan dapat menindaklanjuti inisiatif ini dengan membentuk program ekstrakurikuler digital atau kelompok desain grafis sebagai wadah bagi siswa untuk terus mengasah bakat dan memproduksi konten visual sekolah. Selain itu, peningkatan kapasitas guru melalui pelatihan berkelanjutan menjadi kunci agar integrasi teknologi dalam pembelajaran dapat berjalan optimal secara mandiri. Pelatihan tahap selanjutnya dapat dikembangkan dengan mencakup topik yang lebih variatif seperti branding, pembuatan infografis edukatif, hingga desain kemasan yang berpotensi meningkatkan literasi finansial siswa sejak dini. Terakhir, penyelenggara perlu mempertimbangkan aspek aksesibilitas teknologi, misalnya dengan menyediakan solusi akun premium atau perangkat cadangan, untuk meminimalisir kendala teknis selama proses praktik berlangsung.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan apresiasi yang mendalam serta penghargaan setinggi-tingginya kepada Politeknik TEDC atas segala bentuk dukungan yang diberikan terhadap kelancaran program pengabdian ini. Kami juga mengucapkan terima kasih yang tulus kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dan membantu menyukseskan rangkaian kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini. Secara khusus, ungkapan terima kasih kami sampaikan kepada pihak MI Nurul Huda yang

telah memberikan izin, akses fasilitas, serta dukungan penuh selama pelaksanaan kegiatan berlangsung. Terakhir, kami sangat mengapresiasi kerja keras dan dedikasi rekan-rekan tim pelaksana yang telah bekerja sama dengan penuh semangat serta rasa tanggung jawab yang tinggi demi mencapai tujuan program ini

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, N., Prastiyono, H., & Imron, A. (2024). Pengaruh Media Poster Digital Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 09 Gresik. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 4(3), 105–113.
- Azqia, L., Efrianti, M., Maulisa, Sumiatun, S., Sakina, M., & Nassrullah, A. (2025). Pelatihan Desain Grafis Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa SMP IT Tenggarong Seberang. *PEMA: Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(2), 356–364. <https://doi.org/10.62097/pandalungan.v4i1.2244>
- Eliastuti, M., Amelia, R., Batubara, F. M., Nuraini, N., Fardiah, N., Damayanti, A., Rizqiani, A., Purba, E. F. W., Paron, O. D., & Putri, R. A. (2023). Peningkatan Kemampuan Menulis dan Literasi Digital Peserta Didik SMP Negeri 66 Jakarta Melalui Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva. *Archive: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 206–218. <https://doi.org/10.55506/arch.v2i2.62>
- Ernawati, T., Syams, F. M., Sugianto, C. A., Rohmayani, D., Ekawati, N., & Tresnawati, S. (2025). Pelatihan Membuat Poster Menggunakan Canva Untuk Menambah Pengetahuan Desain Grafis Siswa Kelas X Smk Cendekia Batujajar. *Puan Indonesia*, 7(1), 491–498. <https://doi.org/10.37296/jpi.v7i1.371>
- Putri, N. A. A., Rohman, A. H., Fauziah, H., Pangestu, W. T., & Ambarwati, W. (2025). Pelatihan Pembuatan Poster Melalui Aplikasi Canva Untuk Melatih Kreativitas Siswa SDN Tambung 1. *PEMA: Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3), 433–442. <https://doi.org/10.56832/pema.v5i3.1853>
- Rahayu, A. H., Faujiyah, F., Sugianto, C. A., Ginting, G., Rohmayani, D., Sudrajat, A., & Mustafa, T. F. (2025). Edukasi Microsoft Word dalam Membuat Karya Ilmiah di SMP Negeri 10 Cimahi. *JPPkM: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Kepada Masyarakat*, 1(2), 100–105.
- Rodi, M., Imtihan, K., Mardi, M., & Bagye, W. (2025). Peningkatan Keterampilan Desain Grafis Berbasis Web Melalui Pelatihan Canva. *Ika Bina En Pabolo : Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 10–22. <https://doi.org/10.36987/ikabinaenpabolo.v5i1.6552>
- Rohmayani, D., Adhitya, A., Sugianto, C. A., Rahayu, A. H., & Rismayana, A. H. (2026). Pelatihan Pemanfaatan Smartphone untuk Digital Marketing di SMK Negeri 3 Cimahi. *JPPkM: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Kepada Masyarakat*, 2(1), 17–22.
- Setiawan, A., Susanto, S., & Wardhani, I. S. K. (2024). Pelatihan Pembuatan Poster Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Literasi Digital pada Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Penelitian Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 22–33. <https://doi.org/10.53621/jippmas.v4i1.274>
- Tukiyat, T., Anggai, S., Waskita, A. A., & Zain, R. M. (2024). Pelatihan Desain Grafis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas dan Literasi Digital bagi Siswa- Siswi SMK Islam Permatasari 2 Rumpin Bogor. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4), 535–548.