

MENANAMKAN NILAI KELESTARIAN SENI BUDAYA MELALUI PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF SEJAK USIA DINI

Bintang Perwira^{a,1}, Fathur Rohman Al Farizi^{b,2}, Muhamad Angga Wijaya^{c,3}

^{abc}Program Study Sarjana Akuntansi, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Pamulang

¹bintangperwira22707@gmail.com; ²fathurrohmanalfarizi2019@gmail.com;

³wijayaangga2909@gmail.com

*bintangperwira22707@gmail.com

Abstrak

Pemanfaatan teknologi digital perlu diperkenalkan sejak usia dini untuk mendukung peningkatan literasi kreatif dan pelestarian seni budaya. Namun, siswa sekolah dasar masih memiliki pengetahuan terbatas mengenai cara membuat media promosi yang sederhana, menarik, dan relevan dengan perkembangan digital saat ini. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan memberikan edukasi penggunaan Canva sebagai media promosi kreatif dalam mengenalkan seni budaya lokal melalui desain poster, pamflet, dan konten visual digital. Kegiatan dilaksanakan pada 14 Oktober 2025 di SDN Cibeuteung Muara 03 dengan metode edukasi visual, tutorial langsung, dan demonstrasi penggunaan Canva melalui smartboard di kelas. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan kemampuan siswa dalam membuat desain digital sederhana serta pemahaman elemen visual seperti warna, tipografi, dan keseimbangan tata letak desain. Program ini membuktikan bahwa Canva efektif digunakan sebagai media pembelajaran kreatif sekaligus sarana memperkenalkan seni budaya kepada generasi muda secara menarik dan kontekstual. Kegiatan ini juga mendorong kreativitas, kolaborasi, serta minat belajar siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Canva; media promosi; literasi digital; seni budaya; kreativitas anak

Abstract

Digital technology needs to be introduced from an early age to support creative literacy and cultural preservation. However, elementary school students still have limited knowledge about creating promotional media that is simple, attractive, and relevant to current digital developments. This Community Service Program aims to provide education on the use of Canva as a creative promotional medium to introduce local cultural arts through poster designs, pamphlets, and digital visual content. The activity was conducted on October 14, 2025, at SDN Cibeuteung Muara 03 using visual education methods, hands on tutorials, and live Canva demonstrations through a smartboard in the classroom. The results show an improvement in students' abilities to create simple digital designs and understand visual elements such as color, typography, and layout balance. This program proves that Canva is effective as a creative learning medium and a tool for introducing cultural arts to young learners in elementary school settings.

Keywords: Canva; promotional media; digital literacy; cultural arts; children's creativity

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital memberikan pengaruh besar terhadap cara generasi muda dalam memahami dan menyebarkan informasi, termasuk dalam konteks seni dan budaya. Media digital memungkinkan penyampaian pesan budaya secara lebih menarik, visual, dan mudah diakses oleh berbagai kalangan (Aji, 2020; Budiman, 2019). Oleh karena itu, penguasaan literasi digital sejak usia dini menjadi kebutuhan penting dalam pembelajaran abad ke-21.

Canva sebagai platform desain grafis berbasis digital banyak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karena kemudahan penggunaan dan kelengkapan fitur visualnya (Akbar, 2021; Austonia, 2021). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa penggunaan Canva mampu meningkatkan kreativitas dan minat belajar siswa dalam pembuatan media visual sederhana (Damayanti, 2022; Nugroho, 2021).

Di tingkat sekolah dasar, keterampilan desain digital belum banyak diperkenalkan secara sistematis, padahal kreativitas visual berperan penting dalam penguatan literasi budaya dan ekonomi kreatif (Munandar, 2019; Suryana, 2021). Oleh karena itu, kegiatan PKM ini mengintegrasikan pengenalan seni budaya dengan pelatihan desain digital menggunakan Canva sebagai upaya menanamkan nilai

pelestarian budaya sejak usia dini melalui media promosi kreatif.

Perkembangan teknologi digital sangat mempengaruhi cara generasi muda memahami dan mempromosikan seni budaya. Era digital menuntut siswa tidak hanya memahami budaya melalui cerita atau gambar cetak, tetapi juga mampu mengenalkan dan mempromosikan budaya melalui media grafis yang menarik secara visual (Aji, 2020). Canva sebagai platform desain digital berbasis teknologi menjadi alternatif praktis dan mudah digunakan untuk menghasilkan berbagai media promosi, seperti poster, brosur, kartu informasi, hingga konten visual untuk media sosial (Akbar, 2021).

Di tingkat sekolah dasar, keterampilan desain digital belum banyak diperkenalkan secara formal, padahal kreativitas visual merupakan kemampuan yang penting dalam pembelajaran abad ke-21. Oleh karena itu, memperkenalkan Canva sejak usia dini sangat relevan untuk mengembangkan kreativitas sekaligus melatih kemampuan siswa dalam membuat media promosi yang bermanfaat, terutama dalam konteks pengenalan seni budaya lokal seperti motif tradisional, ikon daerah, atau kegiatan budaya sekolah.

Kegiatan PKM ini mengintegrasikan pengenalan seni budaya dengan tutorial desain digital menggunakan Canva.

Pendekatan ini dipilih agar siswa tidak hanya belajar mengenai budaya, tetapi juga memiliki keterampilan untuk membuat media promosi kreatif sehingga pelestarian budaya dapat dilakukan melalui platform digital yang dekat dengan kehidupan mereka.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan PKM dilaksanakan pada Selasa, 14 Oktober 2025 di SDN Cibeuteung Muara 03 dengan peserta sebanyak 54 siswa kelas V. Pelaksanaan kegiatan terdiri dari tiga tahap, yaitu persiapan, pelaksanaan inti, dan evaluasi hasil desain.

Pada tahap persiapan, tim PKM melakukan koordinasi dengan Kepala Sekolah, menyiapkan smartboard, laptop, akun Canva, serta perangkat tambahan seperti jaringan internet dan materi tutorial yang dirancang menggunakan Canva itu sendiri. Materi yang disiapkan mencakup pengenalan interface Canva, fungsi tombol, pemilihan template, pengaturan warna, penggunaan elemen dekoratif, dan cara mengekspor desain menjadi file gambar. Materi visual kemudian disusun dalam bentuk slide agar mudah dipahami oleh siswa.

Pada tahap pelaksanaan inti, tim PKM memulai kegiatan dengan mengenalkan konsep dasar media promosi dan peran teknologi dalam menyebarkan informasi budaya. Siswa diperlihatkan contoh desain

promosi budaya seperti poster festival daerah, konten pelestarian budaya, dan ilustrasi tradisional. Selanjutnya dilakukan tutorial Canva secara langsung melalui smartboard, di mana siswa diajak melihat proses langkah demi langkah mulai dari memilih template, mengganti warna, memasukkan teks, memilih jenis font, hingga menambahkan elemen budaya seperti ikon batik atau gambar rumah adat. Tutorial dilakukan secara perlahan agar siswa dapat mengikutinya dengan mudah.

Setelah menunjukkan langkah dasar, siswa diminta mencoba membuat desain promosi budaya sederhana secara berkelompok. Mereka diarahkan untuk memilih tema budaya seperti tarian daerah, makanan tradisional, atau simbol khas Nusantara. Tim PKM mendampingi mereka dalam menentukan komposisi, pemilihan warna, serta kesesuaian tipografi agar desain tetap menarik dan informatif.

Tahap evaluasi dilakukan melalui sesi presentasi singkat, di mana setiap kelompok menunjukkan hasil desain Canva mereka. Guru dan tim PKM memberikan apresiasi serta umpan balik mengenai elemen desain, kesesuaian tema, dan nilai budaya yang ditampilkan.



(Gambar 1. Penyampaian Materi)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM ini memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan literasi digital dan pemahaman siswa mengenai media promosi. Pada aspek kognitif, siswa mampu memahami konsep dasar desain promosi dan mengenali elemen visual seperti font, warna, ilustrasi, dan komposisi. Mereka juga mulai memahami bahwa pesan budaya dapat disampaikan melalui media grafis yang menarik.

Pada aspek keterampilan, seluruh kelompok berhasil membuat desain Canva bertema budaya, seperti poster “Rumah Adat Nusantara”, “Tarian Daerah Jawa Barat”, dan “Ayo Lestarkan Batik Indonesia”. Siswa menunjukkan kemampuan dalam memilih template, menyesuaikan warna, mengubah ukuran elemen, dan menambahkan gambar pendukung. Hasil karya siswa menunjukkan kreativitas yang baik, terutama dalam penggunaan warna cerah dan komposisi seimbang.

Pada aspek sikap dan motivasi, siswa terlihat sangat antusias karena Canva merupakan aplikasi yang mudah digunakan dan tampilannya menarik. Mereka mengungkapkan bahwa membuat desain digital terasa menyenangkan dan mereka ingin mencoba membuat desain lainnya di rumah. Hal ini menunjukkan bahwa Canva dapat menjadi media belajar alternatif yang efektif dalam konteks pembelajaran tematik, terutama untuk mengenalkan seni budaya.

Kegiatan ini juga menunjukkan bahwa Canva dapat menjadi sarana pengembangan ekonomi kreatif sejak usia dini. Meskipun siswa masih berada pada tahap dasar, kemampuan membuat desain promosi dapat berkembang menjadi keterampilan bernilai ekonomi di masa depan, seperti membuat poster kegiatan sekolah, desain bisnis kecil, atau konten kreatif lainnya.



(Gambar 2. Tutorial Menggunakan Canva dengan Smartboard)

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang mengangkat penggunaan Canva sebagai media promosi kreatif ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital, kreativitas, dan pemahaman siswa sekolah dasar dalam mempromosikan seni budaya. Siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan teknis mengenai penggunaan Canva, tetapi juga mampu memahami konsep dasar desain visual seperti pemilihan warna, tipografi, dan pengaturan tata letak yang seimbang. Selain itu, kegiatan ini turut meningkatkan motivasi dan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran karena penggunaan media digital yang interaktif dan menarik. Canva terbukti dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang efektif dalam mendukung pengenalan seni budaya serta pengembangan kreativitas sejak usia dini. Oleh karena itu, disarankan agar kegiatan serupa dapat dilaksanakan secara berkelanjutan melalui integrasi media desain digital dalam pembelajaran sekolah dasar serta pengembangan program lanjutan yang berfokus pada pembuatan konten kreatif bertema budaya, sehingga manfaat kegiatan dapat dirasakan dalam jangka panjang.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis dan seluruh tim pelaksana PKM menyampaikan rasa terima kasih yang

sedalam-dalamnya kepada Universitas Pamulang melalui Fakultas Ekonomi dan Bisnis, khususnya Program Studi S1 Akuntansi, yang telah memberikan dukungan penuh mulai dari tahap perencanaan hingga pelaksanaan kegiatan. Apresiasi juga diberikan kepada Ketua Program Studi, Dr. H. Suropto, S.E., M.Ak., yang telah memberikan arahan dalam penyusunan konsep kegiatan sehingga dapat berjalan sesuai tujuan.

Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Ibu Nurhayati, S.E., M.Ak., selaku dosen pendamping yang selalu memberikan masukan konstruktif, motivasi, dan bimbingan dalam setiap proses kegiatan PKM, baik secara akademik maupun teknis lapangan. Dedikasi beliau memberikan nilai tambah yang besar bagi keberhasilan kegiatan ini.

Penghargaan yang tinggi diberikan kepada Kepala SDN Cibeuteung Muara 03, Bapak Gito Priyono, S.Pd., Gr., beserta seluruh guru dan jajaran pengelola sekolah yang telah memberikan kesempatan, fasilitas, dan dukungan penuh sehingga kegiatan pengabdian dapat berlangsung dengan aman, tertib, dan penuh antusiasme. Kami sangat berterima kasih atas sambutan yang hangat dan keterbukaan sekolah dalam menerima program ini sebagai bagian dari upaya

peningkatan literasi digital dan budaya bagi siswa.

Ucapan terima kasih yang tidak kalah penting kami sampaikan kepada para siswa kelas V SDN Cibeuteung Muara 03 yang telah mengikuti kegiatan ini dengan penuh semangat dan antusiasme. Kreativitas dan semangat belajar mereka menjadi motivasi terbesar bagi tim PKM untuk memberikan edukasi yang terbaik. Partisipasi aktif mereka dalam tutorial Canva, diskusi kelas, serta pembuatan desain promosi budaya menjadi bukti bahwa generasi muda memiliki potensi besar dalam memanfaatkan teknologi secara positif.

Akhirnya, terima kasih juga ditujukan kepada seluruh anggota tim PKM: Bintang Perwira Widjaksono, Fathur Rohman Al Farizi, dan Muhamad Angga Wijaya, yang telah bekerja sama dengan penuh dedikasi dalam mempersiapkan materi, melakukan koordinasi, dan melaksanakan kegiatan di lapangan. Kolaborasi yang solid antara anggota tim menjadi faktor keberhasilan kegiatan pengabdian ini.

Semoga kegiatan PKM ini memberikan manfaat jangka panjang bagi sekolah, siswa, dan seluruh pihak yang terlibat, serta menjadi inspirasi bagi kegiatan-kegiatan pengabdian masyarakat lainnya di masa yang akan datang.



(Gambar 3. Foto Bersama Tim PMkM Dengan Peserta PMkM)



(Gambar 4. Foto Bersama Kelompok PMkM Dan Guru SDN Cibeuteung Muara 03)

REFERENSI

- Aji, S. (2020). Literasi Digital dalam Pembelajaran Abad 21. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 33–41.
- Akbar, M. F. (2021). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran Desain Grafis Dasar. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 6(2), 112–121.
- Austonia, T. (2021). Canva sebagai Media Alternatif Pembelajaran Berbasis Digital. *Jurnal Edukasi Teknologi*, 4(2), 67–75.
- Budiman, H. (2019). Peran Teknologi Informasi dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Islam*, 10(2), 123–138.

Damayanti, F. (2022). Implementasi Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 7(1), 54–62.

Munandar, U. (2019). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Sekolah Dasar*. Bandung: Alfabeta.

Nugroho, A. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Mendesain Media Pembelajaran. *Jurnal Edukasi Online*, 5(3), 101–110.

Suryana, H. (2021). *Ekonomi Kreatif dan Pembangunan Berkelanjutan*. Yogyakarta: Deepublish