

## Pelatihan Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Guru Sekolah SD IT-AL-FAJAR

Mario\*<sup>1</sup>, Irfan Azhari<sup>2</sup>, Rully Sumarlin<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Desain Komunikasi Visual, FIK, *Telkom University*, Indonesia

<sup>2</sup> Desain Komunikasi Visual, FIK, *Telkom University*, Indonesia

<sup>3</sup> Desain Komunikasi Visual, FIK, *Telkom University*, Indonesia

Email: <sup>1</sup>dsmario@telkomuniversity.ac.id, <sup>2</sup>irfanazharia@telkomuniversity.ac.id, <sup>3</sup>rullysumarlin@telkomuniversity.ac.id

Received : Dec 23, 2023; Revised : Feb 20, 2025; Accepted : Mar 22, 2025

### Abstrak

Pelatihan *Canva* untuk Guru Sekolah Dasar SD IT Alfajar Bandung bertujuan untuk membekali para pendidik dengan keterampilan desain grafis dasar yang dapat digunakan untuk memperkaya materi pembelajaran dan meningkatkan keterlibatan siswa. *Canva*, sebagai alat desain yang mudah digunakan, menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan guru untuk menciptakan materi visual seperti poster, infografis, dan presentasi dengan cepat dan efisien. Pelatihan ini dilakukan melalui pendekatan praktis, di mana para guru diperkenalkan dengan antarmuka *Canva*, kemudian dilatih untuk membuat berbagai materi ajar yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa. Selain itu, para peserta juga didorong untuk memanfaatkan *template* dan elemen desain yang tersedia di *Canva* untuk menciptakan materi yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Hasil dari pelatihan ini menunjukkan bahwa pelatihan *Canva* terhadap guru SD IT Al-Fajar memberikan dampak positif serta pondasi bagi para guru untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan mereka dalam berinovasi menyajikan pembelajaran yang menarik bagi para siswa. Selain itu, adanya peningkatan signifikan dalam kemampuan desain grafis dan kepercayaan diri para guru dalam menggunakan teknologi untuk mendukung pengajaran.

**Kata Kunci :** Desain, Desain Grafis, Materi Pembelajaran, Pelatihan Canva, Pembelajaran Canva

### 1. PENDAHULUAN

Teknologi di era digital masa ini memainkan peran penting khususnya dalam dunia Pendidikan. Kehadiran teknologi menjadi sebuah tantangan bagi tenaga pendidik dalam mengembangkan kompetensinya, khususnya pada pemanfaatan media digital dalam proses pembelajaran. Selain itu, tenaga pendidik juga bertanggung jawab dalam membentuk pondasi pengetahuan serta keterampilan dasar siswa.

Di Indonesia, keterampilan pendidik dalam menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran masih terbatas. Menurut Kemendikbud, Sebanyak 60% tenaga pendidik masih belum menguasai TIK sebagai media pembelajaran [1]. Kurangnya kemampuan tersebut sebagian besar disebabkan karena akses media bahan ajar (konten) sebagai ruang kreativitas guru dalam membangun pembelajaran masih terbatas. Menurut Anderson, Keterampilan dalam menciptakan materi visual yang menarik dapat mendorong kegiatan pembelajaran yang interaktif mengingat bahwa siswa pada usia sekolah dasar cenderung lebih responsif terhadap pembelajaran yang interaktif dan visual [2].

“Penggunaan visual yang efektif dalam pengajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami serta mengingat informasi dengan lebih baik.”

Media Canva menjadi salah-satu *platform* desain grafis berbasis web yang dapat memungkinkan pengguna membuat berbagai jenis konten visual dengan mudah. Kegunaan platform Canva memberikan kemudahan untuk berbagai macam bidang profesi seperti konten kreator, pembisnis, dan termasuk untuk Pendidikan [3]. Adapun kegunaan *platform* Canva diantaranya adalah mampu meningkatkan kreativitas guru maupun siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang disediakan serta Desain dapat dilakukan di media *smartphone*.

Meskipun Canva menawarkan kemudahan dalam penggunaannya, tidak semua guru memiliki keterampilan atau pengetahuan yang cukup untuk memanfaatkannya secara maksimal. Banyak guru masih merasa terbatas dalam hal kreativitas dan kemampuan teknis saat harus membuat materi ajar yang menarik. "Guru yang inovatif dan kreatif adalah kunci dalam menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan efektif bagi siswa, terutama di tingkat dasar," ujar Smith [4]. Pelatihan yang tepat dapat membantu mengatasi hambatan ini, memberikan guru keterampilan dan kepercayaan diri yang mereka butuhkan untuk memanfaatkan Canva secara efektif.

Pelatihan ini tidak hanya bertujuan untuk meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga untuk memperkenalkan guru pada cara-cara baru dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam strategi pengajaran mereka. Menurut White dalam artikelnya menyatakan bahwa kemampuan untuk merancang materi yang disesuaikan dengan kebutuhan individu siswa adalah aspek penting dalam pendidikan inklusif [5].

Canva menyediakan berbagai fitur dan template yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat infografis, poster, dan presentasi yang menarik, yang pada gilirannya dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas. Dengan pelatihan yang memadai, guru dapat memanfaatkan Canva untuk menciptakan materi yang fleksibel dan dapat disesuaikan dengan berbagai tingkat kemampuan siswa, yang sangat penting dalam mendukung pembelajaran yang inklusif dan berpusat pada siswa.

Dalam konteks kebijakan pendidikan yang semakin mendorong pengembangan kompetensi digital di kalangan guru, pelatihan Canva menjadi semakin relevan. "Pelatihan berkelanjutan bagi guru adalah kunci dalam memastikan mereka tetap relevan dan mampu menghadapi tantangan pendidikan di era digital," ujar Johnson [6]. Dengan menguasai Canva, guru sekolah dasar dapat lebih siap untuk memenuhi tuntutan kurikulum modern dan membantu siswa mereka mengembangkan keterampilan yang diperlukan untuk berhasil di abad ke-21.

Oleh karena itu, pelatihan Canva untuk guru sekolah dasar merupakan investasi penting dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan. Ini tidak hanya akan memperkaya metode pengajaran, tetapi juga akan memberdayakan guru untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, kreatif, dan sesuai dengan perkembangan zaman.

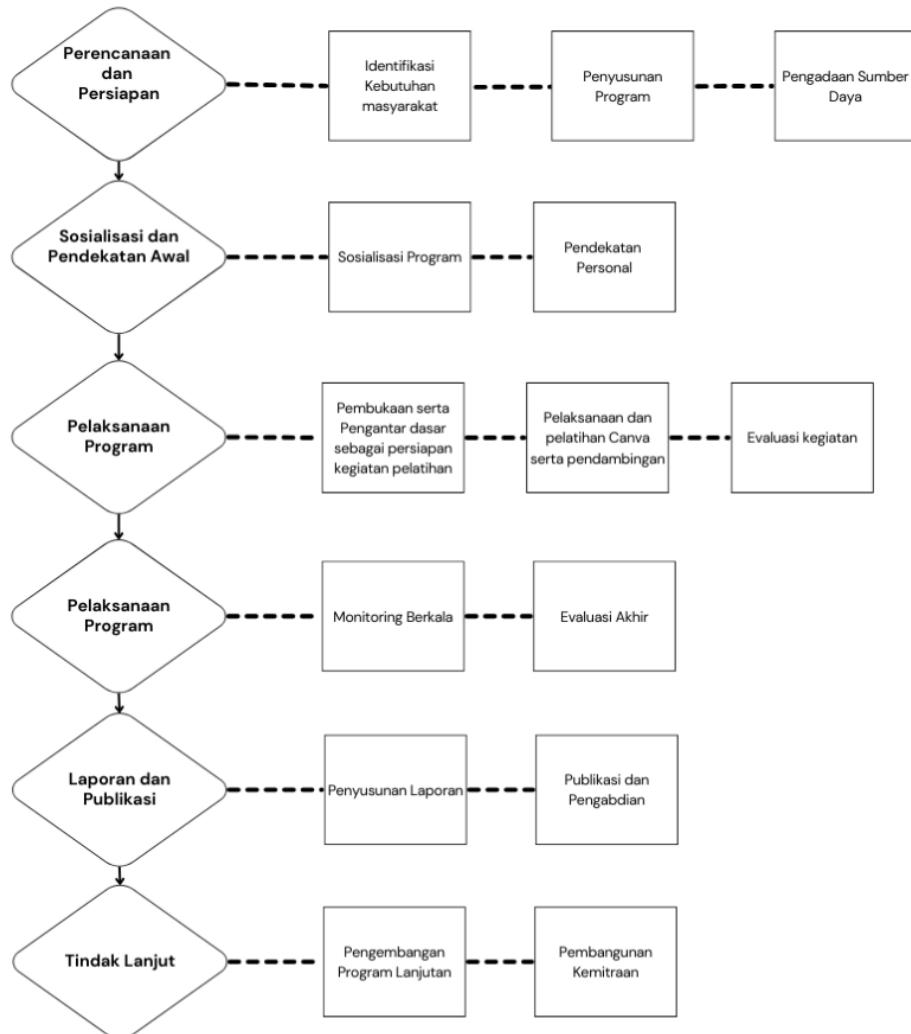
### **1.1. Potensi Pemberdayaan Masyarakat Sasar**

Pengabdian Masyarakat khususnya pada pelatihan dan pemanfaatan media Canva difokuskan kepada guru sekolah dasar SD IT Alfajar Bandung. Melalui pelatihan Canva diharapkan memiliki potensi untuk meningkatkan kualitas Pendidikan di Tingkat dasar. Selain itu, dengan memberikan bekal keterampilan desain grafis yang mudah dan praktis diharapkan guru dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik serta relevan bagi siswa. Dengan demikian,

pelatihan Canva dapat menjadi langkah strategis dalam mendukung upaya peningkatan kualitas pendidikan dan pemberdayaan guru sebagai pilar utama dalam mencerdaskan kehidupan bangsa.

## 2. METODE

Pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan menggunakan metode, prosedur, dan tahapan yang terstruktur untuk mencapai tujuan kegiatan secara optimal. Pada Gambar 1, tahapan dimulai dengan melakukan perencanaan dan persiapan, sosialisasi dan pendekatan awal, pelaksanaan program, laporan dan publikasi dan tindak lanjut.



Gambar 1 Metode dan Tahapan Pengabdian Masyarakat

### 2.1. Pelaksanaan dan Persiapan

Pelaksanaan pengabdian masyarakat diawali dengan melakukan identifikasi kebutuhan masyarakat melalui survei serta diskusi dengan Masyarakat melalui wawancara, *Focus Group Discussion* (FGD), dan metode lainnya yang relevan. Berdasarkan hasil identifikasi, langkah pertama yang dilakukan adalah dengan penyusunan program pengabdian yang menyesuaikan kebutuhan masyarakat. Penyusunan program ini mencakup penetapan tujuan, sasaran, materi, metode pelatihan, serta indikator keberhasilan. Setelah itu, dilakukan pembentukan tim pengabdian yang terdiri dari anggota dengan keahlian yang relevan untuk mendukung pelaksanaan program secara efektif dan bertanggung jawab dalam menjalankan berbagai aspek kegiatan. Selanjutnya, dilakukan

---

pengadaan sumber daya seperti materi pelatihan, peralatan, dan anggaran yang dipastikan tersedia sebelum kegiatan dimulai. Hal ini bertujuan agar program dapat berjalan lancar dan mencapai tujuan.

## 2.2. Sosialisasi dan Pendekatan Awal

Sosialisasi program dilakukan kepada masyarakat sasaran untuk menjelaskan tujuan, manfaat, dan jadwal kegiatan secara rinci. Proses ini dilakukan melalui berbagai metode, seperti pertemuan langsung maupun pemanfaatan media sosial guna untuk memastikan informasi tersampaikan secara luas dan efektif. Selain itu, dilakukan pendekatan personal dengan membangun hubungan baik dengan tokoh masyarakat, pemimpin komunitas, serta peserta program. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan dukungan, kepercayaan, dan partisipasi aktif dari masyarakat dalam mendukung keberhasilan program yang akan dilaksanakan.

## 2.3. Pelaksanaan Program

Pengabdian masyarakat dimulai dengan tahap awal, yang mencakup pembukaan dan pengenalan. Pada tahap ini, program dimulai dengan perkenalan dan penyampaian tujuan kegiatan, serta pemberian motivasi kepada peserta untuk mengikuti program dengan semangat. Selanjutnya, diberikan penjelasan materi dasar sebagai pengantar selama program agar memastikan semua peserta mampu memahami konsep dan tujuan dari materi yang disampaikan.

Pada tahap inti, dilakukan pelatihan teknis sesuai bidang yang ditargetkan, seperti keterampilan, teknologi, kesehatan, atau pendidikan. Pelatihan dilaksanakan menggunakan metode interaktif, seperti diskusi, simulasi, dan praktik langsung. Peserta juga mendapatkan pendampingan dan bimbingan selama mendemonstrasikan materi agar membantu mengatasi kesulitan yang muncul agar hasil pelatihan lebih optimal.

Tahap akhir program mencakup evaluasi dan refleksi yaitu hasil pelatihan dianalisis untuk mengetahui tingkat pemahaman dan keberhasilan peserta. Refleksi dilakukan untuk memberikan umpan balik serta mendorong peserta agar terus menerapkan pengetahuan yang telah diperoleh.

## 2.4. Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dilakukan secara berkala untuk memastikan peserta menerapkan pengetahuan yang diperoleh dalam kehidupan sehari-hari. Proses ini dapat dilakukan melalui kunjungan lapangan, komunikasi *daring*, atau pertemuan tindak lanjut. Selanjutnya, dilakukan evaluasi akhir setelah program berjalan dalam jangka waktu tertentu. Evaluasi ini bertujuan menilai dampak jangka panjang program, seperti perubahan perilaku, peningkatan keterampilan, serta dampak ekonomi dan sosial yang dirasakan oleh masyarakat.

## 2.5. Laporan dan Publikasi

Laporan program disusun secara lengkap mencakup pelaksanaan, hasil, tantangan, dan rekomendasi untuk program serupa di masa yang akan datang. Hasil pengabdian kemudian dipublikasikan melalui jurnal, seminar, atau media lain untuk berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan komunitas yang lebih luas.

## 2.6. Tindak Lanjut

Berdasarkan hasil evaluasi, perancangan program lanjutan dan perluasan program diperlukan sebagai pengembangan dan dalam membangun kemitraan diperlukan hubungan bangun kemitraan yang baik seperti pemerintah, LSM, atau Perusahaan. Hal itu berguna untuk

memperkuat dampak program dan memastikan keberlanjutan inisiatif pengabdian kepada Masyarakat.

### 3. HASIL

Pengabdian Masyarakat (Abdimas) ini dilakukan melalui 3 tahapan diantaranya adlaah pra kegiatan, proses kegiatan, dan pasca kegiatan. Kegiatan Abdimas dilaksanakan di SD IT-Al Fajar dengan melibatkan tim dosen dan mahasiswa beserta para guru sebagai partisipan dalam \pelatihan media Canva sebagai media pengajaran. Waktu pelaksanaan dilakukan pada hari Rabu, 11 Desember 2024 pukul 10-00-15.30 WIB.

#### 3.1. Pra-Kegiatan

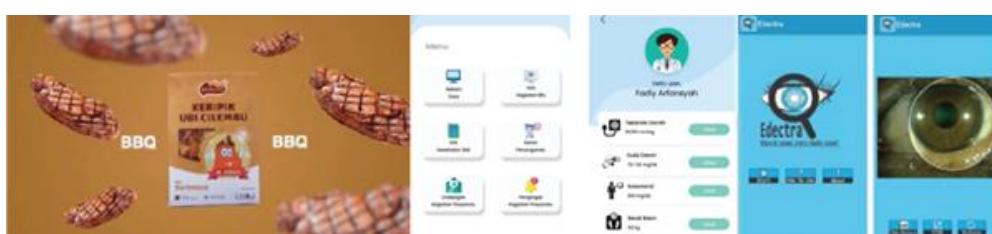
Pada tahap ini, pelaksana kegiatan melakukan survei dan diskusi dengan mitra terkait dengan kebutuhan lapangan seperti kelayakan ruangan pelatihan , kesiapan waktu, dan lokasi tempat pengabdian Masyarakat. Pelaksana juga mempersiapkan peralatan yang dibutuhkan seperti komputer, tablet, smartphone, dan laptop. Adapun persiapan kebutuhan non-fisik (digital) seperti mengajukan langganan Cloud sebagai platform penyimpanan data bersama, melakukan langganan Canva selama 1 tahun sebanyak 3 buah akun.

#### 3.2. Proses Kegiatan

Kegiatan ini merupakan pelaksanaan pelatihan Canva untuk para guru SD IT-Al-Fajar. Tujuan dari kegiatan tersebut adalah untuk meningkatkan keterampilan dan kreativitas para guru dalam memanfaatkan platform Canva sebagai media dalam proses pembelajaran. Adapun materi dan pemahaman yang diberikan yang ditampilkan pada gambar 2 dan gambar 3 mencakup penyajian fitur Canva (*menu, tools, dan lainnya*) serta cara membuat desain grafis seperti poster, media slide presentasi, hingga materi pembelajaran.



*Gambar 2 slide presentasi pelatihan beserta modul*  
Sumber: dokumentasi pribadi



*Gambar 3 hasil dari pelatihan Canva yang diperoleh oleh peserta guru.*  
Sumber: dokumentasi pribadi

Pendekatan pelatihan dilakukan dengan cara praktik sehingga para guru dapat mengimplementasikan setiap langkah secara langsung seperti yang ditampilkan dalam gambar Berdasarkan hasil pelaksanaan, para guru sangat antusias dalam pelatihan Canva ini dan menjadi pengalaman baru untuk menciptakan media ajar-mengajar yang menarik dan efektif. Selain itu, para guru mampu mengimplementasikan materi pelatihan ke dalam contoh luaran desain canva berdasarkan konsep yang beragam.

### 3.3. Pasca Kegiatan

Kegiatan ini merupakan tahap evaluasi yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil evaluasi menunjukkan bahwa pelatihan Canva memberikan dampak positif yang signifikan bagi para guru SD IT Al-Fajar terhadap keterampilan desain grafis. Umpaman balik yang diberikan adalah pelatihan ini cukup membantu bagi para guru dalam menciptakan media pembelajaran untuk murid-murid SD IT Al-Fajar yang kreatif dan menarik. Namun untuk Sebagian guru mengusulkan bahwa kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dapat berlanjut (ber-kontinuitas) agar para guru dapat mengetahui fitur Canva lanjutan beserta mendalamai ilmu desain grafis.

## 4. DISKUSI

Hasil kegiatan Abdimas dijabarkan berdasarkan hasil implementasi desain dan hasil publikasi. Hasil implementasi desain meliputi segala kebutuhan desain dalam seluruh rangkaian kegiatan, serta hasil publikasi berupa jurnal ilmian dan kebutuhan publikasi seperti video hasil kegiatan, dan artikel website.

Hasil pengabdian masyarakat yang dilakukan oleh tim pengabdi berupa desain banner & spanduk acara, desain sertifikat, dan desain Canva untuk kebutuhan pembelajaran siswa telah memberikan dampak yang signifikan. Tim berhasil merancang banner dan spanduk acara yang estetis dan informatif, mendukung kelancaran penyelenggaraan acara di sekolah dengan tampilan yang menarik dan profesional.

Selain itu, desain sertifikat yang dibuat memberikan kesan lebih formal dan prestisius bagi penerimanya, serta meningkatkan motivasi siswa dan guru dalam mencapai pencapaian tertentu. Yang tak kalah penting, desain Canva yang dibuat khusus untuk kebutuhan pembelajaran siswa, seperti poster materi ajar, infografis, dan presentasi dalam membantu memperkaya pengalaman belajar dengan visual yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Penggunaan desain ini juga memudahkan guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih interaktif dan kreatif, sehingga dapat meningkatkan minat dan perhatian siswa dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan, pengabdian ini telah memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas tampilan dan efektivitas pembelajaran di sekolah.

### 4.1. Umpaman Balik Mitra

Terdapat 20 peserta guru SD IT-Fajr yang mengikuti pelatihan Canva. Berdasarkan hasil pelatihan, berikut merupakan tanggapan (respon) para guru terhadap pelatihan.

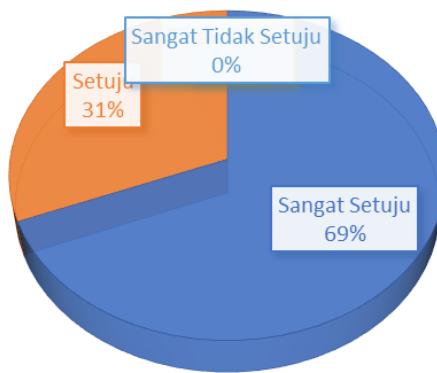
Tabel 1. Umpaman Balik Mitra terhadap Pelatihan Canva

No	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
1.	Materi kegiatan sesuai dengan kebutuhan mitra/peserta				5	15
2.	Waktu pelaksanaan kegiatan ini relatif sesuai dan cukup				11	9
3.	Materi/kegiatan yang disajikan jelas dan mudah dipahami				2	18

4.	Panitia memberikan pelayanan yang baik selama kegiatan				5	15
5.	Masyarakat menerima dan berharap kegiatan-kegiatan seperti ini dilanjutkan di masa yang akan datang				8	12

**Keterangan :**

SS = Sangat Setuju; S = Setuju; N = Netral; TS = Tidak Setuju; STS = Sangat Tidak Setuju

**Gambar 4** Persentase Keseluruhan Pelatihan Canva Terhadap Guru SD IT Al-Fajar

Setelah melakukan kuesioner kepada para guru, hasil responden kemudian diolah dengan menjumlahkan nilai (skor) keseluruhan tiap opsi. Dari hasil keseluruhan, sebanyak 69% memberikan respon “sangat setuju” dan 31% memberikan respon “Setuju terhadap efisiensi waktu, penyajian materi oleh tim dosen dan mahasiswa, dan materi Canva seperti yang ditampilkan pada Gambar 2. pelatihan Canva terhadap guru SD IT Al-Fajar memberikan dampak positif serta pondasi yang kuat bagi para guru untuk mengembangkan kreativitas dan keterampilan digital mereka dalam berinovasi untuk menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan inspiratif.

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

Perkembangan media teknologi sebagai sarana pada bidang Pendidikan menjadi salah-satu alat yang praktis bagi para tenaga pendidik khususnya guru seperti halnya *platform* Canva. Dalam hal ini, Pelatihan Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Guru Sekolah Smp It-Al-Fajar menjadi Solusi dalam mengembangkan kreativitas dan kemampuan para guru dalam menyajikan materi yang menarik bagi para siswa. Hal itu didukung dengan adanya respon dari para guru SD IT Al-Fajar terhadap pelatihan dengan rata-rata nilai positif. Para guru juga memberikan masukan agar kegiatan ini dapat diteruskan lagi mengingat masih banyak fitur yang masih bisa dieksplorasi.

## Dokumentasi Kegiatan



*Gambar 5 Banner Pelatihan Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Guru Sekolah Dasar SD IT Al-Fajar*

Sumber : dokumentasi pribadi



*Gambar 6 Foto Bersama Tim dosen, mahasiswa beserta para Guru SD IT AL-FAJAR*

Sumber : dokumentasi pribadi

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Yopi Makdori, "Kemendikbud Sebut 60 Persen Guru Masih Terbatas Menguasai Teknologi Informasi," *liputan 6*, Jakarta Pusat, pp. 1–1, Apr. 21, 2021. Accessed: Jan. 16, 2025. [Online]. Available: <https://www.liputan6.com/news/read/4533328/kemendikbud-sebut-60-persen-guru-masih-terbatas-menguasai-teknologi-informasi?page=2>
- [2] L. Qasserras, "THE ROLE OF VISUAL LEARNING AIDS ACROSS DIVERSE LEARNING STYLES IN HIGH SCHOOL EDUCATION," *European Journal of Applied Linguistics Studies*, vol. 7, no. 2, Sep. 2024, doi: 10.46827/ejals.v7i2.550.
- [3] A. Harahap, T. Setiawan Wibowo, J. W. Sitopu, and M. Solehuddin, "Penggunaan dan Manfaat Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran di tingkat Madrasah Tsanawiyah," *JURNAL PEMBELAJARAN DAN MATEMATIKA SIGMA (JPMS)*, vol. 8, pp. 75–80, 2022, Accessed: Jan.

- 17, 2025. [Online]. Available:  
<https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/sigma/article/download/3782/2908>
- [4] A. A. Hussein, "Innovative teaching methods enhancing engagement and learning outcomes," Jan. 2024, [Online]. Available:  
<https://www.researchgate.net/publication/382241063>
- [5] Dr. Ranbir, "Inclusive Education Practices for Students with Diverse Needs," *Innovative Research Thoughts*, vol. 10, no. 1, pp. 142–146, Jan. 2024, doi: 10.36676/irt.v10.i1.1405.
- [6] M. A. -, "Teacher Professional Development in the Digital Age: Addressing the Evolving Needs Post-covid," *International Journal For Multidisciplinary Research*, vol. 6, no. 1, Jan. 2024, doi: 10.36948/ijfmr.2024.v06i01.12386.