



Peningkatan Kapasitas Guru dalam Penyusunan Media Ajar Digital melalui Pelatihan Canva

Onie Dian Sanitha^{1*}, Yunida Iashania², Novera Kristianti³, Theo Fransisco⁴

^{1,4}Jurusan/Prodi Arsitektur, Universitas Palangka Raya

² Jurusan/Prodi Teknik Pertambangan, Universitas Palangka Raya

³ Jurusan/Prodi Teknik Informatika, Universitas Palangka Raya

* (Corresponding Author) E-mail: onie.sanitha@eng.upr.ac.id

Perkembangan Artikel:

Disubmit: 7 Mei 2025

Diperbaiki: 12 Juni 2025

Diterima: 17 Juni 2025

Abstrak: Perkembangan teknologi digital menuntut guru untuk mampu merancang media ajar yang menarik, interaktif, dan relevan dengan karakteristik peserta didik masa kini. Namun, masih banyak guru di tingkat sekolah dasar yang belum optimal dalam memanfaatkan platform digital untuk mendukung proses pembelajaran. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas guru dalam penyusunan media ajar digital melalui pelatihan penggunaan aplikasi Canva. Kegiatan dilaksanakan di SMP Negeri 5 Palangka Raya dengan peserta guru-guru dari berbagai SD di wilayah sekitar. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif dengan strategi workshop dan hands-on practice, yang meliputi pengenalan fitur Canva, praktik pembuatan infografis, slide presentasi interaktif, serta lembar kerja peserta didik (LKPD) berbasis visual. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan ini mampu meningkatkan keterampilan digital guru secara signifikan, ditunjukkan melalui evaluasi awal dan akhir pelatihan serta kualitas produk media ajar yang dihasilkan peserta. Selain itu, guru merasa lebih percaya diri dan termotivasi untuk mengembangkan materi ajar yang kreatif dan menarik. Kegiatan ini diharapkan dapat menjadi model replikasi bagi peningkatan kompetensi digital guru, khususnya dalam konteks pembelajaran berbasis teknologi informasi.

Kata Kunci: pelatihan, media ajar digital, guru, Canva, literasi digital

Abstrak: The development of digital technology requires teachers to be able to design interesting, interactive, and relevant teaching media with the characteristics of today's students. However, there are still many teachers at the elementary school level who have not optimally utilized digital platforms to support the learning process. This community service activity aims to improve the capacity of teachers in compiling digital teaching media through training in the use of the Canva application. The activity was carried out at SMP Negeri 5 Palangka Raya with participants from teachers from various elementary schools in the surrounding area. The implementation method used a participatory approach with workshop and hands-on practice strategies, which included an introduction to the Canva



feature, practice making infographics, interactive presentation slides, and visual-based student worksheets (LKPD). The results of the activity showed that this training was able to significantly improve teachers' digital skills, as shown through the initial and final evaluations of the training and the quality of the teaching media products produced by the participants. In addition, teachers felt more confident and motivated to develop creative and interesting teaching materials. This activity is expected to be a replication model for improving teachers' digital competence, especially in the context of information technology-based learning.

Kata Kunci: *training, digital teaching media, teachers, Canva, digital literacy*

Pendahuluan

Era digital menuntut adanya transformasi dalam dunia pendidikan, termasuk dalam cara guru menyampaikan materi ajar kepada peserta didik. Pembelajaran abad ke-21 menekankan pentingnya integrasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses belajar-mengajar sebagai upaya meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran (Trilling & Fadel, 2009). Guru, sebagai ujung tombak pendidikan, perlu memiliki literasi digital yang memadai agar mampu merancang media ajar yang kontekstual, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung visual dan interaktif sehingga meningkatkan kualitas belajar para murid (Iashania et al., 2024).

Meskipun teknologi telah banyak tersedia, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar guru SD masih menghadapi kendala dalam mengembangkan media ajar digital, baik karena keterbatasan keterampilan teknis maupun kurangnya akses pada pelatihan yang relevan (Sekretariat Jenderal Kemendikbud, 2020). Salah satu solusi praktis yang dapat diterapkan adalah pemanfaatan platform desain grafis berbasis web seperti *Canva*, yang menyediakan berbagai fitur dan templat siap pakai untuk pembuatan media pembelajaran seperti infografis, poster, LKPD, dan presentasi visual interaktif (Putri et al., 2023). Pelatihan penggunaan *Canva* bagi guru menjadi penting untuk meningkatkan kompetensi mereka dalam menyusun materi ajar yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, pelatihan ini juga merupakan bagian dari upaya penguatan kapasitas guru dalam menghadapi tantangan pendidikan di era digital (Ilham et al., 2022), sebagaimana diamanatkan dalam kebijakan Merdeka Belajar yang mendorong inovasi pembelajaran yang lebih kontekstual dan berbasis kebutuhan peserta didik (Hattarina et al., 2022). Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, tim pelaksana berupaya menjembatani kesenjangan antara potensi teknologi yang tersedia dan kemampuan guru dalam mengakses serta memanfaatkannya secara maksimal dalam proses pembelajaran.



Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMP Negeri 5 Palangka Raya. Peserta kegiatan merupakan guru-guru SMP Negeri 5 Palangka Raya dan beberapa guru dari Sekolah Dasar dengan Total partisipan yang terlibat dalam kegiatan ini adalah 20 orang guru, yang mayoritas berasal dari jenjang kelas rendah (kelas 1–3) dan kelas tinggi (kelas 4–6), serta guru dari SMP Negeri 5 sendiri.

Bahan dan alat yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi:

- 1) Aplikasi Canva versi gratis (akses daring melalui www.canva.com)
- 2) Modul pelatihan Canva (dalam bentuk PDF dan hardcopy) (Gambar 1)
- 3) Laptop dan perangkat komputer peserta yang dimiliki oleh SMP Negeri 5 Palangka Raya (Gambar 2)
- 4) Proyektor dan layar presentasi (Gambar 3)
- 5) Koneksi internet yang dimiliki oleh SMP Negeri 5 Palangka Raya
- 6) Formulir evaluasi awal dan akhir (pre-test dan post-test)



Gambar 1 Materi (Kiri) dan Daftar Peserta (Kanan)

Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif dan praktik langsung (*hands-on training*) (Sisson, 2001). Metode partisipatif dipilih dalam kegiatan pengabdian ini karena pendekatan tersebut menempatkan peserta sebagai subjek aktif dalam proses pelatihan, bukan sekadar penerima informasi pasif. Dalam konteks pelatihan penggunaan Canva untuk penyusunan media ajar digital, metode ini sangat relevan karena metode ini memungkinkan guru untuk berpartisipasi secara aktif dalam



proses belajar, mengeksplorasi langsung fitur-fitur Canva, serta membuat media ajar yang sesuai dengan konteks pembelajaran di kelas masing-masing. Keterlibatan langsung ini mendorong munculnya rasa memiliki terhadap materi dan hasil pelatihan, sehingga guru lebih termotivasi untuk menerapkannya secara berkelanjutan (Chambers, 1997). Melalui metode ini guru tidak hanya belajar dari fasilitator tetapi juga dari sesama peserta. Diskusi kelompok dan presentasi karya membantu menciptakan ruang reflektif dan kolaboratif yang memperkuat hasil pembelajaran. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran orang dewasa (andragogi) yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan dialog antar peserta (Knowles et al., 2014).

Kegiatan ini dilaksanakan dalam tiga tahapan utama:

1. Sosialisasi dan pengenalan dasar literasi digital terkait pentingnya media ajar visual dalam pembelajaran SD dan SMP.
2. Pelatihan teknis penggunaan Canva, mulai dari pembuatan akun, eksplorasi fitur, hingga praktik membuat berbagai jenis media ajar seperti infografis, lembar kerja, dan slide presentasi.
3. Presentasi hasil karya peserta dan sesi diskusi reflektif, di mana peserta mempresentasikan media ajar yang telah dibuat dan mendapatkan umpan balik dari fasilitator serta rekan sejawat.

Metode Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui beberapa teknik:

- 1) Observasi langsung saat pelatihan berlangsung.
- 2) Pre-test dan post-test untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan digital peserta.
- 3) Dokumentasi karya peserta berupa produk media ajar digital yang dibuat menggunakan Canva.
- 4) Kuesioner kepuasan untuk mengetahui persepsi peserta terhadap manfaat pelatihan.

Pengolahan dan Analisis Data

Data kualitatif dari observasi dan dokumentasi dianalisis menggunakan analisis deskriptif naratif, untuk mengevaluasi proses dan hasil kegiatan secara umum. Sementara itu, data kuantitatif dari *pre-test* dan *post-test* dianalisis menggunakan statistik deskriptif (rerata dan persentase) untuk melihat perbedaan tingkat pemahaman peserta sebelum dan sesudah pelatihan. Hasil kuesioner kepuasan juga direkap untuk mengukur respon peserta terhadap efektivitas kegiatan.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pelatihan dilaksanakan selama satu hari penuh pada Senin, 2 Oktober 2023, bertempat di ruang laboratorium komputer SMP Negeri 5 Palangka Raya. Pelatihan dimulai dengan sesi pembukaan dan pengenalan dasar literasi digital serta urgensi pemanfaatan media ajar visual dalam pembelajaran abad ke-21.



Gambar 2 Persiapan Pelatihan Canva

Kemudian dilanjutkan dengan praktik langsung penggunaan Canva yang mencakup eksplorasi fitur, pemilihan templat media ajar, dan praktik pembuatan infografis, slide presentasi interaktif, serta LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik).



Gambar 3 Situasi Ruang Pelatihan

Setiap peserta diberi waktu untuk mengerjakan produk secara mandiri, yang kemudian dipresentasikan dalam forum diskusi kelompok. Evaluasi hasil kegiatan dilakukan melalui perbandingan antara hasil pre-test dan post-test serta melalui analisis kualitas produk media ajar yang dihasilkan. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman peserta terhadap penggunaan Canva sebagai alat bantu pembelajaran. Rata-rata skor post-test meningkat sebesar 38% dibandingkan skor pre-test.

Tabel 1 Perbandingan Rata-rata Skor Pre-test dan Post-test Peserta

No	Jenis Tes	Skor Rata-Rata (%)
1	Pre-Test	52.4
2	Post-Test	90.6

Selain itu, hasil dokumentasi menunjukkan bahwa 85% peserta mampu menghasilkan media ajar yang layak digunakan untuk pembelajaran dengan tingkat visualisasi yang baik dan pesan pembelajaran yang jelas.



Gambar 4 Bersama Guru dan Staf saat Pelatihan Selesai

Beberapa kendala yang ditemui selama pelaksanaan kegiatan antara lain:

- 1) Sebagian peserta belum familiar dengan aplikasi Canva, sehingga membutuhkan pendampingan lebih intensif di awal sesi.
- 2) Keterbatasan kecepatan koneksi internet sempat menghambat proses akses Canva secara daring.
- 3) Waktu pelatihan yang relatif singkat membatasi ruang eksplorasi fitur Canva secara lebih mendalam.

Kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan literasi digital dan keterampilan teknis guru dalam menyusun media ajar digital. Peserta menunjukkan antusiasme tinggi dan berkomitmen untuk mulai menerapkan hasil pelatihan dalam kegiatan belajar-mengajar di kelas masing-masing.

Untuk mendukung keberlanjutan hasil kegiatan, tim pengabdian merancang beberapa langkah lanjutan, antara lain:

- 1) Membentuk grup diskusi daring (*WhatsApp Group*) untuk konsultasi dan berbagi hasil karya.
- 2) Menyediakan modul digital lanjutan yang dapat diakses oleh peserta secara mandiri.



- 3) Menyusun rencana pelatihan tahap kedua dengan fokus pada *advanced features* Canva dan integrasinya dalam penyusunan RPP digital.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan kapasitas guru sekolah dasar dalam menyusun media ajar digital melalui pelatihan penggunaan aplikasi Canva. Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan peserta, baik dari hasil evaluasi pre-test dan post-test, maupun dari kualitas media ajar yang dihasilkan. Hal ini mengindikasikan bahwa Canva merupakan alat bantu yang efektif, praktis, dan mudah diakses oleh guru dalam mengembangkan materi pembelajaran yang lebih menarik, komunikatif, dan relevan dengan kebutuhan siswa abad ke-21. Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan teknis, tetapi juga membangun motivasi dan kepercayaan diri guru untuk terus berinovasi dalam merancang pembelajaran digital. Kegiatan ini memiliki potensi dampak jangka panjang terhadap peningkatan mutu pembelajaran di sekolah dasar, khususnya dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang mendorong penggunaan media ajar kontekstual dan kreatif.

Sebagai rekomendasi, perlu adanya dukungan dari instansi pendidikan setempat untuk mendorong pelatihan lanjutan, menyediakan akses internet yang memadai di sekolah, serta membentuk komunitas belajar guru berbasis digital. Selain itu, pelatihan seperti ini sebaiknya diintegrasikan dalam program pengembangan profesional guru secara berkelanjutan agar transformasi digital dalam dunia pendidikan dapat berlangsung secara merata dan berkesinambungan.

Pengakuan/Acknowledgements

Penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih secara khusus ditujukan kepada tim dosen dari Fakultas Teknik Universitas Palangka Raya yang telah berperan aktif dalam merancang, melaksanakan, dan mengevaluasi seluruh rangkaian kegiatan pelatihan. Apresiasi juga diberikan kepada tim guru dan manajemen SMP Negeri 5 Palangka Raya yang telah menyediakan fasilitas, ruang, dan dukungan partisipatif sehingga kegiatan dapat berjalan dengan lancar dan penuh semangat kolaboratif. Semoga kerja sama yang telah terjalin ini dapat terus berlanjut dan memberikan dampak yang lebih luas bagi peningkatan mutu pendidikan di wilayah Palangka Raya dan sekitarnya.



Daftar Pustaka

- Chambers, R. (1997). *Whose reality counts?: putting the first last*.
- Hattarina, S., Saila, N., Faradilla, A., Putri, D. R., & Putri, R. R. G. A. (2022). Implementasi Kurikulum Medeka Belajar Di Lembaga Pendidikan. *Seminar Nasional Sosial, Sains, Pendidikan, Humaniora (SENASSDRA)*, 1(1), 181–192.
- Iashania, Y., Dian, S. O., Fridtriyanda, A., & Kristianti, N. (2024). Peranan Aplikasi Artificial Intelligence untuk Mendukung Proses Pembelajaran di SMKS YPSEI Kota Palangka Raya. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 4(3), 2310–2317. <https://doi.org/10.33379/icom.v4i3.5391>
- Ilham, S., Vázquez-Cano, E., & Novita, L. (2022). Use of Canva application as a learning media. *Al-Hijr*, 1(1), 9–15.
- Knowles, M. S., Holton III, E. F., & Swanson, R. A. (2014). *The adult learner: The definitive classic in adult education and human resource development*. Routledge.
- Putri, E. S., Budiana, S., & Gani, R. A. (2023). Pengembangan bahan ajar menggunakan canva pada subtema keberagaman budaya bangsaku. *Jurnal Elementary: Kajian Teori Dan Hasil Penelitian Pendidikan Sekolah Dasar*, 6(1), 104–108.
- Sekretariat Jenderal Kemendikbud, S. J. K. (2020). *Defenisi Operasional Indikator Kinerja Sekretariat Jenderal Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2020-2024*.
- Sisson, G. R. (2001). *Hands-on training: A simple and effective method for on the job training*. Berrett-Koehler Publishers.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. John Wiley & Sons.