

Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva untuk Guru Sekolah Dasar

¹Hanafi Asnan, ²Fadhli Ihsan Arbas Hasibuan,

¹AMIK Polibisnis, Simalungun, Indonesia

²Universitas Muhammadiyah Asahan, Asahan, Indonesia

¹Hanafiasnan96@gmail.com, ²mfadhlihsanhasibuan@gmail.com

Submit : 28 Jul 2025 | Diterima : 05 Agust 2025 | Terbit : 07 Agust 2025

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital dalam dunia pendidikan menuntut guru untuk menguasai keterampilan dalam mengintegrasikan perangkat digital ke dalam proses pembelajaran, termasuk dalam pembuatan media ajar yang atraktif dan interaktif. Artikel ini mengulas pelaksanaan pelatihan desain grafis berbasis aplikasi Canva yang ditujukan bagi guru sekolah dasar di wilayah Kecamatan Stabat. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menyusun materi pembelajaran visual yang sesuai dengan kebutuhan dan karakter siswa. Pelatihan berlangsung selama dua hari dengan pendekatan kolaboratif, mencakup pengenalan fitur Canva, praktik desain, serta diskusi reflektif. Evaluasi dilakukan melalui tes awal dan tes akhir untuk menilai peningkatan pemahaman peserta, serta survei kepuasan untuk mengetahui persepsi terhadap pelatihan. Di awal kegiatan, hanya 28% peserta yang memiliki pengalaman menggunakan Canva. Namun setelah pelatihan, seluruh peserta (100%) berhasil membuat satu atau lebih desain media ajar secara mandiri. Rata-rata skor posttest meningkat sebesar 42% dibandingkan pretest, menunjukkan efektivitas pelatihan. Selain itu, 92% guru menyatakan pelatihan sangat bermanfaat dan sesuai dengan kebutuhan mereka. Hasil ini mengindikasikan bahwa pelatihan berbasis aplikasi digital seperti Canva merupakan pendekatan yang efektif dalam pengembangan profesional guru, khususnya dalam mendukung pembelajaran yang inovatif dan berbasis teknologi. Diperlukan program lanjutan dan pendampingan agar kompetensi yang diperoleh dapat diterapkan secara konsisten dalam kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci: Canva, Pelatihan Guru, Media Pembelajaran, Desain Grafis, Pengabdian Masyarakat

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah transformasi ilmu pengetahuan, budaya, sekaligus nilai nilai yang berkembang pada suatu generasi agar dapat ditransformasi kepada generasi berikutnya. Dalam pengertian ini pendidikan tidak hanya merupakan transformasi ilmu, melainkan sudah berada dalam wilayah transformasi budaya dan nilai yang berkembang dalam masyarakat. Pendidikan dalam makna yang demikian, jauh lebih luas cakupannya dibandingkan dengan pengertian yang hanya merupakan transformasi ilmu. Budaya yang dibangun oleh manusia dan masyarakat dalam konteks ini mempunyai hubungan dengan pendidikan. Pendidikan dalam konteks yang luas mengarahkan manusia pada perwujudan budaya yang mengarah pada kebaikan dan pengembangan masyarakat.

Perkembangan teknologi telah membawa perubahan besar dalam dunia pendidikan. Guru tidak lagi hanya menjadi penyampai informasi, tetapi juga harus mampu menciptakan suasana belajar yang kreatif dan menarik. Salah satu upaya untuk mencapainya adalah dengan menggunakan media pembelajaran visual.

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang besar bagi pendidik untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Salah satu aplikasi yang mudah diakses dan digunakan oleh guru adalah Canva, sebuah platform desain grafis berbasis daring. Menurut Munir (2017), penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa karena lebih menarik dan mudah dipahami.

Tujuan Pembelajaran (instruction) merupakan akumulasi dari konsep mengajar (teaching) dan konsep belajar (learning). Penekanannya terletak pada perpaduan antara keduanya, yakni

kepada penumbuhan aktivitas subjek didik. Konsep tersebut dapat dipandang sebagai suatu sistem. Sehingga, dalam sistem belajar ini terdapat komponen-komponen siswa atau peserta didik, tujuan, materi untuk mencapai tujuan, fasilitas, dan prosedur serta alat atau media yang harus dipersiapkan. Davis, 1974 mengungkapkan bahwa learning system menyangkut pengorganisasian dari perpaduan antara manusia, pengalaman belajar, fasilitas, pemeliharaan atau pengontrolan, dan prosedur yang mengatur interaksi perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan sedangkan dalam system teaching sistem, komponen perencanaan mengajar, bahan ajar, tujuan, materi dan metode, serta penilaian dan langkah mengajar akan berhubungan dengan aktivitas belajar untuk mencapai tujuan.

Namun, tidak semua guru memiliki pengetahuan atau keterampilan dalam menggunakan aplikasi ini secara optimal. Menurut Sadiman et al. (2010), kemampuan guru dalam memilih dan menggunakan media pembelajaran secara tepat merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan proses belajar mengajar. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang untuk memberikan pelatihan langsung kepada para guru di SDN 094123 Sordang Bolon, khususnya dalam meningkatkan kemampuan membuat media pembelajaran berbasis visual melalui Canva.

TUJUAN KEGIATAN

Kegiatan pelatihan desain grafis menggunakan Canva ini dirancang untuk menjawab kebutuhan guru sekolah dasar dalam meningkatkan literasi digital dan kemampuan menyusun media pembelajaran yang menarik dan efektif. Tujuan utama dari kegiatan pengabdian kepada Masyarakat khususnya pada guru SDN 094123 Sordang Bolon dalam penerapannya adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan literasi digital guru dalam penggunaan Canva.
Memberikan pemahaman dasar mengenai penggunaan aplikasi desain grafis berbasis daring, khususnya Canva, sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.
2. Membantu guru dalam membuat media pembelajaran yang visual dan komunikatif.
Melatih guru dalam membuat berbagai jenis media pembelajaran visual seperti poster, infografis, dan flashcard yang sesuai dengan materi ajar dan karakteristik siswa.
3. Meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar melalui media digital.
Mengoptimalkan penggunaan media digital untuk meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa dalam proses belajar, baik secara daring maupun luring.
4. Menumbuhkan kreativitas dan inovasi guru dalam menyampaikan materi ajar.
Menumbuhkan kemampuan guru untuk menyampaikan materi secara kreatif dan interaktif melalui pendekatan visual yang menarik.
5. Membangun jejaring kerja sama antarguru dalam pengembangan media ajar.
Mendorong terbentuknya komunitas belajar digital antarguru sebagai wadah berbagi praktik baik, ide kreatif, dan pengembangan media ajar secara berkelanjutan.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan ini menggunakan pendekatan pelatihan partisipatif. Peserta dilibatkan secara aktif mulai dari tahap pengenalan aplikasi, latihan penggunaan, hingga produksi media pembelajaran. Model pelatihan ini mengacu pada prinsip Experiential Learning dari Kolb (1984) yang menekankan pentingnya belajar melalui pengalaman langsung.

Tahapan kegiatan:

1. Hari ke-1: Sosialisasi program, pengenalan Canva, dan demonstrasi fitur dasar.
2. Hari ke-2: Praktik langsung membuat desain untuk media ajar (poster, infografis, dan presentasi).
3. Hari ke-3: Presentasi hasil karya peserta, refleksi, evaluasi pelatihan, dan tindak lanjut.

Selain praktik langsung, dilakukan pula sesi diskusi dan tanya jawab. Untuk mengukur efektivitas pelatihan, dilakukan pretest dan posttest terkait pemahaman dan kemampuan penggunaan Canva. Kegiatan pelatihan dilaksanakan selama tiga hari, dari tanggal 12 sampai 14 Juni 2025. Metode yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan adalah sebagai berikut:

1. **Sosialisasi awal** : Penjelasan mengenai pentingnya media pembelajaran visual dalam proses belajar mengajar.
2. **Demonstrasi penggunaan Canva** : Peserta diperkenalkan dengan antarmuka Canva, pembuatan akun, dan fitur dasar seperti template, elemen grafis, teks, dan gambar.
3. **Praktik langsung** : Peserta diminta untuk membuat satu produk media ajar (misalnya: poster pembelajaran atau infografik).
4. **Pendampingan dan evaluasi** : Tim pelaksana memberikan bimbingan selama praktik dan mengevaluasi hasil karya peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari 25 peserta yang mengikuti pelatihan, sebanyak 92% mampu menghasilkan media ajar berbasis Canva secara mandiri setelah pelatihan. Hasil pretest menunjukkan bahwa hanya 28% peserta mengenal Canva sebelumnya, sedangkan hasil posttest menunjukkan 100% peserta memahami fungsi dasar dan mampu mengoperasikan aplikasi tersebut.

1. Antusiasme dan Kesiapan Guru

Pada awal pelatihan, hanya sekitar 28% guru yang pernah mencoba Canva. Namun setelah pelatihan, 100% peserta mampu membuat satu atau lebih desain media ajar. Guru merasa lebih percaya diri dalam menyampaikan materi secara visual. Menurut Arsyad (2011), media visual dapat memperjelas pesan dan meningkatkan perhatian siswa dalam pembelajaran.



Gambar 1 Penggunaan Canva Oleh Guru

Gambar 1 ini merupakan infografis dua bagian yang membandingkan tingkat penggunaan Canva oleh guru sebelum dan sesudah pelatihan.

1. Bagian kiri menampilkan grafik batang horizontal berwarna biru toska yang menunjukkan bahwa hanya 28% guru yang pernah mencoba menggunakan Canva sebelum pelatihan. Teks di bawahnya menyatakan: "28% Pernah Mencoba Canva".
2. Bagian kanan menampilkan kotak-kotak berisi tanda centang (checkmark) yang menggambarkan bahwa 100% peserta pelatihan berhasil membuat satu atau lebih desain media ajar setelah pelatihan. Teks pendukung menyebutkan: "100% Mampu Membuat Satu atau Lebih Desain Media Ajar".

2. Karya-Karya Media Ajar

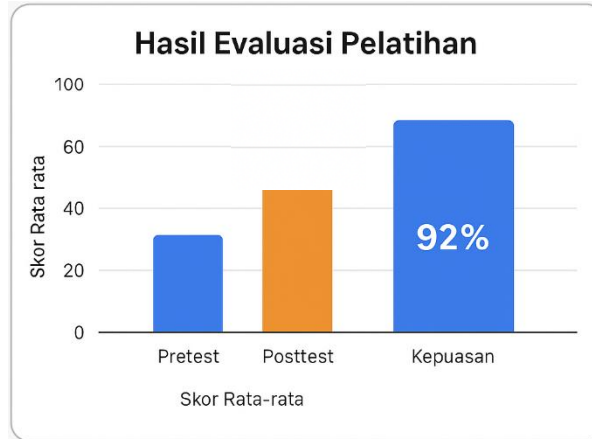
Beberapa contoh hasil karya peserta meliputi:

- a. Poster jenis-jenis kalimat (Bahasa Indonesia)
- b. Infografis siklus air (IPA)
- c. Flashcard penjumlahan (Matematika)

Guru juga mengunggah hasil desain ke WhatsApp group siswa dan memanfaatkannya dalam pembelajaran daring maupun luring.

3. Evaluasi Hasil

Hasil posttest menunjukkan peningkatan skor rata-rata sebesar 42% dibandingkan pretest. Selain itu, dari kuesioner kepuasan, 92% guru merasa pelatihan sangat bermanfaat dan relevan dengan kebutuhan mereka. Heinrich et al. (2005) menekankan bahwa media ajar yang menarik dan relevan akan mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa.



Gambar 2. Hasil Evaluasi Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva

Gambar 2 menunjukkan perbandingan skor rata-rata pretest dan posttest peserta pelatihan, serta tingkat kepuasan guru terhadap kegiatan yang dilaksanakan. Terlihat adanya peningkatan skor rata-rata sebesar 42% setelah pelatihan, mencerminkan efektivitas metode yang digunakan. Selain itu, hasil kuesioner menunjukkan bahwa 92% guru merasa pelatihan sangat bermanfaat dan relevan dengan kebutuhan mereka dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital.

4. Dampak Berkelanjutan

Pasca pelatihan, terbentuk grup komunitas belajar digital antarguru. Beberapa guru berinisiatif mengadakan pelatihan lanjutan untuk rekan-rekan di sekolah sekitar. Sadiman et al. (2010) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat memperkaya proses belajar dan meningkatkan daya ingat siswa. Guru-guru menyatakan antusiasme tinggi karena Canva mudah digunakan dan menyediakan beragam pilihan desain. Hasil karya peserta menunjukkan variasi yang kreatif dalam penyajian materi pelajaran. Beberapa guru bahkan mulai menggunakan desain mereka untuk materi ajar mingguan setelah pelatihan berakhir.

KESIMPULAN

Pelatihan desain grafis menggunakan Canva berhasil meningkatkan kompetensi guru sekolah dasar dalam menciptakan media pembelajaran visual yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Melalui pendekatan partisipatif dan praktik langsung, guru menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan desain, yang tercermin dari hasil evaluasi pretest dan posttest serta tingkat kepuasan peserta. Kegiatan ini tidak hanya memberikan keterampilan teknis, tetapi juga mendorong lahirnya semangat kolaboratif dan inovatif di kalangan guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa pelatihan berbasis aplikasi digital seperti Canva dapat menjadi strategi efektif dalam pengembangan profesional guru, dan perlu ditindaklanjuti dengan program lanjutan serta pendampingan agar kompetensi yang diperoleh dapat diimplementasikan secara berkelanjutan dalam proses pembelajaran. Rekomendasi:

- 1) Perlu diadakan pelatihan tingkat lanjut seperti pembuatan video pembelajaran interaktif.
- 2) Disusun modul pelatihan berbasis Canva yang dapat digunakan mandiri.
- 3) Sekolah dan dinas pendidikan sebaiknya mendorong pengembangan media ajar digital di berbagai jenjang.

REFERENSI

- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). Panduan Penggunaan Media Pembelajaran Digital. Jakarta: Kemendikbud.
- Canva. (2024). Canva Design School. Diakses dari <https://www.canva.com>
- Susanto, H. (2022). Pemanfaatan Teknologi dalam Pendidikan Abad 21. Bandung: Alfabeta.
- Sari, D. & Ramadhan, I. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 112-120.
- Arsyad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Heinich, R., Molenda, M., Russell, J. D., & Smaldino, S. E. (2005). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Pearson.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development*. New Jersey: Prentice Hall.
- Munir. (2017). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Sadiman, A. S., dkk. (2010). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Press.