

**PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA  
DI SD NEGERI 1 PELITA BANDAR LAMPUNG**

Connyta Elvadola<sup>1</sup>, Ridho Agung Juwantara<sup>2</sup>, Dian Permanasari<sup>3</sup>, Diana Zulpa<sup>4</sup>,  
Fadila Natasya<sup>5</sup>  
<sup>12345</sup>STKIP PGRI Bandar Lampung  
dianazkapermanasari@gmail.com<sup>1</sup>, connytaelvandola@gmail.com<sup>2</sup>,  
ridhoaj57@gmail.com<sup>3</sup>, dianazulpa@gmail.com<sup>4</sup>, fnatasya@gmail.com<sup>5</sup>

**Abstrak:** Guru harus belajar literasi digital di era modern, terutama dalam membuat media pembelajaran. Untuk meningkatkan keterampilan dan literasi digital guru SD, kegiatan pelatihan menggunakan Canva dilakukan dalam dua fase, yaitu pelatihan dan pasca pelatihan. langkah-langkah pelatihan, termasuk instruksi untuk membuat media pembelajaran digital menggunakan Canva. Tahap kedua, yang dikenal sebagai evaluasi, terdiri dari penyediaan kuesioner setelah pelatihan dan penerapan media pembelajaran tersebut dalam pembelajaran. Hasil pelatihan menunjukkan bahwa 75% guru positif tentang menggunakan Canva untuk membuat media pembelajaran digital dan 75% berpendapat bahwa itu mudah digunakan dan meningkatkan keinginan siswa untuk belajar. Berdasarkan pengalaman pelatihan, dapat disimpulkan bahwa pelatihan Canva dapat membantu guru menjadi lebih mahir dalam menggunakan teknologi digital dan dapat menambahkan berbagai jenis media pembelajaran untuk membuat siswa termotivasi untuk belajar. Pelatihan Canva berdampak pada pembelajaran di antaranya Guru dapat menemukan cara yang lebih kreatif untuk membuat media pembelajaran yang lebih efektif, dan pembelajaran menjadi lebih kreatif dan tidak melihat, ada perubahan dalam pembelajaran yang hanya bisa menjadi lebih baik dan menggembarakan.

**Kata Kunci:** pembelajaran, media, canva

**Abstract:** Teachers must learn digital literacy in the modern era, especially in creating learning media. To improve elementary school teachers' digital skills and literacy, training activities using Canva are carried out in two phases, namely training and post-training. training steps, including instructions for creating digital learning media using Canva. The second stage, known as evaluation, consists of providing a questionnaire after training and applying the learning media in learning. Training results showed that 75% of teachers were positive about using Canva to create digital learning media and 75% thought that it was easy to use and increased students' desire to learn. Based on training experience, it can be concluded that Canva training can help teachers become more proficient in using digital technology and can add various types of learning media to make students motivated to learn. Canva training has an impact on learning in that teachers can find more creative ways to create more effective learning media, and learning becomes more creative and without seeing, there are changes in learning that can only be better and more encouraging.

**Keywords:** learning, media, Canva

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan saat ini menghadapi tuntutan yang besar untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membuka pintu untuk pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif, dinamis, dan dapat diakses secara luas.

Dengan memanfaatkan teknologi, pembelajaran bisa menjadi lebih menarik dan relevan bagi siswa. Misalnya, platform pembelajaran online, aplikasi mobile, atau penggunaan perangkat lunak edukatif dapat membantu siswa belajar secara mandiri, menyesuaikan kecepatan belajar mereka, dan memberikan akses ke sumber daya yang lebih luas.

Namun, penting juga untuk memastikan bahwa integrasi teknologi dilakukan dengan bijak. Selain mengoptimalkan potensi teknologi, perlu juga diperhatikan aspek kritis seperti keamanan data, akses kesetaraan terhadap teknologi, dan kemampuan guru dalam mengelola dan memanfaatkan alat-alat ini secara efektif dalam proses pembelajaran.

Riset menunjukkan, paradigma pembelajaran dapat berubah dengan memanfaatkan media pembelajaran, peserta didik berstatus tidak hanya sebagai objek namun juga bagian utama dalam pembelajaran, paradigma ini dapat membantu peserta didik untuk memiliki rasa percaya diri sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih partisipatif, kolaboratif serta interaktif (Wahyu et al., 2020).

Disamping itu, pemanfaatan media pembelajaran dapat membantu guru untuk menghemat waktu saat menjelaskan materi pelajaran, meningkatkan minat belajar peserta didik, memusatkan perhatian peserta didik, konsep yang dijelaskan guru semakin jelas, serta membantu peserta didik agar mudah dalam mengingat kembali materi yang diajarkan di kelas. Hal ini membantu peserta didik agar terhindar dari verbalisme dalam kegiatan pembelajaran,

yang mana juga sejalan dengan fungsi media pembelajaran yakni memberikan pengalaman konkret kepada peserta didik (Arsyad, 2014) dalam (Hafid, 2011; Kurniawan et al., 2018).

Dengan mempertimbangkan perkembangan pendidikan saat ini, sudah waktunya bagi guru untuk memberikan pengajaran secara konvensional (pusat guru) dengan hanya menggunakan metode ceramah dan hafalan. Ini adalah metode belajar yang telah ada sejak masa kanak-kanak dan kurang produktif (Herman et al., 2017).

Metode ini sebenarnya lebih mengarah pada keburukan daripada kebaikan, dan membuat proses belajar anak semakin sulit. Pendidikan menghafal tanpa berpikir telah diajarkan di sekolah sejak lama (S Suprianto et al., 2018).

Namun, guru sangat penting sebagai bagian dari teknologi pembelajaran di dunia pendidikan, khususnya di tingkat persekolahan. Guru sebagai bagian dari sumber belajar tentu harus memiliki kualitas atau kemampuan untuk menguasai teknologi pendidikan untuk membangun sistem pengelolaan yang memungkinkan pembelajaran yang lebih efektif untuk mencapai pengembangan teknologi pembelajaran sebagai bagian dari proses belajar mengajar.

Peran guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran sangatlah krusial. Guru menjadi tulang punggung dalam memastikan bahwa teknologi digunakan secara efektif dan relevan dalam proses pembelajaran. Untuk mencapai pengembangan teknologi pembelajaran yang sukses, ada beberapa langkah yang bisa diambil: Pertama, pelatihan dan Pengembangan Diri: Guru perlu mendapatkan pelatihan yang memadai dalam penggunaan teknologi pendidikan. Pelatihan ini dapat membantu mereka memahami alat-alat baru, strategi pembelajaran yang inovatif, dan cara terbaik untuk mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum.

Kedua sumber daya yang mendukung: Sumber daya seperti dukungan teknis, akses ke perangkat dan perangkat lunak yang diperlukan, serta dukungan administratif dari sekolah atau lembaga pendidikan sangatlah penting. Ketiga kolaborasi dan berbagi pengetahuan: kolaborasi antar guru untuk saling berbagi pengalaman, strategi pengajaran yang berhasil, serta tips dan trik dalam mengintegrasikan teknologi dapat sangat membantu dalam pengembangan teknologi pembelajaran.

Keempat kontinuitas dan evaluasi: penting untuk terus menerus mengevaluasi penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Guru perlu melihat kembali pengalaman pembelajaran dengan teknologi, mengevaluasi efektivitasnya, dan melakukan perubahan atau penyesuaian jika diperlukan. Kelima, pengembangan kurikulum yang relevan: kurikulum haruslah dirancang sedemikian rupa sehingga memungkinkan integrasi teknologi secara alami.

Materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran harus sejalan dengan kemampuan teknologi yang tersedia. Pengembangan teknologi pembelajaran tidak hanya berkaitan dengan penggunaan alat-alat canggih, tetapi juga tentang bagaimana guru menggunakan teknologi tersebut sebagai alat bantu untuk meningkatkan pengalaman belajar siswa.

Dengan guru yang terampil dalam mengelola teknologi dan mengintegrasikannya ke dalam pengajaran, teknologi akan menjadi alat yang sangat efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain faktor manajemen kelas, pendekatan pembelajaran dan metode pembelajaran juga memengaruhi upaya guru untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran di kelas.

Guru harus memilih dan mengelola metode ini dengan profesional. Pemilihan media yang tepat sesuai dengan zaman dan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa juga

memainkan peran strategis dalam proses pembelajaran. Menurut asumsi proses pembelajaran, proses pembelajaran direncanakan dan dilaksanakan sesuai sistem, peristiwa belajar terjadi apabila siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang diatur oleh mereka sendiri. Proses pembelajaran member tekanan seimbang pada proses dan produk, dan inti dari proses pembelajaran adalah adanya siswa belajar secara optimal. Untuk mencapai tujuan pendidikan dalam proses memanusiaikan manusia, guru harus membuat media pembelajaran dan memberi peserta didik kesempatan yang lebih besar untuk berkembang. Mereka juga harus tidak takut menyampaikan pendapat mereka dengan benar agar hasilnya baik dan prosesnya juga baik.

Seorang guru di SD Negeri 1 Pelita Bandar Lampung mengatakan dia mengalami kesulitan untuk membuat media pembelajaran elektronik yang sesuai dengan minat siswa. Guru tidak familiar dengan penggunaan media pembelajaran, terutama canva. Canva adalah platform desain grafis yang memungkinkan Anda membuat presentasi, poster, dokumen, grafis media sosial, dan konten visual lainnya.

Selain itu, aplikasi ini menawarkan berbagai contoh desain yang dapat digunakan dalam pendidikan. Berdasarkan pemaparan tersebut maka tim Program Kemitraan Masyarakat (PKM) STKIP PGRI Bandar Lampung bekerja sama dengan Kepala Sekolah SD Negeri 1 Pelita Bandar Lampung melaksanakan kegiatan “PKM Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Canva di SD Negeri 1 Pelita Bandar Lampung”.

## **METODE**

Kegiatan pengabdian dengan judul “PKM Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Canva di SD Negeri 1 Pelita Bandar Lampung”. Pelatihan ini dilaksanakan pada 3 November 2023. Kegiatan ini berlangsung selama ± 3 jam di mulai pukul 09.00 hingga 12.00.

### **Persiapan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat**

Adapun kegiatan-kegiatan yang dilakukan sebelum melaksanakan pengabdian kepada masyarakat, yaitu:

1. Melakukan studi pustaka terkait dengan tema pelatihan.
2. Melakukan persiapan bahan dan alat pendukung pelatihan
3. Menentukan waktu pelaksanaan dan lamanya kegiatan pengabdian bersama-sama tim pelaksana.
4. Mengirim surat kepada SD sasaran terkait dengan kesediaannya untuk mengikuti pelatihan.
5. Kesepakatan bersama dengan mitra tentang pelaksanaan kegiatan yaitu tanggal 3 November 2023
6. Tanggal 2 November 2023 melakukan pengecekan terkait kesiapan tempat dan peralatan yang akan digunakan dalam kegiatan.
7. Menyiapkan perlengkapan yang dibutuhkan.

### **Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat**

Pada tanggal 3 November 2023, kegiatan pelatihan akan dimulai dari pukul 09.00 hingga 12.00 dengan susunan acara:

1. Registrasi Peserta
2. Pembukaan pelatihan oleh perwakilan salah satu Kepala Sekolah selaku tuan rumah dan Ketua TIM Pengabdian Kepada Masyarakat.
3. Penyampaian Materi dan praktik
4. Penutupan oleh Kepala SD Negeri 1 Pelita Bandar Lampung selaku Tuan Rumah kegiatan.

Kegiatan bersifat tutorial dan praktik bagi para guru. Penyampaian materi dilaksanakan di ruang guru dan setiap peserta mendapatkan handout materi. Materi kegiatan berkaitan:

- 1) Memberikan pelatihan kepada guru-guru dalam membuat akun canva, merancang materi pembelajaran;

elemen interaktif yang akan digunakan dalam media canva.

- 2) Memberikan penyuluhan tentang cara membuat materi pembelajaran interaktif dengan canva yaitu:

#### **Langkah 1:** Membuat Akun Canva

Langkah pertama adalah membuat akun Canva. Anda dapat mendaftar dengan email atau akun media sosial Anda. Canva memiliki versi gratis yang cukup bermanfaat, tetapi Anda juga dapat mempertimbangkan berlangganan versi berbayar untuk akses ke lebih banyak fitur.

#### **Langkah 2:** Pilih Jenis Materi Pembelajaran

Setelah masuk ke Canva, pilih jenis materi pembelajaran yang ingin Anda buat. Misalnya, Anda bisa memilih opsi "Presentasi" jika Anda ingin membuat sebuah pengajaran interaktif atau "Poster" jika Anda ingin membuat materi infografis.

#### **Langkah 3:** Desain Materi Anda

Ini adalah langkah kreatif di mana Anda mulai merancang materi pembelajaran Anda. Anda dapat menggunakan template yang ada atau membuat desain dari awal. Pastikan untuk memperhatikan estetika, jenis huruf yang digunakan, dan pengaturan tata letak agar materi Anda terlihat profesional.

#### **Langkah 4:** Tambahkan Elemen Interaktif

Ini adalah langkah kunci dalam membuat materi pembelajaran interaktif. Anda dapat menambahkan elemen-elemen seperti tombol, hyperlink, video, dan gambar bergerak (GIF) untuk membuat materi Anda lebih interaktif. Contoh, jika Anda membuat presentasi, Anda dapat menambahkan tombol yang mengarahkan pengguna ke halaman lain atau video yang menjelaskan konsep tertentu.

#### **Langkah 5:** Uji Materi Anda

Sebelum Anda membagikan materi Anda kepada siswa atau peserta

pembelajaran lainnya, pastikan untuk menguji fungsionalitas elemen-elemen interaktif. Pastikan semua tautan dan video berfungsi dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran Anda.

- 3) melakukan bimbingan secara bertahap kepada guru-guru yang sedang mempraktikkan teori pelatihan terkait pembuatan media pembelajaran dengan canva.

## HASIL DAN PEMBAHASAN



Gambar 1. Para Peserta Kegiatan

Adapun materi pertama kegiatan pelatihan yaitu penjelasan aplikasi Canva secara umum dan bagaimana membuat/registrasi akun Canva.



Gambar 2. Penjelasan aplikasi canva

Pada materi kedua, pemateri mengajarkan cara membuat media pembelajaran berbasis Canva. *Pertama*, cara membuat presentasi pembelajaran yang menarik. Untuk mempersingkat waktu, pemateri sudah mempersiapkan

template presentasinya, kemudian mulai mengajarkan bagaimana menambah teks ataupun gambar/ animasi/ elemen agar presentasi lebih menarik. *Kedua*, membuat presentasi video pembelajaran. Caranya yaitu presentasi yang tadi dapat direkam dengan menggunakan fitur 'tampilkan dan rekam' pada aplikasi Canva.

Kegiatan ini dimaksudkan agar tim pengabdian dapat memberikan wawasan dan pengetahuan secara teoritis mengenai aplikasi Canva. Kegiatan ini dimaksudkan agar guru-guru mengetahui manfaat dari aplikasi Canva, khususnya dalam pembuatan media pembelajaran digital. Adapun materi yang disampaikan yaitu pengenalan aplikasi canva, fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi canva, manfaat dari aplikasi canva, serta kelebihan dan kelemahan yang terdapat pada aplikasi Canva.

Dengan menggunakan aplikasi Canva, guru sekolah dilatih untuk meningkatkan kemampuan teknologi mereka, yang berdampak pada peningkatan kemampuan untuk memanfaatkan aplikasi pendidikan. Hasil wawancara yang dilakukan dengan beberapa pendidik di SD Negeri 1 Pelita Bandar Lampung menerima hasil bahwa penggunaan Canva dalam proses pembuatan media pembelajaran belum dilakukan optimal, meskipun kecenderungan pembelajaran di abad ke-21 menuntut akses ke sumber pembelajaran yang tidak terbatas menggabungkan. Ini menjelaskan mengapa literasi media penting.

Inilah sebabnya literasi media digital harus dipenuhi. Teknologi sebagai kerangka kerja yang diperlukan untuk guru di abad ke-21 menjadi sangat penting yang harus diperkuat seperti yang telah dianjurkan di negara maju.

Akibatnya, untuk menyelesaikan masalah tersebut, oleh karena itu, tim memberikan pelatihan aplikasi. Cava sebagai metode peningkatan Teknologi

Pengetahuan Guru di SD Negeri 1 Pelita Bandar Lampung.

Para peserta menerima kuesioner yang dikirim secara online melalui formulir Google sebelum dan sesudah pelatihan. Kuesioner terdiri dari empat pertanyaan: satu pertanyaan tentang identitas dan tiga pertanyaan tentang pengetahuan sebelumnya.

Mengenai aplikasi canva. Sepuluh tenaga pengajar SD mengisi kuesioner pra pelatihan ini. Pertanyaan pertama yang diajukan adalah tentang pengetahuan responden tentang aplikasi canva. Hasilnya menunjukkan bahwa 71,4 persen responden peserta pelatihan tidak mengetahui aplikasi canva, dan 28,6% dari peserta sudah mengetahuinya.

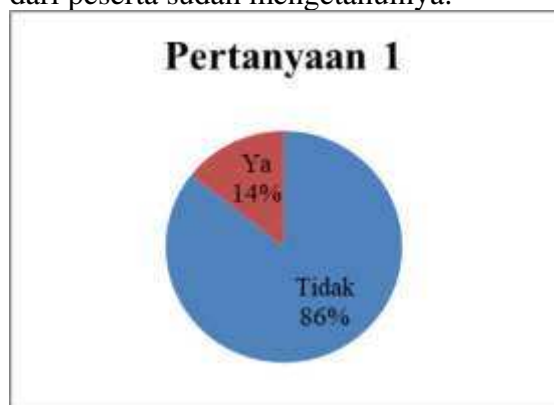


Diagram 1. Pengetahuan responden tentang aplikasi canva

Pertanyaan kedua menanyakan apakah peserta telah menggunakan sebelumnya. Aplikasi Canva. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa 71,4 persen peserta mengikuti Canva tidak pernah digunakan dalam pelatihan, tetapi 28,6% peserta sudah pernah menggunakan Canva.

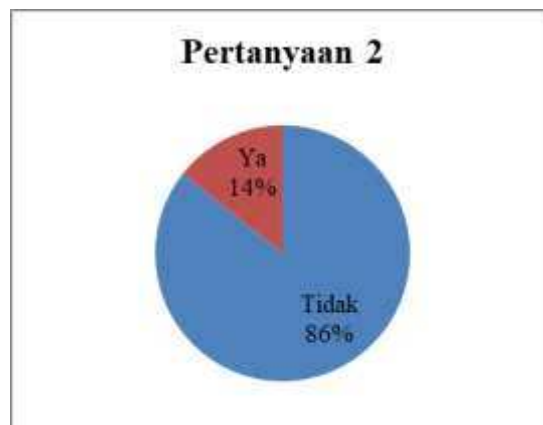


Diagram 2. Persentase penggunaan aplikasi canva oleh peserta

Pertanyaan terakhir, yang merupakan pertanyaan ketiga dalam kuesioner pra pelatihan, berkaitan dengan apakah ada kesulitan dalam penggunaan aplikasi Canva. Hasil dari kuesioner menunjukkan bahwa 85,7 persen peserta pelatihan gagal menggunakan aplikasi Canva, sedangkan 14,3% peserta tidak mengalami kesulitan menggunakan Canva.

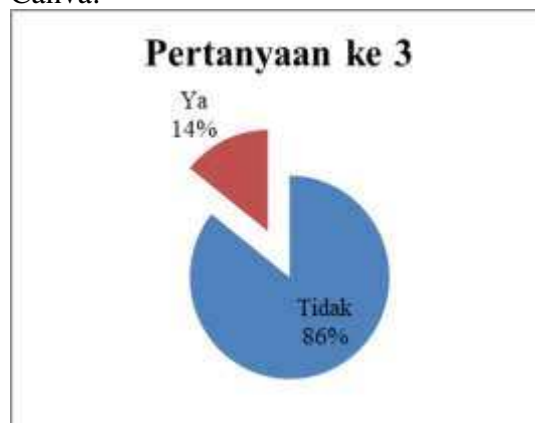


Diagram 3. Persentase kesulitan penggunaan aplikasi canva

Hasil dari kuesioner yang dilakukan sebelum pelatihan menunjukkan bahwa 71,4 persen guru yang mengikuti pelatihan belum mengenal aplikasi Canva, 71,4 persen belum pernah menggunakannya, dan 85,7 persen guru merasa sulit untuk menggunakannya canva. Guru harus terampil dalam proses desain, implementasi, dan memeriksa pembelajaran. salah satu elemen penting yang mendukung pencapaiannya tujuan

pembelajaran adalah media yang digunakan untuk belajar.

Media pembelajaran yang efektif dapat membantu siswa memahami pelajaran. Ini sesuai dengan pendapat Maharuli dan Zulherman (2014) yang menyatakan bahwa media pembelajaran sangat penting untuk membantu guru menyajikan pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif.

Canva menyediakan berbagai macam template presentasi yang dapat digunakan, termasuk presentasi pendidikan. Selain itu, canva juga menyediakan poster, resume, spanduk, brosur, info grafis, grafik, atau pamflet yang beragam (Resmini et al., 2014) Canva memiliki fitur gratis yang dapat digunakan oleh guru tanpa batas yang disebut sebagai canva untuk pendidikan.

Selain itu, kuesioner pasca pelatihan terdiri dari enam pertanyaan: satu pertanyaan yang berkaitan dengan identitas, tiga pertanyaan yang berkaitan dengan aplikasi Canva, dan dua pertanyaan yang berkaitan dengan kesan pesan setelah pelatihan membuat media pembelajaran menggunakan canva. Hasil kuesioner pasca pelatihan menunjukkan bahwa 99% guru berminat menggunakan aplikasi Canva. Hasil ini memberikan bukti bahwa 85% guru mengalami kesulitan menggunakan aplikasi Canva dapat diatasi setelah pelatihan dilakukan.

Namun, 15% guru terus mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi Canva. Hasil dari kuesioner ini menunjukkan bahwa penggunaan Canva pasca pelatihan dapat diatasi. Hasil dari kuesioner yang menunjukkan bahwa 85% peserta pelatihan merasa puas terhadap penggunaan aplikasi canva.

Hasil pelatihan menunjukkan bahwa pelatihan ini bermanfaat bagi guru SDN 1 Pelita karena banyak guru yang belum pernah menggunakan aplikasi Canva dan menghadapi kesulitan dalam penggunaannya, karena tidak banyak orang yang tahu aplikasi Canva. Pelatihan ini sangat bermanfaat untuk

meningkatkan kemampuan teknologi dalam pendidikan berbasis teknologi informasi.

## SIMPULAN

Kegiatan pengabdian ditujukan terutama kepada guru yang mulai menggunakan media pembelajaran digital. Pelatihan dengan media pembelajaran berbasis canva dapat membantu guru mendesain media pembelajaran dengan semenarik yang mungkin Proses pelatihan ini dilakukan melalui tahap pengenalan dan tahap pelatihan hingga tahap penilaian. Pelatihan ini dapat meningkatkan pengetahuan media guru pembelajaran digital. Hasil kuesioner menunjukkan bahwa lebih banyak orang tahupeserta kursus mengenai aplikasi Canva yang dapat digunakan untuk membuat media pengalaman pembelajaran yang menarik. Peserta yang mengikuti pelatihan menganggapnya sangat membantu jika pelatihan diberikan melalui media pembelajaran digital berbasis canva.

## DAFTAR PUSTAKA

- Hafid, H. A. (2011). Sumber dan Media Pembelajaran. *Jurnal Sulesana*, 6(2), 69–78. [journal.uin-alauddin.ac.id](http://journal.uin-alauddin.ac.id)
- Herman, H., Saleh, S., & Islami, N. M. (2017). Penerapan Media Aplikasi Education Games Berbasis Budaya Lokal Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Pada Anak di Taman Kanak-Kanak. *Seminar Nasional LP2M UNM*, 2(1).
- Maharuli, F. M., & Zulherman, Z. (2021). Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Muatan Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(2), 265–271. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i2.966>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan

Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 04(02), 335–343. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimassiliwangi/article/view/6859/2593>.

Suprianto, Suprianto, Arhas, S. H., & Salam, R. (2018). Pengaruh Media Pembelajaran dan Pengelolaan Kelas terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMK Negeri Kecamatan Tanete Riattang, Kabupaten Bone. *Jurnal Ad'ministrare*, 5(2), 137–146.

Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 107. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.344>