

## Pelatihan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Canva pada Guru SD Negeri Karangmojo

Sukiyanto<sup>1)</sup>, Banun Havifah Cahyo Khosiyono<sup>2)</sup>, Dewi Anggreini<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3)</sup> Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta, Indonesia

e-mail: [sukiyanto.math@ustjogja.ac.id](mailto:sukiyanto.math@ustjogja.ac.id)\*

### ABSTRACT

*This community service activity aims to increase teacher competence in designing and using Canva-based interactive learning media. Based on initial observations at Karangmojo State Elementary School, it is known that the majority of teachers still use conventional media and are not familiar with Canva. Activities are carried out in the form of training/workshops with a participatory approach. The material provided includes an introduction to Canva, practice in creating learning media, as well as a simulation of its use in class, evaluation is carried out through observation of participants' work and satisfaction questionnaires. The results of the training showed an increase in teachers' knowledge and skills in using Canva, with 73% of participants stating they were satisfied and 27% quite satisfied with this activity. This training has proven to be useful in supporting a learning process that is more interesting, creative and in line with the demands of the 21st century.*

**Keywords:** Canva, Interactive, Learning media, Teacher, Training

### ABSTRAK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Berdasarkan observasi awal di SD Negeri Karangmojo, diketahui bahwa sebagian besar guru masih menggunakan media konvensional dan belum familiar dengan Canva. Kegiatan dilaksanakan dalam bentuk pelatihan/workshop dengan pendekatan partisipatif. Materi yang diberikan meliputi pengenalan Canva, praktik membuat media pembelajaran, serta simulasi penggunaannya di kelas. Evaluasi dilakukan melalui observasi hasil karya peserta dan kuesioner kepuasan. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam menggunakan Canva, dengan 73% peserta menyatakan puas dan 27% cukup puas terhadap kegiatan ini. Pelatihan ini terbukti bermanfaat dalam menunjang proses pembelajaran yang lebih menarik, kreatif, dan sesuai dengan tuntutan abad 21.

**Kata kunci:** Canva, Guru, Interaktif, Media Pembelajaran, Pelatihan

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi desain dewasa ini sudah sangat berkembang pesat (Purba, Y. A., & Harahap, A, 2022). Dengan perkembangan teknologi desain telah mempengaruhi aspek kehidupan manusia. Begitupun dalam system pembelajaran saat ini berbeda dengan pembelajaran di masa yang telah lalu (Asnawati, Y., & Sutiah, S, 2023). Pembelajaran yang terjadi di masa lalu merupakan pembelajaran yang sekedar hanya menyampaikan fakta, konsep, prinsip, dan keterampilan kepada siswa. Pembelajaran yang terjadi dimasa lalu merupakan pembelajaran yang monoton dengan penyampaian teori, dilanjutkan pemberian contoh soal, dilanjutkan soal-soal (Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M, 2021). Hal ini ditentang kontras oleh pembelajaran di era konstruktivisme, dimana siswa atau peserta didik rajin atau aktif dalam mengonstruksi terus-menerus, sehingga selalu terjadi perubahan konsep ilmiah dan guru hadir sebagai fasilitator menyediakan sarana dan situasi yang menjadi stimulus siswa mengkonstruksi pemikirannya (Novitasari, 2020).

Tujuan suatu pembelajaran akan tercapai bila dipersiapkan secara matang oleh pendidik (guru) melalui suatu perencanaan pembelajaran yang baik dan sistematis agar

tujuan pendidikan yang diharapkan dapat terwujud (Dewantik dkk 2010). Permasalahan yang muncul pada guru adalah antara lain guru kurang menekuni profesinya, kurangnya kompetensi guru dalam mengajar, pola mengajar konvensional, beban kerja guru, abai terhadap aspek mengajar seperti teknik dan metode mengajar sehingga murid tidak berkembang, sedangkan permasalahan pada murid antara lain adalah karakteristik murid, pemenuhan kebutuhan murid, materi pembelajaran, metode pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai dengan murid.

Dalam hubungannya dengan media pembelajaran ditemukan beberapa hal pentingnya pemilihan media pembelajaran dikarenakan antara lain perhatian murid yang kurang karena kebosanan mendengarkan guru berbicara, bahan yang diajarkan kurang dipahami murid, kelelahan guru yang berakibat guru tidak bergairah dalam penyampaian bahan ajar, sarana pembelajaran untuk membantu murid menyelesaikan tugas dan belajar (Minardi & Akbar 2020). Pada akhirnya guru harus mampu membuat media pembelajaran yang inovatif dan kreatif sehingga menarik murid untuk lebih memperhatikan proses pembelajaran. Permasalahan yang terjadi saat ini, masih terdapat guru yang belum mampu mengembangkan media pembelajaran interaktif secara optimal. Seperti yang terjadi di SDN Karangmojo, rata-rata guru masih menggunakan media pembelajaran yang konvensional.

Berdasarkan hal tersebut di atas untuk membantu guru dapat membuat media pembelajaran yang inovatif dan kreatif agar murid dapat lebih tertarik mengikuti dan memperhatikan proses belajar mengajar (Sholeh, M., Rachmawati, R.Y., & Susanti, E, 2020). Tim pengabdian ini akan melaksanakan sebuah pelatihan media pembelajaran interaktif berbasis canva (Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E, 2022).

Aplikasi canva dapat membantu untuk membuat desain tanpa harus mengunduh aplikasinya serta memiliki berbagai fitur yang dapat menggabungkan berbagai bentuk desain artistik (R. J. Putri & Mudinillah, 2021). Dengan aplikasi ini para siswa bisa mempelajari materi yang diajarkan oleh guru dengan lebih mudah karena canva dapat memperlihatkan tulisan, video, suara, animasi, gambar, bagan dan lain-lain sesuai kebutuhan, serta mampu membantu meningkatkan fokus peserta didik dalam kegiatan belajar karena tampilannya yang menarik (Diana & Jaya, 2021). Dengan demikian, pengguna dapat berkreasi kapan pun dan di mana pun. Aplikasi web ini sebenarnya memiliki dua versi berbayar dan satu versi gratis. Akan tetapi, pengguna sudah dapat menikmati berbagai fitur tanpa membeli versi premiumnya.

Namun demikian, tidak semua guru memiliki pengetahuan dan keterampilan yang cukup dalam mengoperasikan aplikasi ini. Berdasarkan hasil observasi awal di SD Negeri Karangmojo, diketahui bahwa sebagian besar guru belum familiar dengan pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran. Hal ini menjadi latar belakang pentingnya kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk pelatihan penggunaan Canva bagi para guru di sekolah tersebut. Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam merancang dan mengembangkan media pembelajaran berbasis digital secara mandiri. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan para guru di SD Negeri Karangmojo dapat memanfaatkan teknologi secara optimal untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, efektif, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad 21.

## METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan pendekatan partisipatif melalui metode pelatihan. Sasaran kegiatan adalah para guru di SD Negeri Karangmojo yang terdiri dari guru kelas dan guru mata pelajaran. Kegiatan dilaksanakan di

ruang pertemuan di SD Negeri Karangmojo.

Pelaksanaan kegiatan terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu:

#### 1. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk menyusun jadwal kegiatan, menentukan peserta, serta menyiapkan perangkat yang dibutuhkan seperti laptop, proyektor, dan koneksi internet. Selain itu, tim juga menyiapkan modul pelatihan Canva dan materi presentasi yang akan digunakan selama kegiatan.

#### 2. Tahap Pelaksanaan

Pelatihan dilaksanakan secara tatap muka dalam bentuk workshop. Materi yang diberikan meliputi:

- a. Pengenalan platform Canva dan fitur-fiturnya
- b. Praktik membuat media pembelajaran seperti poster, infografis, dan presentasi interaktif
- c. Simulasi penggunaan media hasil desain dalam kegiatan pembelajaran
- d. Diskusi dan tanya jawab seputar penerapan media Canva di kelas

Peserta didorong untuk aktif mencoba langsung menggunakan Canva pada perangkat masing-masing, dengan pendampingan dari tim pengabdian secara individual dan kelompok.

#### 3. Tahap Evaluasi dan Tindak Lanjut

Di akhir kegiatan, dilakukan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan keterampilan peserta dalam menggunakan Canva. Evaluasi dilakukan melalui observasi langsung terhadap hasil karya peserta dan pengisian kuesioner. Selain itu, diberikan juga sesi refleksi serta saran pengembangan lanjutan agar guru dapat terus meningkatkan kualitas media pembelajaran secara mandiri (Tiawan, Musawarman, Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H, 2020).

Metode ini dipilih untuk memastikan peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan teoretis, tetapi juga mampu mengaplikasikannya secara langsung dalam konteks pembelajaran di kelas.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan media pembelajaran interaktif berbasis Canva di SD Negeri Karangmojo diikuti oleh 15 orang guru dari berbagai jenjang kelas. Sebagian besar peserta belum pernah menggunakan Canva sebelumnya, namun terdapat sebagian yang sudah pernah menggunakan Canva, hal itu tidak mengurangi antusiasme yang tinggi selama proses pelatihan.

Pada sesi pertama, peserta dikenalkan dengan dasar-dasar penggunaan Canva. Hasil observasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta mampu memahami antarmuka Canva dan fitur-fitur dasar seperti memilih template, mengatur teks dan gambar, serta menyusun elemen-elemen visual. Kemampuan ini terlihat dari hasil praktik membuat poster pembelajaran yang relevan dengan materi ajar masing-masing. Pada sesi kedua, peserta mulai diarahkan untuk membuat media pembelajaran yang lebih kompleks seperti infografis dan presentasi interaktif. Berikut dokumentasi saat pemateri menyampaikan materi pengabdian ini.



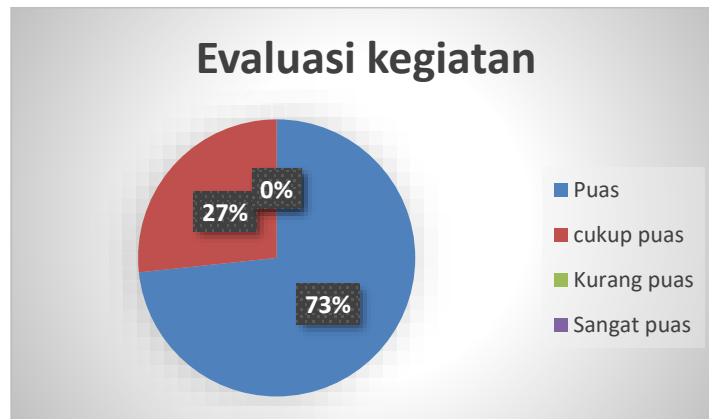
Gambar. Pemateri 1 menjelaskan fitur canva



Gambar 2. Pemateri II Praktek membuat media pembelajaran dengan canva

Pada gambar 2 peserta diberikan penjelasan cara menyusun media berdasarkan materi yang mereka ajarkan di kelas. Hasil karya peserta menunjukkan variasi desain yang cukup menarik, meskipun beberapa masih perlu pendampingan dalam hal pemilihan warna, konsistensi layout, dan penyisipan elemen interaktif seperti tautan atau animasi.

Evaluasi dilakukan melalui penilaian terhadap hasil karya peserta dan penyebaran kuesioner kepuasan. Berdasarkan kuesioner yang diisi setelah kegiatan, sebanyak 73% peserta menyatakan puas dengan pelatihan, 27% menyatakan cukup puas, dan tidak ada peserta yang menyatakan kurang puas atau tidak puas. Peserta juga menyatakan bahwa pelatihan sangat bermanfaat dan memberikan wawasan baru dalam menyusun media pembelajaran yang lebih menarik dan efektif. Adapun hasil kuesioner tersebut tersaji dalam diagram berikut ini.



Gambar 3. Diagram evaluasi kegiatan

Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan ini berhasil meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan Canva sebagai media pembelajaran interaktif. Hasil ini memperkuat pentingnya pemberian pelatihan berbasis teknologi kepada guru dalam rangka peningkatan mutu pembelajaran di sekolah dasar.

## KESIMPULAN

Pelatihan media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dilaksanakan di SD Negeri Karangmojo berhasil meningkatkan kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran digital yang menarik dan efektif. Meskipun sebagian besar peserta belum familiar dengan Canva sebelumnya, mereka menunjukkan antusiasme tinggi dan mampu menghasilkan karya yang relevan dengan materi ajar. Evaluasi kegiatan menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasa puas dan memperoleh manfaat dari pelatihan ini. Dengan demikian, pelatihan semacam ini penting untuk terus dilaksanakan sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar, sekaligus mendukung guru dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anindita Trinura Novitasari, Indah Purnama Sari, & Zaeni Miftah. (2020). Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 4(1), 66-73. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v4i1.1848>
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64-72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>
- Dewantik, Mukminin, & Waluyo. 2010. Penerapan Pembelajaran Berbasis Komputer Sebagai dasar pengenalan teknologi informasi pada guru taman kanak-kanak di kota Semarang. *Jurnal Abdimas*, 14(10).
- Diana, P., & Jaya, P. (2021). Pengembangan Materi Ajar Dasar Listrik dan Elektronika Berbasis Canva di SMK Negeri 5 Padang. *Jurnal Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 9(1), 32-39. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v9i1.110688>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva Untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275-281. <https://jurnalfkip.unram.ac.id/index.php/JPPM/article/view/2817/1853>



- Minardi J., & Akbar, A.S. 2020. Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Power Point untuk Peningkatan Kompetensi Guru SD. E-DIMAS: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat, 11(1), 96-100
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Desain dan Produksi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva for Education bagi Guru Bahasa di Kota Palembang. Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 6(1), 171-180. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. Jurnal Cendekia: Jurnal Pembelajaran Matematika, 6(2), 1325-1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Putri, R. J., & Mudinillah, A. (2021). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VI di SDN 02 Tarantang. Madrosatuna: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, 4(2), 65-85. <https://doi.org/10.47971/mjpgmi.v4i2.377>
- Sholeh, M., Rachmawati, R.Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan aplikasi canva untuk membuat konten gambar pada media sosial sebagai upaya mempromosikan hasil produk UKM. Selaparang. Jurnal Pengabdian Berkemajuan, 4(11), 430-436.
- Tiawan, Musawarman, Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat Smk Di Smkn 1 Gunung Putri Bogor. BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 1(4), 476-480. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.417>