Dharma Nusantara:
Jurnal Ilmiah Pemberdayaan dan Pengabdian kepada Masyarakat
E-ISSN: E-ISSN: 2986-2914
Email: jurnal@stiki.ac.id

Optimalisasi Media Pembelajaran Digital: Pelatihan Canva untuk Guru Sekolah Dasar 012 Samarinda

Puji Astuti Amalia[1], Syafei Karim[2*], Shanty Yahya[3], Maulita[4]

[1,3] Politeknik Negeri Samarinda, Jurusan Kemaritiman, Program Studi Teknika, Jl. Cipto Mangun Kusumo, Sungai Keledang, Kec. Samarinda Seberang, Kota Samarinda, Kalimantan Timur 75242, Indonesia
[2] Politeknik Pertanian Negeri Samarinda, Jurusan Rekayasa dan Komputer, Program Studi Sistem Informasi Akuntansi, Jl. Cipto Mangun Kusumo, Sungai Keledang, Kec. Samarinda Seberang, Kota Samarinda, Kalimantan Timur 75242, Indonesia
[4] Politeknik Negeri Samarinda, Jurusan Kemaritiman, Program Studi Ketatalaksanaan Pelayaran Niaga dan Kepelabuhanan, Jl. Cipto Mangun Kusumo, Sungai Keledang, Kec. Samarinda Seberang, Kota Samarinda, Kalimantan Timur 75242, Indonesia

Email Korespondensi:
pujiastutiamalia@polnes.ac.id

Abstrak

Dengan fokus khusus pada desain poster, pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru sekolah dasar di SDN 012, Kecamatan Palaran dalam menggunakan Canva untuk membuat materi pembelajaran yang menarik. Sepuluh instruktur berpartisipasi dalam lokakarya, yang berlangsung pada tanggal 28 dan 29 April 2025, dan mencakup subjek seperti penggunaan Canva, konsep desain fundamental, dan penggunaan media poster di kelas. Pelatihan tersebut mendapat tanggapan positif dan menunjukkan bahwa Canva adalah alat yang berguna dan mudah diakses oleh para guru, meskipun ada masalah tertentu dengan infrastruktur yang terbatas dan tingkat kemahiran digital yang berbeda-beda. Latihan ini menekankan nilai pengembangan profesional guru yang berkelanjutan dan pemberdayaan digital. Penulis menyarankan bahwa kegiatan selanjutnya dapat memberikan pendampingan dan tindak lanjut untuk mempertahankan kemampuan yang diperoleh dan mempromosikan penggunaan yang lebih luas dalam strategi pengajaran.
Kata Kunci : Canva; Digital; Guru; Media Pembelajaran

1. Pendahuluan

Integrasi Kecerdasan Buatan (AI) dalam pendidikan tidak hanya menjadi tren tetapi juga kebutuhan di era pertumbuhan teknologi yang pesat ini (X. Zhai et al., 2021). Pembelajaran yang dipersonalisasi, konten yang lebih efisien, dan keterlibatan siswa yang lebih tinggi adalah beberapa keuntungan yang diberikan teknologi berbasis AI pada proses belajar mengajar (Pudyastuti et al., 2024; C. Zhai et al., 2024). Di antara berbagai alat yang tersedia, Canva telah menjadi platform yang populer dan mudah digunakan yang mengintegrasikan fungsi AI termasuk pembuatan media, rekomendasi tata letak, desain gambar, dan pembuatan teks otomatis. Karakteristik ini sangat mempercepat proses pembuatan materi pengajaran yang luar biasa dan menarik (Darwis et al., 2024; Rinja Efendi et al., 2023).

Namun, banyak guru sekolah dasar masih kurang memiliki kemampuan dan kepercayaan diri untuk menggunakan teknologi ini dengan baik (O'Neal et al., 2017). Di tingkat sekolah dasar, kegiatan pembelajaran harus bersifat interaktif, visual, dan disesuaikan dengan fase perkembangan siswa, sehingga jika media belajar tidak mampu menyesuaikan dengan perkembangan teknologi maka kesenjangan menjadi jauh lebih signifikan.

Namun, hal ini merupakan tantangan bagi guru. guru sering kali dibatasi dengan penggunaan alat bantu visual statis atau teknik mengajar tradisional, yang mungkin tidak cukup untuk melibatkan siswa atau memenuhi tuntutan pembelajaran modern.

Guru dapat dilatih untuk membuat materi pembelajaran yang inovatif, menarik, dan bermutu secara pedagogis dengan menggunakan aplikasi berbasis AI seperti Canva (Saputra et al., 2022). Canva merupakan platform yang baik bagi guru yang tidak memiliki keahlian teknis dalam penggunaan teknologi karena karakteristik canva yang mudah digunakan. Guru dapat mengembangkan lembar kerja, infografis, tayangan slide, dan bahkan materi cerita digital interaktif yang dipersonalisasi dengan mengintegrasikan fitur AI melalui pelatihan (Erden Kocaarslan & Rıedler Eryaman, 2024).

Ada beberapa alasan yang menyatakan urgensi pelatihan Canva bagi guru sekolah dasar. Alasan pertama adalah penggunaan perangkat digital dalam pendidikan semakin berkembang, tetapi banyak guru yang tertinggal karena kurang terlatih dengan baik. Selain itu, siswa saat ini adalah generasi teknologi yang bereaksi lebih positif terhadap konten yang interaktif dan merangsang secara visual karena (Erden Kocaarslan & Rıedler Eryaman, 2024). Integrasi teknologi dan kemampuan belajar abad ke-21 kini diprioritaskan dalam kebijakan pendidikan nasional. Terlebih lagi Canva merupakan alternatif yang dapat diterapkan untuk berbagai lingkungan pendidikan karena gratis bagi guru dan menyediakan kemampuan berbasis AI dengan mudah.

Membantu guru menggunakan media berbasis AI seperti Canva merupakan upaya yang yang penulis lakukan untuk meningkatkan standar pendidikan. Dengan pelatihan yang tepat, para pendidik dapat secara aktif berkontribusi untuk menciptakan lingkungan belajar yang siap menghadapi masa depan sekaligus menjadi lebih ahli dalam pedagogi digital.

Pengabdian ini melibatkan 10 guru pada sekolah dasar di dekatnya, yaitu SDN 012, di kelurahan Palaran yang mengalami banyak kesulitan dalam penggunaan teknologi di dalam kelas. Para guru merasa kesulitan untuk memberikan siswa pengalaman belajar yang menarik dan modern karena kurangnya infrastruktur teknologi dan terbatasnya akses ke digital. Sehingga, penting bagi penulis untuk mengatasi masalah ini dengan menawarkan solusi yang dapat diterapkan yaitu melatih para pendidik untuk menggunakan platform berbantuan AI seperti Canva, yang memiliki fitur-fitur efektif untuk membuat materi pembelajaran yang menarik.

Melalui kegiatan ini, para pendidik ini dapat membuat media belajar yang imajinatif, menarik, dan estetis menggunakan Canva yang didukung AI, sehingga memfasilitasi guru untuk memberikan instruksi berkualitas tinggi bahkan dalam lingkungan berteknologi rendah. Pelatihan ini lebih dari sekadar meningkatkan keterampilan, pelatihan ini juga merupakan langkah penting menuju pemerataan pendidikan dan memastikan bahwa anak-anak di Palaran tidak tertinggal di era digital.

2. Metode

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian ini terdiri dari lima tahap seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1.

Gambar 1. Tahapan Kegiatan

Analisis Masalah

Pada tahap ini penulis mewawancarai guru untuk menentukan pemahaman mereka saat ini menganai pendidikan digital, penggunaan Canva, serta ketersediaan perangkat digital (internet, komputer, dll.). Penulis melakukan penilaian kebutuhan untuk menentukan persyaratan pelatihan yang tepat dan menyesuaikan lokakarya dengan tepat. Luaran dalam tahap ini adalah rumusan masalah dan potensi penyelesaian.

Perencanaan dan Persiapan

Penulis membuat kursus pelatihan yang berfokus pada gambaran umum Canva, prinsip desain poster, petunjuk secara detail tentang penggunaan Canva untuk membuat poster instruksional. Penulis kemudian menyiapkan sumber daya seperti lembar kerja, tutorial, contoh template, dan modul. Selain itu, penulis bekerja sama dengan otoritas pendidikan dan sekolah setempat untuk pelaksanaan kegiatan. Luaran dalam tahap ini adalah buku panduan pelajaran dan pelatihan Canva (versi digital dan cetak).

Pelatihan

Pada hari pertama, penulis menyampaikan materi tentang gambaran umum fungsi pembelajaran visual dan media digital, gambaran umum Canva: template, fitur canva. Di akhir kegiatan hari pertama, penulis melatih guru untuk membuat poster instruksional dasar yang merupakan proyek langsung yang dapat dilakukan dalam kelompok atau sendiri. Pada hari kedua, penulis melatih guru untuk membuat perencanaan konten poster berdasarkan mata Pelajaran yang diampu masing masing guru meliputi, tata letak, warna, template, gambar, dan huruf. Di akhir hari kedua, guru memajang poster mereka selama sesi *sharing*. Dalam kegiatan ini beberapa perangkat disiapkan yaitu proyektor, laptop, dan *smartphone* untuk membuat sesi pelatihan menjadi efektif dan interaktif.

Evaluasi

Penulis menyediakan diskusi kelompok terfokus untuk menilai pelatihan. Penulis meminta pendapat guru tentang struktur dan materi pelatihan. Penulis juga menggunakan rubrik untuk menilai kualitas poster buatan guru (kreativitas, desain, dan relevansi materi) seperti yang ditampilkan pada Tabel 1. Langkah-langkah ini dilakukan untuk mengevaluasi seberapa baik pelatihan berjalan dan menentukan apa yang perlu ditingkatkan.

Tabel 1. Rubrik Penialaian

No.	Rubrik Penilaian	Skor	Keterangan
1.	Kreativitas	1-5	Orisinalitas ide dan penggunaan elemen visual
2.	Desain	1-5	Tata letak, warna, dan keterbacaan
3.	Relevansi Materi	1-5	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran

Kegiatan Lanjutan

Penulis membuat folder *Google Drive* dan grup *WhatsApp* untuk memberikan bantuan dan dukungan berkelanjutan. Selain itu, penulis juga membuat lebih banyak template dan tutorial. Langkah-langkah ini dilakukan penulis untuk memastikan guru berlatih membuat media pembelajaran menggunakan Canva.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada tanggal 28 dan 29 April 2025, penulis melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterampilan Guru dengan Kecerdasan Buatan" di SDN 012 Kecamatan Palaran. Sebanyak 10 orang guru SD dengan tingkat literasi digital yang berbeda-beda mengikuti kegiatan ini. Selama dua hari, para peserta mendapatkan materi tentang gambaran umum Canva dan fitur-fiturnya, desain visual edukasi, pengalaman praktis membuat poster, peer review dan presentasi seperti yang dapat dilihat pada Gambar 2.

Pelatihan menunjukkan hasil positif di beberapa hal. Pertama, pelatihan ini meningkatkan keterampilan digital. Guru mengetahui langkah-langkah membuat Canva. Selain itu, guru juga mengetahui template media pembelajaran. Selain itu, guru juga memiliki keterampilan membuat poster dengan warna, tata letak, font, dan format yang tepat. Setiap pendidik secara efektif membuat satu poster yang relevan dengan mata pelajaran yang diajarkan, termasuk poster bertema hewan untuk kelas sains, tema pendidikan karakter, dan kosakata kelas bahasa Inggris seperti yang dapat dilihat pada Gambar 3 dan Gambar 4.

Gambar 2. Penyampaian Materi Tentang Canva

Gambar 3. Poster Hasil Karya Guru Mata Pelajaran Sains

Gambar 4. Poster Hasil Karya Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia

Poster-poster tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran serta memiliki tampilan menarik. Sebagian besar dari guru memahami penggunaan warna yang dapat diterima dengan baik secara visual, dan penggunaan desain template yang tepat sesuai dengan konten pembelajaran. Pelatihan tersebut juga terbukti meningkatkan keterlibatan dan kepercayaan diri guru dalam mempersiapkan media belajar. Selama sesi berbagi atau *peer*

review, beberapa pendidik menunjukkan kegembiraan dan menyatakan keinginan untuk mempelajari lebih lanjut tentang fitur Canva lainnya, seperti visualisasi, kartu catatan, dan presentasi kelas. Penggunaan canva dalam pembuatan media ajar memiliki kelebihan yang dapat membantu guru dalam berkreatifitas. Kelebihan dalam penggunaan canva di tunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Kelebihan Penggunaan Canva dalam Pelatihan Membuat Media Ajar

Aspek	**Kelebihan** **Penjelasan**
Motivasi	Para guru bersemangat untuk mempelajari keterampilan baru yang akan membantu mereka mengajar dengan lebih baik.
Kolaboratif	Para guru saling mendukung, khususnya selama tahap desain
Kreatifitas	Banyak peserta, meskipun tidak memiliki pengetahuan desain sebelumnya, menunjukkan keterampilan artistik.
Penggunaan	Para guru merasa mudah untuk menjelajahi dan menggunakan Canva yang mudah digunakan.

Selain itu, penggunaan canva juga memiliki tantangan yang harus dihadapi oleh para guru. Beberapa tantangan yang dihadapi dalam penggunaan canva ditunjukkan pada Tabel 3. Meskipun mengalami kendala-kendala tersebut, dengan bantuan fasilitator dan dukungan dari rekan-rekan, setiap peserta mampu mengatasi kendala-kendala mereka.

Tabel 3. Tantangan Penggunaan Canva dalam Pelatihan Membuat Media Ajar

Aspek	**Tantangan** **Penjelasan**
Keterbatasan jaringan internet	Akses internet terkadang tidak stabil, dan beberapa guru harus berbagi perangkat.
Kecemasan dalam menggunakan teknologi	Beberapa peserta awalnya merasa cemas karena mereka tidak terbiasa dengan perangkat digital.
Keterbatasan waktu	Beberapa peserta percaya bahwa dua hari tidak cukup lama untuk berlatih menggunakan kemampuan yang lebih kompleks.
Desain berlebihan	Pada awalnya, beberapa peserta menggunakan warna atau desain secara berlebihan, yang mengalihkan perhatian dari poin utama pelajaran.
Variasi Kemampuan Digital	Beberapa guru kesulitan mengikuti langkah teknis karena minimnya pengalaman sebelumnya

Berdasarkan tantangan yang ada selama pelatihan, penulis menyarankan kepada penulis selanjutnya untuk membagi pelatihan menjadi tahap dasar, menengah, dan lanjutan. Selain itu dalam kegiatan ini penulis juga menemukan hambatan berupa terbatasnya akses internet karena lokasi pelatihan berada di Kecamatan Palaran yang memiliki keterbatasan jaringan internet. Oleh karena itu, pada pelatihan selanjutnya perlu disediakan template Canva offline atau versi mobile. Selain itu, penulis juga menyarankan untuk membuat kelompok desain peer group atau memamerkan materi pembelajaran buatan guru. Selain itu, penulis disarankan untuk menyediakan grup WhatsApp untuk memberikan pelatihan berkelanjutan.

4. Kesimpulan

Guru-guru sekolah dasar secara efektif diberikan pelatihan dan kemampuan praktis yang diperlukan untuk membuat poster menggunakan Canva sebagai bagian dari program pengabdian kepada masyarakat yang berlangsung di SDN 012 Palaran pada tanggal 28 dan 29 April 2025. Program ini berfokus pada kebutuhan mendesak untuk meningkatkan kreativitas dan literasi digital guru di daerah dengan akses teknologi yang terbatas. Peserta membuat kemajuan signifikan dalam memahami fitur-fitur Canva, menggunakan ide-ide desain visual, dan membuat materi pembelajaran yang relevan dan menarik melalui pelatihan yang diawasi dan pengalaman praktis. Selain meningkatkan kepercayaan diri mereka terhadap teknologi, program ini mendorong kreativitas dalam proses belajar mengajar. Lingkungan kolaboratif dan desain Canva yang ramah pengguna membuat implementasi keseluruhan berhasil, meskipun ada kendala seperti keterbatasan infrastruktur dan berbagai kompetensi digital.

5. Referensi

Darwis, D., Putra, A. D., Sulistiani, H., Koeswara, W., & Laksono, A. P. (2024). Pelatihan Pemanfaatan Tools AI untuk Desain Produk dan Pembuatan Video bagi Siswa SMK N 1 Kotaagung Timur, Provinsi Lampung. *Dharma Nusantara: Jurnal Ilmiah Pemberdayaan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, *2*(1), 5–10. https://doi.org/10.32664/dharma.v2i1.1356

Erden Kocaarslan, G., & Rıedler Eryaman, M. (2024). Using "Canva For Education" Application With Collaborative Learning In Visual Arts Lesson: Sample Activities For Teachers. *Elektronik Sosyal Bilimler Dergisi*, *23*(90), 849–866. https://doi.org/10.17755/esosder.1371676

O'Neal, L. J., Gibson, P., & Cotten, S. R. (2017). Elementary School Teachers' Beliefs about the Role of Technology in 21st-Century Teaching and Learning. *Computers in the Schools*, *34*(3), 192–206. https://doi.org/10.1080/07380569.2017.1347443

Pudyastuti, Z. E., Palandi, J. F., & Sari, N. (2024). Peningkatan Kompetensi Guru di Era Digital dalam Penerapan Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Dharma Nusantara: Jurnal Ilmiah Pemberdayaan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, *1*(2), 31–38. https://doi.org/10.32664/dharma.v1i2.1157

Rinja Efendi, Hasibuan, A. P. G., Elvina, & Siregar, P. S. (2023). Canva Application-Based Learning Media on Motivation and Learning Outcomes. *International Journal of Elementary Education*, *7*(2), 342–352. https://doi.org/10.23887/ijee.v7i2.53956

Saputra, A. G., Rahmawati, T., Andrew, B., & Amri, Y. (2022). Using Canva Application for Elementary School Learning Media. *Scientechno: Journal of Science and Technology*, *1*(1), 46–57. https://doi.org/10.55849/scientechno.v1i1.4

Zhai, C., Wibowo, S., & Li, L. D. (2024). The effects of over-reliance on AI dialogue systems on students' cognitive abilities: a systematic review. *Smart Learning Environments*, *11*(1). https://doi.org/10.1186/s40561-024-00316-7

Zhai, X., Chu, X., Chai, C. S., Jong, M. S. Y., Istenic, A., Spector, M., Liu, J.-B., Yuan, J., & Li, Y. (2021). A Review of Artificial Intelligence (AI) in Education from 2010 to 2020. *Complexity*, *2021*(1). https://doi.org/10.1155/2021/8812542