

Optimalisasi Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pengembangan Bahan Ajar Digital di SDN 6 Mulang Maya

Rohmani¹, Yasinta Mahendra², Berta Apriza³, Runa Iqlima⁴, Ardiansyah⁵

^{1,2,3,4,5} Universitas Muhammadiyah Kotabumi

E-mail: rohman.orgos@gmail.com

Article Info

Article history:

Received December, 18, 2024

Revised January 30, 2024

Accepted February 29, 2024

Keywords:

Canva, Digital Teaching Materials, Teacher Competence, Elementary School.

ABSTRACT

The rapid development of information technology requires teachers to transform from mere information providers into creative facilitators capable of designing digital learning experiences. However, teachers at SDN 6 Mulang Maya still face challenges in developing digital teaching materials due to limited technical skills and a lack of adequate training. This community service project aims to enhance teachers' competence in utilizing the Canva application as an instrument for developing interactive, engaging, and relevant digital teaching materials. The implementation method consisted of three main stages: planning (needs assessment), implementation (workshops and direct demonstrations), and evaluation and monitoring. The participants included 8 teachers from SDN 6 Mulang Maya. The results indicated a significant improvement in teachers' understanding and practical skills in operating Canva features, ranging from template utilization to interactive graphic element design. Based on the evaluation results, 80% of participants were able to independently design digital teaching materials ready for classroom implementation. In conclusion, this intensive mentoring program effectively increased teachers' confidence and digital competence, which is expected to foster a more innovative learning environment and boost students' learning motivation in the digital era.

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Article Info

Article history:

Received December, 18, 2024

Revised January 30, 2024

Accepted February 29, 2024

Keywords:

Canva, Bahan Ajar Digital, Kompetensi Guru, Sekolah Dasar.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi menuntut guru untuk bertransformasi dari penyampai informasi menjadi fasilitator yang kreatif dalam merancang pengalaman belajar digital. Namun, guru di SDN 6 Mulang Maya masih menghadapi kendala dalam pengembangan bahan ajar digital akibat keterbatasan keterampilan teknis dan kurangnya pelatihan. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan aplikasi Canva sebagai instrumen pengembangan bahan ajar yang interaktif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi tiga tahap utama: perencanaan (survei kebutuhan), pelaksanaan (workshop dan demonstrasi langsung), serta evaluasi dan monitoring. Peserta kegiatan terdiri dari 8 orang guru SDN 6 Mulang Maya. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada pemahaman dan keterampilan praktis guru dalam mengoperasikan fitur-fitur Canva, mulai dari penggunaan template hingga desain elemen grafis interaktif. Berdasarkan hasil evaluasi, sebanyak 80% peserta telah mampu mendesain bahan ajar digital secara mandiri yang siap diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Kesimpulannya, program pendampingan intensif ini efektif dalam meningkatkan kepercayaan diri dan kompetensi digital guru, yang diharapkan dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih inovatif serta meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital.

This is an open access article under the [CC BY-SA](#) license.



Corresponding Author:

Nama penulis: Rohmani
Universitas Muhammadiyah Kotabumi
Email: rohman.orgos@gmail.com

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan (Daniel et al., 2024; Farhana, 2023). Di era digital, teknologi tidak hanya menjadi alat bantu, tetapi juga sarana utama dalam menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, efektif, dan menyenangkan (Swati & Sibasish, 2023; Tetiana, 2022). Guru kini tidak hanya bertugas sebagai penyampai informasi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu merancang pengalaman belajar yang relevan dengan kebutuhan siswa (Irma et al., 2021; Petko & Petkov, 2023; Rasa et al., 2024). Hal ini menjadi sangat penting di jenjang sekolah dasar, di mana pembelajaran berperan penting dalam membentuk dasar pengetahuan dan keterampilan siswa (Karin et al., 2019; Nurmasari et al., 2024). Penggunaan bahan ajar digital yang menarik dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi, sekaligus meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar (Garry, 2019; Ratna et al., 2020).

Salah satu alat yang dapat dimanfaatkan untuk mendukung pengembangan bahan ajar digital adalah Canva. Canva adalah platform desain grafis berbasis online yang menyediakan berbagai fitur dan template yang mudah digunakan (Julita et al., 2024; Neng et al., 2024; Wahidasiana et al., 2024). Namun demikian, tantangan dalam pemanfaatan teknologi, termasuk aplikasi Canva, masih

cukup besar, khususnya di SDN 6 Mulang Maya. Banyak guru yang menghadapi kesulitan dalam mengembangkan bahan ajar berbasis digital karena kurangnya pelatihan dan dukungan teknis yang memadai. Selain itu, keterbatasan fasilitas teknologi di sekolah serta minimnya pengalaman guru dalam menggunakan perangkat lunak seperti Canva menjadi hambatan yang cukup signifikan. Tanpa kompetensi yang memadai, guru cenderung menggunakan metode pembelajaran konvensional, yang dapat mengurangi efektivitas proses belajar mengajar dan kurang mampu memenuhi kebutuhan siswa yang sudah akrab dengan teknologi (Areej, 2023; Jayson et al., 2020; Klimovich & Minich, 2022).

Oleh karena itu, program pendampingan ini dirancang untuk membantu guru di SDN 6 Mulang Maya dalam memanfaatkan aplikasi Canva sebagai alat untuk mengembangkan bahan ajar berbasis digital. Melalui program ini, guru akan mendapatkan pelatihan intensif tentang cara menggunakan Canva untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Program ini bertujuan tidak hanya untuk meningkatkan keterampilan teknis guru dalam desain bahan ajar digital, tetapi juga untuk membangun rasa percaya diri mereka dalam menerapkan teknologi di kelas.

Dengan adanya pendampingan ini, diharapkan guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih inovatif dan responsif terhadap kebutuhan siswa. Selain

itu, program ini juga bertujuan untuk mendorong guru agar terus belajar dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi di dunia pendidikan. Dengan pemanfaatan aplikasi Canva yang optimal, proses belajar mengajar di SDN 6 Mulang Maya diharapkan menjadi lebih efektif, sehingga siswa dapat mencapai prestasi yang lebih baik dan mendukung peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tahap perencanaan diawali dengan survei lokasi di SDN 6 Mulang Maya untuk mengidentifikasi kebutuhan dan kendala guru dalam mengembangkan bahan ajar digital berbasis teknologi. Berdasarkan hasil survei, disusun materi pelatihan yang berfokus pada pemanfaatan aplikasi Canva sebagai alat untuk menciptakan bahan ajar yang menarik dan interaktif. Tahapan pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat dijelaskan dalam gambar 1 sebagai berikut.



Gambar 1. Alur Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

Pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui metode ceramah dan demonstrasi langsung. Metode ceramah digunakan untuk memberikan pemahaman teoritis mengenai pentingnya bahan ajar digital dalam mendukung pembelajaran serta

pengenalan fitur-fitur Canva yang dapat digunakan oleh guru. Selanjutnya, metode demonstrasi langsung dilakukan dengan mempraktikkan langkah-langkah penggunaan Canva, mulai dari pembuatan akun, pemilihan template, hingga desain bahan ajar yang siap digunakan di kelas. Untuk memastikan pemahaman peserta, kegiatan ini diakhiri dengan sesi diskusi, tanya jawab, dan penugasan pembuatan bahan ajar digital.

Tahap terakhir meliputi monitoring dan evaluasi untuk menilai sejauh mana peserta mampu mengaplikasikan materi yang telah diberikan. Hasil dari kegiatan ini kemudian didokumentasikan dalam bentuk laporan dan dipublikasikan sebagai luaran program. Melalui metode ini, diharapkan guru di SDN 6 Mulang Maya dapat meningkatkan kompetensi dalam mengembangkan bahan ajar digital yang lebih kreatif, efektif, dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SDN 6 Mulang Maya dibagi ke dalam 2 tahap, yaitu tahap penjelasan platform Canva dan tahap pelatihan dan pendampingan praktik pembuatan bahan ajar digital menggunakan Canva. Peserta dalam kegiatan ini adalah guru SDN 6 Mulang Maya yang berjumlah 8 orang. Berikut adalah masing-masing proses setiap tahap pelaksanaan kegiatan pengabdian.

1. Tahap Penjelasan Platform Canva

Tahap penjelasan platform Canva dilaksanakan pada awal kegiatan dengan tujuan memberikan pemahaman dasar kepada guru di SDN 6 Mulang Maya tentang konsep, manfaat, dan keunggulan aplikasi Canva. Penjelasan ini bertujuan agar peserta pelatihan memahami bahwa

Canva adalah platform desain grafis berbasis web yang mudah digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Melalui metode ceramah yang disertai dengan demonstrasi langsung, fasilitator menjelaskan fitur-fitur utama Canva, seperti template siap pakai, elemen grafis yang beragam, dan kemampuan untuk membuat desain profesional dalam waktu singkat.

Dalam sesi ini, guru diberikan gambaran mengenai bagaimana Canva dapat membantu mereka membuat berbagai bahan ajar digital yang menarik dan interaktif, seperti poster edukatif, infografis, lembar kerja siswa, dan presentasi visual. Penekanan diberikan pada keunggulan Canva yang dapat diakses dengan mudah melalui berbagai perangkat, baik itu laptop, tablet, maupun smartphone. Hal ini memberikan fleksibilitas kepada guru untuk mendesain bahan ajar kapan saja dan di mana saja tanpa keterbatasan alat.

Selain itu, guru juga diperkenalkan dengan kemudahan navigasi dalam Canva, mulai dari langkah awal membuat akun, memilih template sesuai kebutuhan, hingga menambahkan elemen-elemen seperti teks, gambar, ikon, dan warna yang relevan. Demonstrasi langsung diberikan untuk menunjukkan langkah-langkah praktis pembuatan desain sehingga peserta dapat melihat secara langsung bagaimana Canva dapat digunakan dalam menyusun bahan ajar yang kreatif. Fasilitator juga menekankan bahwa Canva dapat membantu guru meningkatkan daya tarik pembelajaran melalui visualisasi materi yang lebih menarik dan mudah dipahami siswa.

Antusiasme guru terlihat jelas selama tahap ini, di mana mereka aktif bertanya mengenai fitur-fitur yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengajaran masing-masing. Dengan pemahaman yang

diberikan dalam tahap penjelasan ini, guru diharapkan dapat menyadari potensi besar Canva sebagai alat bantu untuk mengembangkan bahan ajar digital yang inovatif dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

2. Tahap Pelatihan dan Pendampingan

Pelatihan dan pendampingan pemanfaatan aplikasi Canva di SDN 6 Mulang Maya dilaksanakan dalam empat tahap yang sistematis. Tahap pertama adalah sosialisasi dan pengenalan Canva kepada guru. Pada tahap ini, peserta diberikan pemahaman dasar mengenai aplikasi Canva, keunggulan, serta manfaatnya dalam mendukung pembelajaran. Guru dijelaskan bagaimana Canva dapat digunakan untuk membuat bahan ajar digital yang menarik, seperti poster, infografis, dan presentasi. Pemaparan dilakukan melalui metode ceramah menggunakan media presentasi PowerPoint yang dipadukan dengan demonstrasi langsung mengenai langkah awal membuat akun Canva dan navigasi fitur-fitur utamanya. Antusiasme guru terlihat jelas pada sesi ini ketika mereka mulai memahami kemudahan dan fleksibilitas platform Canva. Berikut beberapa dokumentasi kegiatan dalam pelatihan disajikan pada gambar-gambar dibawah ini.



Gambar 2. Foto bersama guru dan staff di SDN 6 Mulang Maya



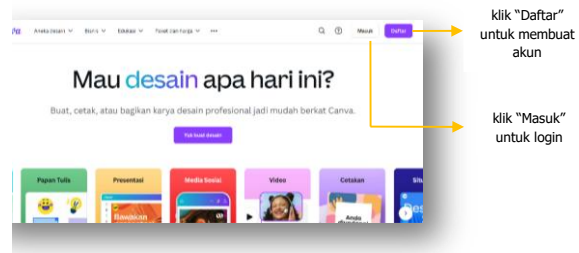
Gambar 3. Pembukaan kegiatan



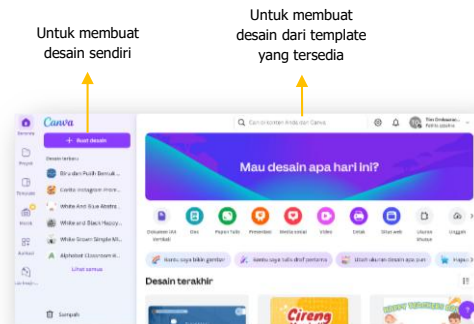
Gambar 4. Kegiatan penyampaian materi

Tahap kedua adalah pelatihan penggunaan Canva bagi guru. Pelatihan ini menekankan praktik langsung dalam pembuatan bahan ajar digital. Peserta diajak untuk mengeksplorasi fitur Canva mulai dari memilih template, menambahkan elemen grafis seperti gambar, teks, ikon, dan warna hingga menyusun bahan ajar yang sesuai dengan materi pembelajaran mereka. Setiap guru dibimbing untuk mendesain bahan ajar digital yang menarik dan efektif. Melalui praktik ini, guru dapat memahami cara memanfaatkan Canva sebagai alat bantu yang mudah digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar.

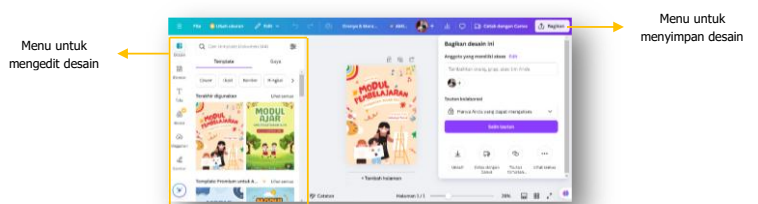
Berikut adalah gambaran IPTEK yang digunakan dalam pelatihan dan pendampingan penggunaan platform Canva di SDN 6 Mulang Maya



Gambar 5. Tampilan awal platform Canva



Gambar 6. Tampilan beranda platform Canva



Gambar 7. Tampilan editing platform Canva

Setelah dilakukan pelatihan terkait penggunaan Canva, tahap ketiga adalah pendampingan penggunaan Canva bagi guru. Pada tahap ini, setiap guru didampingi secara intensif dalam menyempurnakan desain bahan ajar yang telah mereka buat. Pendampingan dilakukan untuk memastikan setiap guru dapat mengatasi kendala teknis dan non-teknis yang dihadapi. Fasilitator memberikan bimbingan tambahan terkait penggunaan fitur-fitur lanjutan Canva, seperti animasi, elemen interaktif, dan fitur kolaborasi untuk berbagi desain. Guru juga dibantu dalam

mengatur tata letak, memilih kombinasi warna yang sesuai, serta menambahkan elemen visual yang relevan agar bahan ajar terlihat lebih profesional dan menarik. Pendampingan ini bertujuan untuk memastikan guru memiliki keterampilan yang mumpuni dalam memanfaatkan Canva secara optimal.

Tahap terakhir adalah kegiatan evaluasi dan monitoring penggunaan Canva. Evaluasi dilakukan dengan cara setiap guru mempresentasikan hasil desain bahan ajar digital mereka. Fasilitator memberikan masukan dan saran perbaikan untuk menyempurnakan desain tersebut. Selain itu, monitoring dilakukan untuk menilai sejauh mana guru dapat menggunakan Canva secara mandiri setelah pelatihan dan pendampingan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar guru berhasil menyelesaikan desain bahan ajar yang menarik dan kreatif. Sebanyak 80% peserta mampu memanfaatkan Canva secara mandiri, sedangkan sisanya masih memerlukan pendampingan tambahan.

Melalui tahapan ini, guru di SDN 6 Mulang Maya tidak hanya memperoleh pemahaman teoritis tentang penggunaan Canva, tetapi juga keterampilan praktis untuk mengaplikasikannya dalam pengembangan bahan ajar digital. Kegiatan ini diharapkan mampu mendorong guru untuk terus berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan efektif sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.

SIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengoptimalkan pemanfaatan aplikasi Canva dalam pengembangan bahan ajar digital di SDN 6 Mulang Maya melalui

pelatihan dan pendampingan kepada guru. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa pelatihan yang dilakukan secara ceramah, demonstrasi langsung, dan praktik mandiri dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mendesain bahan ajar yang menarik, kreatif, dan interaktif menggunakan aplikasi Canva. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pelatihan dan pendampingan yang optimal dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi Canva, sekaligus mendukung proses pembelajaran yang lebih inovatif, efektif, dan menarik di SDN 6 Mulang Maya. Pemanfaatan Canva yang lebih optimal diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta mendorong terciptanya lingkungan belajar yang responsif terhadap perkembangan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Areej, E. (2023). The impact of a professional upskilling training programme on developing teachers' digital competence. *Journal of Computer Assisted Learning*. <https://doi.org/10.1111/jcal.12788>
- Daniel, D., Oliveira, Q., Isaque, S., & Prazeres. (2024). Use of information and communication technologies (tics) as play tools to mediate the learning of elementary school children—II. *Revista Gênero e Interdisciplinaridade*. <https://doi.org/10.51249/gei.v5i01.1847>
- Farhana, Y. (2023). Role of Information and Communication Technology (ICT) in Education. *International Journal For Science Technology*

- And Engineering. Designs for Learning.*
<https://doi.org/10.22214/ijraset.2023.54269>
<https://doi.org/10.16993/DFL.111>
- Garry, L. (2019). *Facilitation skills of grade school teachers in increasing learning retention among grade school pupils in lucena city.*
<https://doi.org/10.31124/ADVANCE.9918938.V2>
- Irma, K., Vesa, T., & Jari, J. (2021). Teacher-Facilitators' Job-Crafting: Making Meaning and Relevance in Authentic Learning Environments. *International Journal of Management, Knowledge and Learning.*
<https://doi.org/10.53615/2232-5697.10.115-126>
- Jayson, L., De, V., Marisol, D., Andrada, A., Q., B., & Mary, V. (2020). *Teachers' Competencies in Educational Technology Integration on Instructional Methodologies in the New Normal. Social Science Research Network.*
- Julita, H., Lase, L., Imerda, G., Calvin, S., Telaumbanua, M., & Ndruru. (2024). Analisis Pengaruh Penggunaan Canva Terhadap Kreativitas Mahasiswa PBSI pada Mata Kuliah Penulisan Modul. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal.*
<https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1409>
- Karin, L., Birgitte, H., & Sørensen. (2019). Teachers' Designs for Learning Practices when Designing for Students as Learning Designers. *Modernizing the structure of educators' ICT competencies to train future teachers to use e-learning methods and networking. Informatika i Obrazovanie.*
<https://doi.org/10.32517/0234-0453-2022-37-4-80-87>
- Klimovich, A. F., & Minich, O. A. (2022). Modernizing the structure of educators' ICT competencies to train future teachers to use e-learning methods and networking. *Informatika i Obrazovanie.*
<https://doi.org/10.32517/0234-0453-2022-37-4-80-87>
- Neng, H., Amirudin, L., & Zanthi. (2024). The Development of Canva-Assisted Problem-Solving Approach Teaching Materials to Improve Students' Mathematical Communication Ability on Vocational School based on Learning Independence. *Journal of Innovative Mathematics Learning.*
<https://doi.org/10.22460/jiml.v7i2.19743>
- Nurmasari, S., Mita, H., & Khotna, S. (2024). Penggunaan aplikasi canva dalam media pembelajaran matematika khususnya disekolah sd/mi. *TEACHER Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru.*
<https://doi.org/10.51878/teacher.v4i1.3080>
- Petko, H. & Petkov. (2023). Facilitation in education. *Obrazovanie i tehnologii.*
<https://doi.org/10.26883/2010.232.4892>
- Rasa, B., Reda, J., G., T., & Ilona, Z. (2024). Individualisation of students' learning in grades 5-8: Experiences of teachers. *Sabiedrība, integrācija, izglītība.*

<https://doi.org/10.17770/sie2024vol1.7872>

Ratna, D., Ira, A., Aan, S., & Pamungkas. (2020). *The development design of digital teaching materials assisted by powtoon application for science learning in primary school*. <https://doi.org/10.30870/JPSD.V6I2.9490>

Swati, M., & Sibasish, S. (2023). ICT for Personal and Professional Development of Teacher. *International Journal For Multidisciplinary Research*. <https://doi.org/10.36948/ijfmr.2023.v05i04.5325>

Tetiana, Y. (2022). *Increasing the digital competence of the teacher by means of Information And Communication Technologies*. <https://doi.org/10.36550/2415-7988-2022-1-204-114-119>

Wahidasiana, U., Doni Indra, P., Ardhia, N. R., & Nugraha, F. (2024). Pelatihan Pembuatan Poster Menggunakan Platform Canva bagi Guru SD. *Muria Jurnal Layanan Masyarakat*. <https://doi.org/10.24176/mjlm.v6i1.12899>