

**PELATIHAN CANVA BAGI GURU SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF****Brian Ramadhan Sono<sup>1</sup>, Aditya Hadyan Anargya<sup>2</sup>, Dona Febby<sup>3</sup>, Tirta Paramesti<sup>4</sup>,  
Ardhia Regita Kusuma Cahyani<sup>5</sup>, Bambang Sigit Pramono<sup>6</sup>**

Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Indonesia

[briansr@surel.untag-sby.ac.id](mailto:briansr@surel.untag-sby.ac.id) [adityanargya@surel.untag-sby.ac.id](mailto:adityanargya@surel.untag-sby.ac.id) [donafby@surel.untag-sby.ac.id](mailto:donafby@surel.untag-sby.ac.id) [tirtaparamesti176@surel.untag-sby.ac.id](mailto:tirtaparamesti176@surel.untag-sby.ac.id) [ardhiarkc@surel.untag-sby.ac.id](mailto:ardhiarkc@surel.untag-sby.ac.id) [sigit99@untag-sby.ac.id](mailto:sigit99@untag-sby.ac.id)

**Abstrak**

Penelitian ini menganalisis pelaksanaan program pelatihan Canva sebagai media pembelajaran interaktif bagi guru-guru di SDN Tanjungkenongo 1, Mojokerto, yang merupakan bagian dari kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Program ini dirancang sebagai respons terhadap dominasi metode pembelajaran konvensional dan rendahnya keterampilan guru dalam menciptakan media visual yang menarik dan efektif. Dengan pendekatan kualitatif deskriptif dan metode partisipatif, penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mengkaji proses pelatihan yang meliputi penyuluhan, demonstrasi langsung penggunaan Canva, serta praktik pembuatan media ajar seperti poster, slide presentasi, dan alat peraga edukatif. Pelatihan ini bertujuan meningkatkan kemampuan guru dalam mengoperasikan aplikasi Canva untuk menghasilkan media pembelajaran yang relevan, estetis, dan kontekstual sesuai kebutuhan siswa sekolah dasar.

**Kata kunci:** Canva, Guru, Literasi Digital, Media Pembelajaran, Pelatihan, Sekolah Dasar

**Abstract**

*This study analyzes the implementation of the Canva training program as an interactive learning medium for teachers at SDN Tanjungkenongo 1, Mojokerto, which is part of the Community Service Program (KKN) of the University of 17 August 1945 Surabaya. The program was designed as a response to the dominance of conventional teaching methods and the low skills of teachers in creating visually appealing and effective learning materials. Using a descriptive qualitative approach and participatory methods, this study employs observation, interviews, and documentation to examine the training process, which includes orientation sessions, hands-on demonstrations of Canva usage, and practical exercises in creating educational materials such as posters, presentation slides, and educational props. The training aims to improve teachers' ability to operate the Canva application to produce relevant, aesthetic, and contextual learning media according to the needs of elementary school students.*

**Keywords:** Canva, Teacher, Digital Literacy, Learning Media, Training, Elementary School

**Article History**

Received: Juli 2025

Reviewed: Juli 2025

Published: Juli 2025

Plagiarism Checker No 431

Prefix DOI : Prefix DOI :

10.8734/krepa.v1i2.365

**Copyright : Krepa**

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

## PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak besar dalam dunia pendidikan, khususnya dalam cara guru menyampaikan materi kepada peserta didik. Jika sebelumnya proses pembelajaran lebih banyak mengandalkan metode konvensional seperti ceramah dan penggunaan papan tulis serta buku teks, maka kini mulai terjadi pergeseran menuju media pembelajaran yang lebih interaktif, visual, dan berbasis teknologi. Perubahan ini terjadi seiring dengan meningkatnya kebutuhan akan pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh peserta didik, terutama pada jenjang sekolah dasar. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua sekolah memiliki kesempatan yang sama untuk mengikuti perkembangan tersebut. Sekolah-sekolah yang berada di wilayah pedesaan umumnya menghadapi berbagai keterbatasan, baik dari sisi fasilitas, pelatihan guru, maupun akses terhadap teknologi pembelajaran modern. Hal ini menyebabkan masih banyak guru yang belum memiliki keterampilan dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang efektif. Lestari, Pudin, dan Wibowo (2024) menyatakan bahwa tingkat kesiapan guru dalam menggunakan teknologi digital di sekolah dasar daerah pedesaan masih tergolong rendah, dan ini berdampak langsung pada proses belajar mengajar.

Salah satu contoh konkret dapat ditemukan di SDN Tanjungkenongo 1, yang berlokasi di Desa Tanjungkenongo, Kecamatan Pacet, Kabupaten Mojokerto. Sekolah ini menjadi lokasi kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) mahasiswa Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan pihak sekolah, diketahui bahwa sebagian besar guru di sekolah tersebut belum terbiasa menggunakan perangkat lunak desain digital dalam mengembangkan bahan ajar. Guru masih cenderung mengandalkan metode ceramah dan tulisan tangan tanpa dukungan visual yang menarik. Sebagai bentuk kontribusi nyata terhadap permasalahan tersebut, tim mahasiswa KKN merancang kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan penggunaan Canva, yaitu perangkat lunak berbasis internet yang dirancang untuk memudahkan pengguna dalam membuat desain grafis. Canva memiliki antarmuka yang ramah pengguna, koleksi templat yang lengkap, serta dapat diakses tanpa biaya. Berdasarkan hasil penelitian Muhsin (2024), Canva terbukti mampu meningkatkan kemampuan calon guru dalam membuat media ajar yang lebih komunikatif dan menarik secara visual.

Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran visual, seperti poster edukatif, lembar kerja, permainan edukatif, dan presentasi kelas yang menarik. Tidak hanya pelatihan teori, kegiatan ini juga dilengkapi dengan praktik langsung pembuatan media, serta pemberian Alat Peraga Edukatif (APE) hasil rancangan Canva, antara lain papan permainan ular tangga edukatif, dadu raksasa, dan kartu pertanyaan. Semua alat bantu tersebut dapat digunakan secara langsung dalam kegiatan belajar mengajar tematik di kelas. Urgensi kegiatan ini terletak pada kebutuhan nyata guru-guru di sekolah tersebut dalam menghadapi tantangan pembelajaran di era digital. Dengan pelatihan ini, diharapkan guru tidak hanya mengenal teknologi, tetapi juga mampu menerapkannya secara mandiri dalam proses pengajaran sehari-hari. Kegiatan ini dirancang sebagai solusi aplikatif yang mudah diterapkan, hemat biaya, dan relevan dengan kondisi sekolah dasar di wilayah pedesaan. Dengan demikian, pelatihan ini merupakan langkah strategis dalam meningkatkan mutu pendidikan melalui penguatan kapasitas guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran yang sederhana namun berdampak signifikan.

## METODE

Studi ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan menerapkan metode partisipatif, yang berfokus pada pelatihan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran interaktif di SDN Tanjungkenongo 1. Metode kualitatif digunakan untuk memperoleh data yang mendalam, yang mengandung makna. Makna adalah data yang sesungguhnya, data yang pasti yang merupakan nilai di balik data yang terlihat (Sugiyono, 2014:13). Pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, dokumentasi, dan wawancara kepada para bapak dan ibu guru SD Negeri Tanjungkenongo 1. Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dengan menafsirkan seluruh temuan berdasarkan dua fokus utama, yaitu kemampuan guru dalam

mengoperasikan Canva dan kualitas media pembelajaran yang dihasilkan. Penilaian meliputi aspek estetika, keterbacaan, relevansi isi, serta efektivitas media dalam menunjang proses belajar mengajar di tingkat sekolah dasar.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan Canva di SDN Tanjungkenongo 1 memberikan gambaran nyata tentang bagaimana intervensi edukatif berbasis teknologi sederhana dapat mendorong peningkatan kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran. Canva dapat membantu untuk memahami materi pembelajaran (Amini dan Pujiharti, 2021). Sebelum pelatihan, mayoritas guru mengaku belum pernah menggunakan Canva sebagai media pembelajaran di kelas. Mereka masih mengandalkan metode ceramah dengan alat bantu seadanya, seperti tulisan tangan di papan tulis dan buku paket. Namun, setelah sesi pelatihan yang mencakup demonstrasi langsung dan praktik terarah, guru-guru mampu mengenali antarmuka Canva, memanfaatkan berbagai *template*, dan menyusun elemen desain seperti teks, gambar, dan ikon secara mandiri. Mereka menilai Canva sebagai platform yang mudah digunakan, fleksibel, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran di kelas. Hasil ini selaras dengan temuan Muhsin (2024) yang menyebutkan bahwa Canva efektif meningkatkan kemampuan calon guru dalam membuat media ajar yang komunikatif dan menarik secara visual. Temuan lapangan juga memperkuat pendapat Lestari, Pudir, dan Wibowo (2024) mengenai pentingnya pelatihan dan pendampingan untuk meningkatkan kesiapan guru di daerah pedesaan dalam memanfaatkan teknologi digital.

### 1. Pelaksanaan Sosialisasi dan Pelatihan Aplikasi Canva

Ada beberapa kelebihan canva seperti memiliki beragam desain grafis yang menarik, bermanfaat untuk mengasah kreativitas, lebih menghemat waktu dalam desain, praktis, memiliki kualitas gambar dengan resolusi yang baik, dapat mendukung kolaborasi, bisa mendesain dengan PC atau Android, dan hasil dapat diunduh dalam bentuk jpg dan pdf (Tanjung & Faiza, 2019). Canva juga memfasilitasi kolaborasi tim melalui fitur Canva Teams, memungkinkan banyak pengguna bekerja bersama dalam satu proyek desain secara real-time

Sesi pelatihan mencakup pengenalan antarmuka Canva, demonstrasi pembuatan desain sederhana seperti poster edukatif dan lembar kerja, hingga praktik mandiri oleh guru. Guru-guru SDN Tanjungkenongo 1 terlihat antusias mengikuti sesi praktik dan sebagian besar mengaku baru pertama kali menggunakan fitur “kolaborasi”. Maka, kami dengan sabar mendampingi para guru untuk mencoba bekerja sama secara daring melalui fitur tersebut, seperti mengedit desain bersama, menambahkan elemen grafis, serta mengatur layout secara real-time.

Melalui fitur *kolaborasi* ini, guru belajar untuk berbagi ide dan memperkaya materi ajar tanpa harus bertemu secara langsung. Selain praktik pembuatan media digital, pelatihan juga menekankan pentingnya kreativitas dalam memilih warna, font, dan ilustrasi yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Guru-guru SDN Tanjungkenongo 1 pun menyampaikan bahwa pengalaman ini meningkatkan keterampilan baru dan memberi mereka motivasi untuk terus berinovasi dalam mengembangkan media pembelajaran visual. Canva menyediakan desain beragam dan menarik yang membuat penyampaian informasi tidak membosankan (Pelangi, 2020).

### 2. Implementasi Alat Peraga Edukatif

Alat Peraga Edukatif (APE) adalah sarana atau alat permainan yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan dan pengembangan anak, terutama anak usia dini. APE tidak hanya berfungsi sebagai alat bermain, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang dapat merangsang dan mengoptimalkan berbagai aspek perkembangan anak, seperti kemampuan fisik-motorik, kognitif, bahasa, sosial-emosional, serta moral. APE digunakan guru dalam pembelajaran dan mencegah terjadinya verbalisme pada diri siswa. Fungsi utama dari alat peraga adalah untuk menurunkan keabstrakan dari konsep serta menghilangkan

verbalisme pada diri peserta didik, agar peserta didik mampu menangkap arti sebenarnya konsep tersebut (Kaltsum, 2017).

APE dapat berupa berbagai benda atau mainan yang aman dan menarik, yang digunakan untuk membantu proses belajar sambil bermain. Alat ini dapat berupa produk komersial maupun alat sederhana yang dibuat dari bahan-bahan yang mudah didapat di sekitar lingkungan. Fungsi utama APE adalah memberikan stimulasi yang menyenangkan dan efektif agar anak dapat belajar secara aktif dan kreatif tanpa merasa terbebani. Prinsip APE meliputi aspek produktivitas, kreativitas, efektivitas, dan kesenangan dalam belajar. Dengan menggunakan APE, proses pembelajaran menjadi lebih mudah dipahami, meningkatkan konsentrasi anak, serta menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan. Alat peraga edukatif juga akan membantu untuk meningkatkan daya imajinasi dan kreativitas siswa, sehingga siswa tidak lagi menjadi peserta yang pasif (Kaltsum, 2017).

Sebagai kelanjutan dari pelatihan, Sub 5 juga merancang dan menyediakan Alat Peraga Edukatif (APE) hasil desain menggunakan Canva, yaitu permainan ular tangga edukatif berukuran besar, dadu raksasa, serta kartu pertanyaan yang memuat materi pelajaran. Alat peraga ini diujicobakan secara langsung bersama siswa dalam suasana pembelajaran yang santai dan menyenangkan. Penerapan APE ini terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Siswa terlihat lebih aktif menjawab pertanyaan, bekerja sama dalam kelompok, dan menikmati suasana kelas yang berbeda dari biasanya. Selain itu, penggunaan APE membantu mengurangi kebosanan siswa dalam pembelajaran tematik, terutama pada materi yang biasanya dianggap sulit atau kurang diminati. Guru menyampaikan bahwa dengan adanya media pembelajaran visual seperti ini, siswa lebih cepat memahami materi, dan suasana kelas menjadi lebih dinamis serta interaktif. Hasil pengamatan kami menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tampak senang dan antusias mengikuti sesi permainan hingga selesai.

### **3. Penerimaan Mitra dan Dampak Sosial**

Program pelatihan dan implementasi APE diterima dengan baik oleh pihak sekolah dan guru-guru SDN Tanjungkenongo 1. Guru merasa terbantu dengan materi pelatihan yang aplikatif dan mudah diterapkan. Para Guru juga mengapresiasi pendekatan pendampingan langsung yang dilakukan oleh kami kepada para siswa di SDN Tanjungkenongo 1. Dampak sosial dari kegiatan ini tidak hanya dirasakan oleh guru, tetapi juga oleh siswa yang menjadi lebih antusias dan terlibat aktif saat belajar. Guru menyampaikan niat untuk terus mengembangkan media ajar digital lain secara mandiri menggunakan Canva setelah pelatihan selesai. Hal ini menunjukkan adanya perubahan positif dalam sikap dan kesiapan guru untuk memanfaatkan teknologi digital sebagai bagian dari strategi pembelajaran sehari-hari.

Selain itu, kegiatan ini juga mempererat hubungan antara mahasiswa KKN dan pihak sekolah sebagai mitra, melalui proses komunikasi yang intens dan kerja sama yang saling mendukung. Secara keseluruhan, kegiatan pengabdian masyarakat Sub 5 ini berhasil memberikan manfaat nyata bagi guru dan siswa SDN Tanjungkenongo 1. Pelatihan dan pendampingan berbasis teknologi sederhana seperti Canva terbukti dapat meningkatkan kompetensi guru, menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, serta memperkuat rasa percaya diri guru untuk terus berinovasi meskipun berada di wilayah dengan keterbatasan fasilitas teknologi.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat Sub 5 di SDN Tanjungkenongo 1, dapat disimpulkan bahwa pelatihan penggunaan aplikasi Canva dan implementasi Alat Peraga Edukatif (APE) memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan kompetensi guru dalam merancang media pembelajaran visual yang lebih menarik dan komunikatif. Sebelum pelatihan, mayoritas guru masih mengandalkan metode pembelajaran

konvensional tanpa dukungan media digital. Namun, melalui sosialisasi, demonstrasi, dan praktik langsung, guru-guru mampu memanfaatkan Canva untuk membuat poster edukatif, lembar kerja, dan media ajar digital lainnya secara mandiri.

Selain itu, implementasi APE seperti permainan ular tangga edukatif, dadu raksasa, dan kartu pertanyaan berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan cepat memahami materi yang diajarkan. Guru juga mengungkapkan motivasi untuk terus mencoba inovasi serupa setelah kegiatan selesai.

Program ini diterima dengan baik oleh pihak sekolah dan berhasil mempererat hubungan kemitraan antara mahasiswa KKN dan guru-guru SDN Tanjungkenongo 1. Secara keseluruhan, kegiatan ini membuktikan bahwa pemanfaatan teknologi digital sederhana seperti Canva dapat menjadi solusi efektif untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar, khususnya di wilayah pedesaan yang memiliki keterbatasan fasilitas.

## **SARAN**

Sebagai tindak lanjut dari kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan, pihak sekolah bersama pemangku kepentingan diharapkan dapat memberikan dukungan konkret, terutama dalam penyediaan fasilitas pendukung seperti perangkat komputer atau laptop, serta koneksi internet yang stabil. Ketersediaan sarana ini sangat penting untuk memastikan guru dapat mengakses aplikasi desain digital seperti Canva secara lebih optimal dan rutin. Dengan adanya perangkat yang memadai, guru tidak hanya akan lebih mudah dalam merancang media pembelajaran visual, tetapi juga dapat memperluas kreativitas mereka melalui eksplorasi berbagai fitur baru yang ditawarkan oleh aplikasi digital. Langkah ini diharapkan dapat menjadi investasi jangka panjang yang berdampak langsung terhadap peningkatan mutu pembelajaran di sekolah.

Selain itu, guru diharapkan dapat mengintegrasikan penggunaan Alat Peraga Edukatif (APE) yang telah dirancang ke dalam rencana pembelajaran tematik sehari-hari. Penggunaan APE, seperti permainan ular tangga edukatif, dadu raksasa, maupun kartu pertanyaan, bukan hanya berfungsi sebagai pelengkap, tetapi juga dapat dijadikan bagian dari strategi pembelajaran yang sistematis. Dengan pendekatan ini, siswa dapat merasakan manfaat pembelajaran yang lebih menyenangkan, interaktif, dan tidak monoton. Suasana kelas pun menjadi lebih hidup, dan materi yang diajarkan lebih mudah dipahami oleh siswa. Kebiasaan menggunakan media ajar inovatif secara konsisten juga akan membantu guru mengasah keterampilan desain mereka sekaligus meningkatkan minat belajar siswa.

Ke depannya, kegiatan serupa juga memiliki potensi besar untuk diperluas melalui kerja sama lintas sektor, seperti dengan pihak kampus, pemerintah daerah, maupun komunitas pendidikan. Bentuk kerja sama ini bisa berupa pelatihan lanjutan, penyediaan materi ajar digital, hingga pendampingan berkala kepada guru-guru di sekolah pedesaan lainnya. Kolaborasi semacam ini diharapkan dapat menjangkau lebih banyak sekolah yang menghadapi keterbatasan akses teknologi, sehingga manfaat inovasi pembelajaran berbasis digital dapat dirasakan secara lebih merata. Dengan demikian, upaya ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan keterampilan guru, tetapi juga menjadi langkah strategis untuk pemerataan kualitas pendidikan di wilayah pedesaan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Sugiyono, 2009. Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif R&D. Bandung : Alfabeta
- Amini, S. K., & Pujiharti, Y. (2021). Pengembangan canva sebagai media pembelajaran ekonomi di SMP Pondok Pesantren Tholabie Malang. *ECODUCATION: Economic & Education Journal*, 3(2), 204-217.
- Lestari, Y. E., Pudir, Y. A., & Wibowo, V. M. (2024). The impact of digital learning policies on educational equity in rural Indonesian schools. *International Journal of Educational Evaluation and Policy Analysis*, 1(2), 13-19.
- Muhsin, Z. J., Qahwaji, R., Ghanchi, F., & Al-Tae, M. (2024). Review of substitutive assistive tools and technologies for people with visual impairments: recent advancements and prospects. *Journal on Multimodal User Interfaces*, 18(1), 135-156.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79.
- Kaltsum, H. U. (2017). Pemanfaatan Alat Peraga Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Sekolah Dasar. *URECOL*, 19-24.