

Pelatihan Canva untuk Guru SD Sekecamatan Majenang Kabupaten Cilacap

Zainal Arifin¹, Tri Angkarini², Nini Adelina Tanamal³, Edward Alfin⁴, Ricky Eka Sanjaya⁵

Dosen Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia

Email Korespodensi: zainalarifin281162@gmail.com

INFO ARTIKEL

Histori Artikel:

Diterima 15-07-2025

Disetujui 22-07-2025

Diterbitkan 24-07-2025

ABSTRACT

This training program was designed to improve the competence of elementary school teachers in creating visual-based instructional media using the Canva application. Held for teachers in Majenang District, Cilacap Regency, the training combined theoretical lectures, live demonstrations, and hands-on practice to ensure comprehensive understanding and skill acquisition. At the outset, a pre-test was conducted to assess the participants' initial knowledge and digital design skills. The results showed an average score of 58.3, indicating limited experience with design tools and low literacy in visual media creation. Following the training, a significant improvement was observed. A total of 90% of the participants successfully produced at least two educational media products, such as posters, infographics, and activity cards. The post-test results revealed an average score of 86.7, demonstrating a substantial increase in understanding and practical ability. Additionally, the satisfaction survey showed that 92% of participants were very satisfied with the content, delivery method, and technical assistance provided during the sessions. This outcome highlights the effectiveness of the training in empowering teachers to utilize Canva for innovative and engaging learning materials. The participants are now better equipped to apply these skills in their classrooms, contributing to a more visually appealing and interactive learning environment.

Keyword: Canva, elementary teachers, instructional media, training, visual design

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini:

Arifin, Z., Angkarini, T., Tanamal, N. A., Alfin, E., & Sanjaya, R. E. . (2025). Pelatihan Canva untuk Guru SD Sekecamatan Majenang Kabupaten Cilacap. *Indonesia Berdampak: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 184-191. <https://doi.org/10.63822/ckm0sw73>

PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, dunia pendidikan dituntut untuk mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu tantangan besar yang dihadapi oleh guru-guru di tingkat Sekolah Dasar (SD) adalah keterampilan dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Teknologi digital dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, namun implementasinya masih belum merata, terutama di daerah-daerah yang jauh dari pusat kota (Kurniawan & Lestari, 2021). Canva, sebagai salah satu platform desain grafis berbasis daring, telah menjadi solusi praktis dalam membuat berbagai media pembelajaran visual, seperti poster, infografis, presentasi, hingga video pendek. Keunggulan Canva terletak pada kemudahan penggunaan, ketersediaan template gratis, dan fleksibilitas akses melalui berbagai perangkat, baik laptop maupun ponsel pintar (Mardiyati et al., 2025). Hal ini sangat mendukung guru-guru SD yang seringkali terbatas dari segi waktu dan sumber daya dalam menyusun materi ajar yang menarik.

Namun, berdasarkan observasi awal di Kecamatan Majenang, Kabupaten Cilacap, masih banyak guru yang belum familiar dengan pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran. Beberapa kendala yang dihadapi antara lain adalah keterbatasan pelatihan teknologi, kurangnya pendampingan digital, dan minimnya waktu untuk eksplorasi aplikasi desain yang ada (Mustari, 2022)). Hal ini menjadi latar belakang penting untuk menyelenggarakan pelatihan pemanfaatan Canva secara terstruktur. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam merancang media ajar berbasis visual yang menarik, efektif, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Melalui pelatihan ini, guru diharapkan mampu membuat konten pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa usia sekolah dasar, serta mendukung proses pembelajaran tematik yang menuntut kreativitas dan keterlibatan aktif siswa (Yuliana et al., 2022).

Selain itu, kegiatan ini juga merupakan bagian dari upaya untuk mendukung kebijakan Merdeka Belajar yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia. Dalam kebijakan tersebut, guru diberikan keleluasaan untuk mengembangkan model dan media pembelajaran yang kontekstual dan menyenangkan. Canva menjadi salah satu alat bantu yang relevan dengan semangat inovasi tersebut. Pelatihan ini dilaksanakan dalam bentuk workshop yang menggabungkan pemaparan teori dan praktik langsung. Peserta akan dilatih mulai dari membuat akun Canva, mengenal fitur-fitur dasar, memilih template yang sesuai, hingga menghasilkan produk media ajar yang siap digunakan di kelas. Pendekatan berbasis praktik ini diharapkan memberikan pengalaman belajar yang aplikatif dan berkesan (Suryani & Nugroho, 2022).

Kegiatan pelatihan ini juga menekankan pentingnya kolaborasi antar guru dalam pengembangan media pembelajaran. Melalui kerja kelompok, peserta dapat saling berbagi ide dan pengalaman, sehingga terjadi pertukaran pengetahuan yang memperkaya praktik mengajar di masing-masing sekolah. Kolaborasi ini menjadi modal penting dalam membangun komunitas belajar guru yang berkelanjutan (Setiawan & Pratiwi, 2023). Dalam konteks pendidikan di daerah, seperti Kecamatan Majenang, pelatihan berbasis teknologi memiliki arti strategis dalam menjembatani kesenjangan digital. Guru yang memiliki keterampilan digital akan lebih percaya diri dalam menyampaikan materi, serta lebih siap menghadapi tantangan pembelajaran jarak jauh atau hybrid jika sewaktu-waktu diperlukan (Setiawan & Pratiwi, 2023).

Lebih lanjut, pelatihan ini juga mendukung pembentukan literasi digital pada guru dan secara tidak langsung akan menular kepada siswa. Guru yang terbiasa menggunakan media digital cenderung akan menyisipkan pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini akan membantu siswa untuk terbiasa dengan lingkungan digital secara positif dan produktif sejak usia dini (Yuliana et al., 2022). Dengan adanya pelatihan Canva ini, diharapkan guru-guru SD se-Kecamatan Majenang mampu bertransformasi

menjadi pendidik yang kreatif, adaptif, dan inovatif. Peningkatan kapasitas guru melalui pelatihan ini tidak hanya berdampak pada kualitas pembelajaran, tetapi juga memperkuat semangat profesionalisme dalam menjalankan tugas sebagai pendidik yang responsif terhadap zaman.

METODE PELAKSANAAN

Pelatihan Canva bagi guru SD se-Kecamatan Majenang ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan partisipatif dan praktik langsung (*learning by doing*) agar peserta dapat memahami serta mengaplikasikan materi secara efektif. Pendekatan ini dipilih untuk meningkatkan keterlibatan aktif peserta dalam proses pembelajaran, serta untuk memastikan bahwa hasil pelatihan dapat langsung diterapkan dalam konteks pembelajaran di sekolah masing-masing.

Kegiatan pelatihan diawali dengan sesi pembukaan yang melibatkan sambutan dari pihak Dinas Pendidikan setempat dan perwakilan fasilitator pelatihan. Dalam sesi ini juga disampaikan gambaran umum mengenai tujuan, manfaat, dan rangkaian kegiatan pelatihan. Setelah itu, peserta diberikan pre-test singkat untuk mengukur tingkat pengetahuan awal mereka terhadap penggunaan aplikasi Canva dan desain media pembelajaran digital.

Selanjutnya, pelatihan dilanjutkan dengan pemberian materi teori yang disampaikan secara interaktif melalui media presentasi. Materi mencakup pengenalan aplikasi Canva, fitur-fitur utama, jenis-jenis media ajar yang bisa dibuat, serta prinsip desain visual yang efektif untuk pembelajaran anak usia SD. Dalam penyampaian materi, fasilitator menggunakan pendekatan dialogis sehingga peserta dapat bertanya, berdiskusi, dan berbagi pengalaman selama kegiatan berlangsung.

Setelah sesi teori, peserta langsung diarahkan untuk melakukan praktik penggunaan Canva secara mandiri dan berkelompok. Peserta diminta membuat akun Canva, memilih template, dan mulai merancang media pembelajaran tematik sesuai dengan mata pelajaran yang mereka ampu. Dalam sesi ini, fasilitator mendampingi peserta secara aktif, memberikan panduan teknis, serta memberi masukan terhadap hasil desain yang dibuat.

Untuk memperkuat pemahaman peserta, pelatihan juga dilengkapi dengan simulasi penggunaan media ajar yang telah dibuat. Peserta diminta mempresentasikan hasil desain mereka di hadapan peserta lain, sekaligus menjelaskan bagaimana media tersebut akan digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan rasa percaya diri dan keterampilan komunikasi profesional para guru.

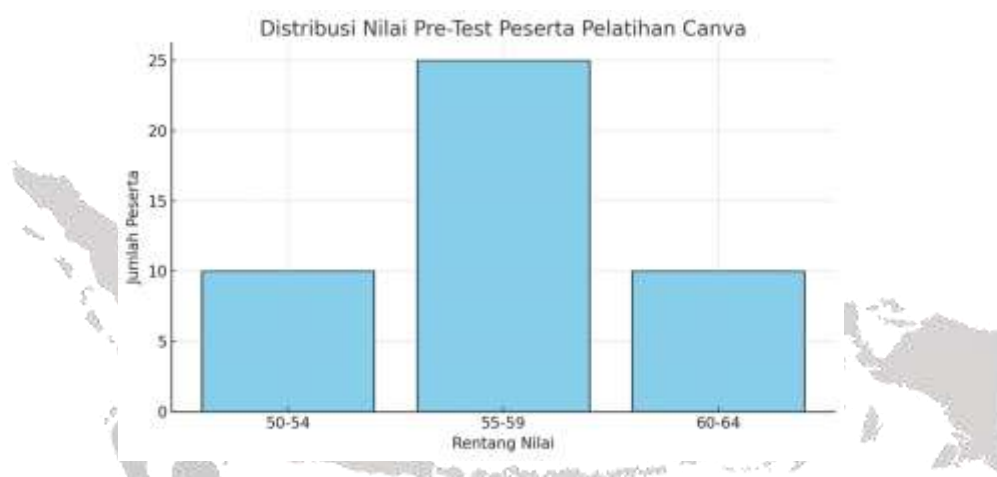
Pada akhir pelatihan, peserta mengikuti sesi evaluasi berupa post-test untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan setelah mengikuti kegiatan. Selain itu, peserta juga mengisi kuesioner kepuasan guna memperoleh umpan balik mengenai penyelenggaraan pelatihan, materi, metode, serta kualitas fasilitator. Evaluasi ini penting sebagai dasar untuk perbaikan pelatihan sejenis di masa mendatang.

Pelatihan ditutup dengan penyerahan sertifikat kepada seluruh peserta yang telah mengikuti kegiatan secara penuh. Diharapkan, pasca pelatihan ini, para guru mampu menjadi agen perubahan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital di lingkungan sekolah mereka. Selain itu, terbentuk pula jejaring kolaborasi antar-guru untuk saling berbagi hasil karya, ide, dan strategi pembelajaran kreatif menggunakan Canva.

HASIL DAN PEMBAHASAN

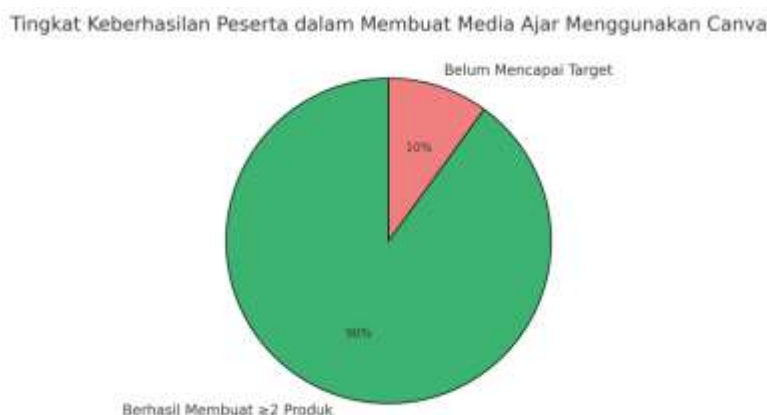
Pelatihan Canva bagi guru-guru SD se-Kecamatan Majenang telah dilaksanakan dengan lancar dan sesuai rencana. Kegiatan ini diikuti oleh 45 peserta yang berasal dari berbagai sekolah dasar negeri dan swasta di wilayah Kecamatan Majenang. Tingkat kehadiran peserta mencapai 98%, menunjukkan antusiasme dan komitmen guru dalam mengikuti pelatihan dari awal hingga akhir sesi.

Pada awal kegiatan, peserta mengikuti pre-test untuk mengukur pemahaman awal terkait penggunaan Canva. Hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar peserta belum pernah menggunakan Canva untuk membuat media pembelajaran. Rata-rata nilai pre-test yang diperoleh peserta adalah 58,3 dari skala 100. Hal ini mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta masih memiliki keterbatasan dalam literasi desain digital.



Gambar 1. Distribusi Nilai Pre-Test

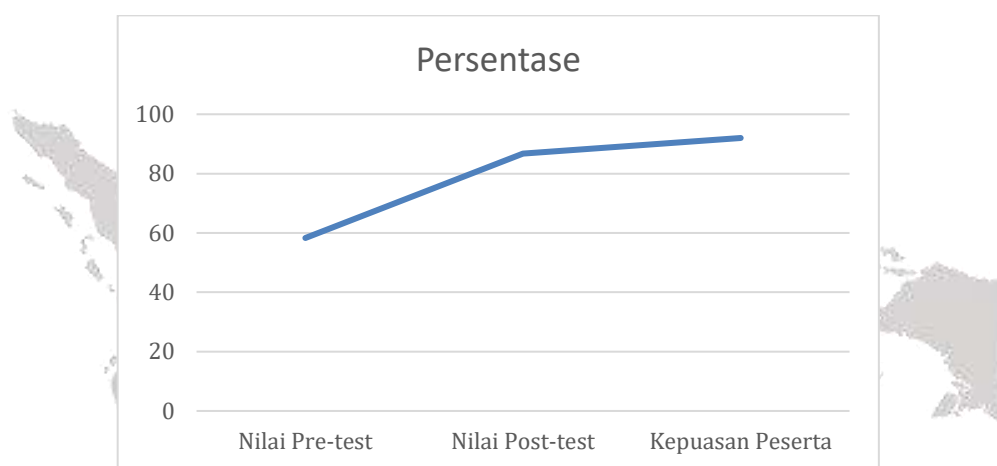
Setelah menerima materi pelatihan dan mengikuti sesi praktik secara langsung, peserta menunjukkan peningkatan keterampilan yang signifikan. Pada sesi praktik, 90% peserta berhasil membuat minimal dua produk media ajar, seperti poster tematik, infografis pelajaran, dan kartu kegiatan siswa menggunakan Canva. Beberapa hasil karya peserta ditampilkan di akhir pelatihan sebagai bentuk apresiasi atas kreativitas mereka.



Gambar 2. Tingkat Keberhasilan Peserta

Gambar diatas merupakan grafik pie yang menggambarkan tingkat keberhasilan peserta pelatihan dalam membuat minimal dua produk media ajar menggunakan Canva. Grafik menunjukkan bahwa 90% peserta berhasil mencapai target, sedangkan 10% belum mencapainya.

Post-test yang diberikan di akhir pelatihan menunjukkan adanya peningkatan nilai secara menyeluruh. Rata-rata nilai post-test peserta meningkat menjadi 86,7. Selain itu, peserta mengisi lembar evaluasi kepuasan, dan hasilnya menunjukkan bahwa 92% peserta merasa sangat puas terhadap pelaksanaan pelatihan, baik dari sisi materi, metode penyampaian, maupun pendampingan teknis dari fasilitator. Secara umum, pelatihan ini berhasil mencapai tujuannya, yaitu meningkatkan keterampilan guru SD dalam merancang media pembelajaran berbasis visual menggunakan aplikasi Canva. Hasil nyata berupa media ajar yang dibuat oleh peserta menjadi indikator langsung keberhasilan pelatihan, serta menjadi modal awal untuk diterapkan dalam pembelajaran di sekolah masing-masing.



Gambar 3. Persentase Rata-rata Nilai



Gambar 4. Perbandingan Nilai Pre-test dan Post-test

Grafik di atas memperlihatkan perbandingan nilai pre-test dan post-test dari 45 peserta pelatihan Canva untuk guru SD se-Kecamatan Majenang. Garis merah menunjukkan nilai pre-test sebelum pelatihan, sementara garis hijau menunjukkan nilai post-test setelah pelatihan.

Pembahasan

Pelatihan Canva yang diselenggarakan bagi guru-guru SD di Kecamatan Majenang bertujuan utama untuk meningkatkan keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran berbasis visual. Berdasarkan hasil pre-test yang menunjukkan nilai rata-rata sebesar 58,3 dari skala 100, dapat disimpulkan bahwa mayoritas peserta memiliki keterbatasan dalam penggunaan aplikasi desain grafis, khususnya Canva. Hal ini sesuai dengan temuan sebelumnya oleh Setiawan dan Pratiwi (2023) yang menyatakan bahwa literasi digital di kalangan guru dasar masih tergolong rendah, terutama dalam pemanfaatan aplikasi berbasis desain untuk pendidikan.

Setelah peserta memperoleh materi dan mengikuti praktik langsung, terjadi peningkatan yang signifikan dalam pemahaman dan keterampilan. Rata-rata nilai post-test meningkat menjadi 86,7, menunjukkan adanya keberhasilan dalam proses transfer pengetahuan. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas metode pelatihan berbasis praktik langsung, sebagaimana disarankan oleh model pelatihan experiential learning (Kolb, 2014) yang menekankan pembelajaran melalui pengalaman konkret.

Lebih lanjut, dari hasil praktik, 90% peserta berhasil membuat minimal dua produk media ajar berbasis Canva, seperti poster tematik, infografis pembelajaran, dan kartu aktivitas siswa. Ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya berhasil secara teoritis, tetapi juga dalam aspek penerapan keterampilan digital secara nyata. Hal ini mendukung pernyataan dari (Prasetyo & Wahyuni, 2021), bahwa pelatihan digital yang berbasis proyek mampu meningkatkan kepercayaan diri dan kreativitas guru dalam membuat media ajar yang menarik.

Kepuasan peserta juga menjadi indikator penting dalam keberhasilan kegiatan ini. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 92% peserta merasa sangat puas terhadap keseluruhan pelaksanaan pelatihan, termasuk kualitas materi, penyampaian, serta pendampingan dari fasilitator. Tingkat kepuasan ini sejalan dengan teori SERVQUAL (Parasuraman et al., 1988) yang menyatakan bahwa kualitas pelayanan dalam pelatihan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan program pembelajaran non-formal.

Secara umum, pelatihan ini berhasil menjawab kebutuhan guru akan keterampilan teknologi yang aplikatif dan relevan dengan konteks pembelajaran abad ke-21. Selain itu, hasil nyata berupa media ajar yang dihasilkan peserta menjadi indikator langsung bahwa pelatihan tidak hanya bersifat teoritis, tetapi mampu melahirkan produk edukatif yang siap digunakan di ruang kelas. Seperti yang ditegaskan oleh Unesco (2011) pengembangan keterampilan digital bagi guru merupakan salah satu pilar penting dalam peningkatan mutu pendidikan dasar di era digital.

Peningkatan signifikan dari nilai pre-test ke post-test menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan yang dipilih tepat sasaran dan sesuai dengan tingkat literasi peserta. Kombinasi antara materi teoritis, praktik langsung, dan pendampingan intensif menjadi strategi yang efektif untuk membangun kompetensi baru. Aspek pendampingan teknis yang diberikan oleh fasilitator juga memperkuat pemahaman peserta, terutama dalam menghadapi tantangan teknis selama proses desain media.

Pelatihan ini juga memberikan dampak psikologis positif bagi peserta. Banyak guru yang pada awalnya merasa tidak percaya diri dengan kemampuan desain digital, tetapi pada akhir sesi mampu menghasilkan produk yang layak tampil dan dibanggakan. Aspek ini tidak hanya penting dari sisi kompetensi, tetapi juga dari sisi motivasi dan semangat untuk terus berkembang. Ini relevan dengan studi oleh Wijaya et al. (2022) yang menemukan bahwa pelatihan digital berbasis aplikasi mampu meningkatkan

motivasi belajar guru secara signifikan. Dengan keberhasilan yang dicapai dalam pelatihan ini, maka direkomendasikan untuk mengadopsi program serupa dalam skala yang lebih luas, baik melalui program KKG, MGMP, maupun pelatihan di tingkat kabupaten. Selain itu, diperlukan tindak lanjut berupa monitoring dan pendampingan agar keterampilan yang telah diperoleh dapat diintegrasikan secara konsisten dalam proses pembelajaran di sekolah.

KESIMPULAN

Pelatihan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran berhasil meningkatkan keterampilan guru SD dalam mendesain materi ajar berbasis visual. Hasil pre-test menunjukkan bahwa peserta masih memiliki keterbatasan dalam penggunaan aplikasi desain digital, namun setelah mengikuti pelatihan dan sesi praktik, terjadi peningkatan yang signifikan baik dari segi keterampilan maupun hasil karya. Post-test dan evaluasi kepuasan peserta menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasa puas terhadap materi, metode penyampaian, dan pendampingan fasilitator. Secara keseluruhan, pelatihan ini efektif sebagai bentuk pengembangan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Abdimas menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang telah memberikan dukungan penuh sehingga pelatihan “Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran bagi Guru SD se-Kecamatan Majenang, Kabupaten Cilacap” dapat terlaksana dengan baik. Ucapan terima kasih secara khusus ditujukan kepada Komunitas Guru Belajar Majenang atas partisipasi aktif para guru selama mengikuti kegiatan pelatihan dari awal hingga akhir. Apresiasi yang tinggi juga diberikan kepada para fasilitator dan narasumber yang telah menyampaikan materi dengan penuh semangat dan profesionalisme, serta memberikan pendampingan teknis yang sangat membantu peserta dalam memahami dan mempraktikkan penggunaan aplikasi Canva.

DAFTAR PUSTAKA

- Kolb, D. A. (2014). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. FT press.
- Kurniawan, D. , & Lestari, R. (2021). Penerapan Teknologi Informasi dalam Pendidikan Dasar di Era Digital. *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 8(2), 123–130.
- Mardiyati, S., Alam, B. P., & Wibowo, A. N. (2025). Pelatihan Aplikasi Canva Sebagai Strategi untuk Meningkatkan Kemampuan Teknologi pada Komunitas Belajar Guru Majenang Kabupaten Cilacap Jawa Tengah. *Aksi Kita: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(3), 134–140.
- Mustari, M. (2022). *Manajemen pendidikan di era merdeka belajar*. Prodi S2 Studi Agama-Agama UIN Sunan Gunung Djati Bandung.
- Parasuraman, A., Zeithaml, V. A., & Berry, L. (1988). SERVQUAL: A multiple-item scale for measuring consumer perceptions of service quality. *1988*, 64(1), 12–40.
- Prasetyo, Y. T. , & Wahyuni, D. (2021). Peningkatan kompetensi guru melalui pelatihan pembuatan media ajar digital berbasis proyek. . *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 5(2), 44–52.
- Setiawan, R. , & Pratiwi, T. (2023). Kolaborasi Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran Digital di Sekolah Dasar. . *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 11(1), 34–42. , 11(1), 34–42.

- Suryani, E. , & Nugroho, D. A. (2022). Tantangan Guru di Daerah dalam Penggunaan Media Digital Pembelajaran. . *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi*, 9(1), 88–95.
- Unesco, I. C. T. (2011). Competency framework for teachers. *Paris: United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*.
- Wijaya, H. , Nugroho, M. , & Sari, A. P. (2022). Pelatihan digital berbasis aplikasi untuk meningkatkan motivasi guru dalam pengembangan media pembelajaran. . *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 6(1), 30–40., 6(1), 30–40.
- Yuliana, E. , Saputra, B. , & Kartini, D. (2022). Membangun Literasi Digital di Sekolah Dasar Melalui Guru Melek Teknologi. . *YJurnal Pendidikan Dan Literasi*, 6(3), 1145–1152.

