

## Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan Canva Bagi Guru-Guru SDN Parumasan Kec. Paseh Kab. Sumedang

Ike Anita, Sri Rohartati, Agung Cahya Gumilar, Cucu Lisnawati

Universitas Langlangbuana, Bandung, Indonesia

Email : sriemultazam@gmail.com

### Abstract

*The aim of this Community Service (PKM) is to provide training to teachers at SDN Parumasan Kec. Paseh District. Sumedang uses the Canva application to create creative, interesting and interactive learning media. This aims to enable Parumasan Elementary School teachers to adapt learning methods to technological developments. Based on field surveys, some teachers experience difficulties in preparing media for learning. Most of the media used by teachers is conventional media which does not change from year to year. Some teachers still provide learning materials in the form of ordinary notes to their students. There has been no innovation in learning media that is used by utilizing technology. Canva is an application that can be accessed online via a gadget or laptop which is used to create various types of designs ranging from presentation slides, posters, brochures, graphics, banners, and so on. Not only design, Canva can also be used to edit videos so that the material being taught can attract more attention, be clearer, and students will understand more about the material that will be presented. Apart from that, Canva can also be used as a forum for training teacher creativity. The method for implementing PKM is carried out by delivering material (presentation), direct practice, simulation, and mentoring. Of the 10 participants who took part in this training, 9 teachers have sent the results of learning media using Canva to the UNLA PKM TEAM. As a result, Parumasan Elementary School teachers became more skilled at using Canva to create interesting, effective and interactive learning media. The teachers succeeded in creating digital-based learning media, such as posters, presentations, infographics or other visual materials that support the learning process in the classroom.*

**Keyword:** Training; Learning Media; Canva

### Abstrak

Tujuan dari Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah memberikan pelatihan kepada guru-guru di SDN Parumasan Kec. Paseh Kab. Sumedang dalam memanfaatkan aplikasi *Canva* untuk membuat media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan interaktif. Hal ini bertujuan agar guru-guru SDN Parumasan dapat menyesuaikan metode pembelajaran dengan perkembangan teknologi. Berdasarkan survey lapangan, Sebagian guru mengalami kesulitan dalam mempersiapkan media untuk pembelajaran. Kebanyakan media yang digunakan oleh guru merupakan media konvensional yang tidak berubah dari tahun ke tahun. Beberapa guru masih memberikan materi pembelajaran dalam bentuk catatan - catatan biasa kepada peserta didiknya. Belum ada inovasi media pembelajaran yang digunakan dengan memanfaatkan teknologi. *Canva* merupakan suatu aplikasi yang dapat diakses secara online melalui gadget ataupun laptop yang digunakan untuk membuat berbagai jenis desain mulai dari slide presentasi, poster, brosur, grafik, spanduk, dan lain sebagainya. Tak hanya desain, *canva* juga dapat digunakan untuk mengedit video sehingga materi yang diajarkan dapat lebih menarik perhatian, lebih jelas, dan peserta didik menjadi lebih paham terhadap materi yang akan disampaikan. Selain itu, *canva* juga dapat digunakan sebagai wadah untuk melatih kreativitas guru. Metode pelaksanaan PKM ini dilaksanakan secara Penyampaian Materi (Presentasi), Praktik Langsung, Simulasi dan Pendampingan. Dari 10 peserta yang mengikuti pelatihan ini, 9 guru diantaranya sudah mengirimkan hasil media pembelajaran menggunakan *canva* kepada TIM PKM UNLA. Hasilnya guru-guru SDN Parumasan menjadi lebih terampil menggunakan *Canva* untuk membuat media pembelajaran yang menarik, efektif, dan interaktif, guru-guru berhasil menciptakan media pembelajaran berbasis digital, seperti poster, presentasi, infografis, atau materi visual lainnya yang mendukung proses pembelajaran di kelas.

**Kata Kunci:** Pelatihan; Media Pembelajaran; *Canva*

Accepted: 2024-12-23

Published: 2025-08-15

## PENDAHULUAN

Menuju era *Society* 5.0 pendidikan harus berkaitan erat dengan teknologi. Guru berperan penting dalam proses belajar mengajar terutama dalam menciptakan proses belajar yang efektif dan inovatif. Guru tidak hanya dianggap sebagai satu-satunya sumber materi pembelajaran. Guru

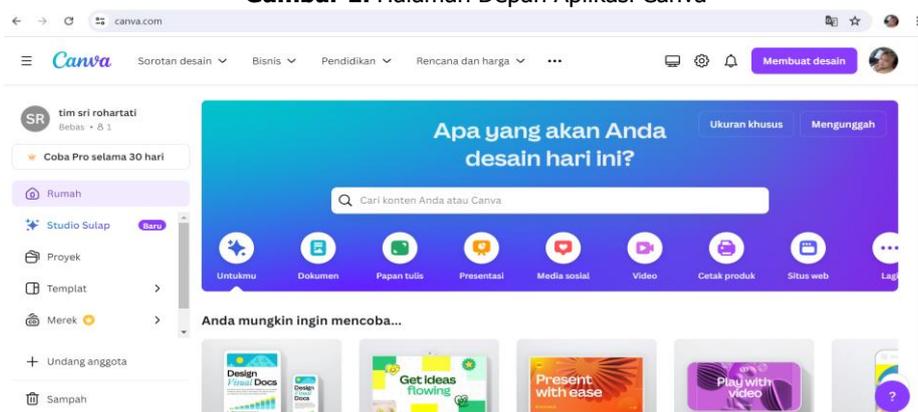
diharuskan dapat menjadi fasilitator dalam pembelajaran dan diharapkan mampu memahami penggunaan dan pemanfaatan alat maupun aplikasi untuk mempermudah dalam persiapan maupun proses belajar mengajar (Shalikhah, 2016; Myori, 2019). Guru dituntut untuk dapat membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. *Canva* merupakan salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan oleh guru untuk membuat media pembelajaran yang praktis dan inovatif (Awaliah, 2022; Nurhayati, dkk, 2022).

Media pembelajaran merupakan hal yang penting dan harus dipersiapkan oleh guru (Nugraha & Sudiyono, 2018; Astuti, dkk, 2020). Media pembelajaran diharapkan dapat membantu guru saat proses belajar mengajar dilaksanakan di dalam kelas (Syahputri, 2018). Berdasarkan survey lapangan, Sebagian guru mengalami kesulitan dalam mempersiapkan media untuk pembelajaran. Kebanyakan media yang digunakan oleh guru merupakan media konvensional yang tidak berubah dari tahun ke tahun. Beberapa guru masih memberikan materi pembelajaran dalam bentuk catatan - catatan biasa kepada peserta didiknya. Belum ada inovasi media pembelajaran yang digunakan dengan memanfaatkan teknologi. Kebanyakan dari guru menjelaskan bahwa mereka tidak memiliki banyak waktu untuk mendesain media pembelajaran. Menurut Aqib (2015), media pembelajaran memiliki tiga karakteristik yakni media grafis, media audio, dan multimedia (*hardware dan software*). Media-media tersebut dapat digunakan oleh guru sesuai dengan kebutuhannya masing-masing guna mempermudah proses kegiatan pembelajaran di kelas.

Dari beberapa karakteristik media tersebut, ada salah satu media pembelajaran berupa *software* yang dapat digunakan oleh guru. *Software* ini memiliki fitur dan kategori desain yang beragam sehingga mendukung untuk membuat materi menjadi lebih jelas serta menarik yakni media pembelajaran *canva*.

*Canva* merupakan suatu aplikasi yang dapat diakses secara online melalui gadget ataupun laptop yang digunakan untuk membuat berbagai jenis desain mulai dari slide presentasi, poster, brosur, grafik, spanduk, dan lain sebagainya (Yulianti, 2023). Tak hanya desain, *canva* juga dapat digunakan untuk mengedit video sehingga materi yang diajarkan dapat lebih menarik perhatian, lebih jelas, dan peserta didik menjadi lebih paham terhadap materi yang akan disampaikan. Selain itu, *canva* juga dapat digunakan sebagai wadah untuk melatih kreativitas guru. Dengan memanfaatkan media pembelajaran *canva*, guru dapat merancang desain yang menarik serta dapat memperjelas materi yang akan diajarkan dengan memasukkan materi ke dalam desain.

**Gambar 1.** Halaman Depan Aplikasi Canva



Gambar diatas merupakan gambar halaman utama *Canva*. Pada aplikasi *Canva*, guru bisa membuat presentasi, mendesain rangkuman materi pembelajaran. Beberapa fitur *Canva* dapat dimanfaatkan oleh guru untuk mendesain presentasi serta media pembelajaran (Nurhayati, 2022 ; Resmini, 2021 ). *Canva* sangat mudah untuk digunakan untuk mendesain media pembelajaran (Purba, 2022; Fitriani, dkk, 2022).

SDN Parumasan yang beralamat Jl. Kantawijaya No 64, Paseh Kaler, Kec. Paseh, Kab. Sumedang merupakan Sekolah Dasar Negeri (SDN) yang sedang berkembang. Pendanaan untuk sarana prasarana maupun untuk pengembangan kompetensi guru-gurunya masih belum optimal khususnya dalam penggunaan media Pembelajaran dan teknologi.

Berdasarkan hasil *survey* dan diskusi dengan pihak sekolah, khususnya Kepala Sekolah mengatakan masih banyak guru-guru di SDN Parumasan kurang familiar dengan penggunaan teknologi dan perangkat lunak desain grafis dalam pembuatan media pembelajarn, guru-guru masih banyak menggunkan media pembelajaran dengan cara konvensional seperti gambar-gambar seadanya dan hanya menggunakan media dari buku Pelajaran.

Penyelesaian masalah tersebut membutuhkan suatu kajian baik secara teoritis atau empiris yang dapat disajikan dalam bentuk pelatihan/pendampingan kepada guru-guru SDN Parumasan tentang bagaimana membuat media Pembelajaran yang menggunakan teknologi seperti aplikasi canva. Dengan memanfaatkan media pembelajaran canva, guru dapat merancang desain yang menarik serta dapat memperjelas materi yang akan diajarkan dengan memasukkan materi ke dalam desain. Dengan begitu, hasil belajar peserta didikpun diharapkan dapat meningkat karena materi yang disampaikan dapat dengan mudah untuk diserap dan dipahami oleh peserta didik.

Berdasarkan pemaparan dari masalah diatas, TIM PKM UNLA akan melaksanakan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang bertujuan untuk memberikan Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Dengan Menggunakan *Canva* Bagi Guru-Guru SDN Parumasan Kec. Paseh Kab. Sumedang.

### **Permasalahan Mitra**

Berdasarkan *survey* dan diskusi yang dilakukan dengan pihak sekolah, khususnya kepala sekolah SDN Parumasan Bapak Didin Jaenudin, S.Pd, diketahui bahwa masih cukup banyak guru SDN Parumasan yang belum optimal dalam pembuatan media pembelajaran khususnya dalam puatan *Canva*. Adapun permasalahan mitra yang dihadapi yaitu :

1. **Keterbatasan Pengetahuan Teknologi:**

Guru-guru di SDN Parumasan mungkin kurang familiar dengan penggunaan teknologi dan perangkat lunak desain grafis seperti *Canva*. Terbatasnya pengetahuan tentang cara mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran.

2. **Minimnya Keterampilan Desain:**

Sebagian besar guru mungkin belum memiliki keterampilan dasar dalam desain grafis yang dibutuhkan untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Kurangnya pelatihan atau sumber daya untuk mengembangkan kemampuan desain visual.

3. **Keterbatasan Akses terhadap Sumber Daya:**

Keterbatasan akses ke perangkat komputer atau internet yang memadai untuk menggunakan *Canva* secara optimal. Terbatasnya anggaran sekolah untuk menyediakan fasilitas teknologi yang diperlukan.

4. **Kurangnya Dukungan dan Pengarahan:**

Minimnya dukungan dari pihak sekolah atau dinas pendidikan dalam memfasilitasi pelatihan teknologi dan desain grafis. Kurangnya mentor atau fasilitator yang dapat memberikan bimbingan langsung dalam penggunaan Canva.

5. **Resistensi terhadap Perubahan:**

Beberapa guru mungkin merasa enggan atau kurang percaya diri untuk mencoba teknologi baru dalam pembelajaran. Adanya kebiasaan dan metode pengajaran konvensional yang sulit diubah.

Oleh karena permasalahan-permasalahann diatas maka, kami bermaksud mengadakan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan *Canva* di SDN Parumasan Kec Paseh Kab Sumedang.

### Tujuan PKM

Adapun tujuan dari Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah sebagai berikut :

#### 1. Meningkatkan Kompetensi Guru

Memberikan pelatihan kepada guru-guru dalam memanfaatkan aplikasi *Canva* untuk membuat media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan interaktif. Hal ini bertujuan agar guru-guru SDN Parumasan dapat menyesuaikan metode pembelajaran dengan perkembangan teknologi.

#### 2. Meningkatkan Kualitas Pembelajaran

Membantu guru-guru SDN Parumasan menghasilkan media pembelajaran yang lebih efektif sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa, meningkatkan pemahaman, dan memotivasi mereka untuk belajar.

#### 3. Memperkenalkan Teknologi Baru

Mengenalkan dan melatih penggunaan aplikasi desain grafis seperti *Canva* yang mudah digunakan, meskipun oleh pengguna yang tidak memiliki latar belakang desain.

#### 4. Mendukung Inovasi Pendidikan

Membekali guru-guru SDN Parumasan dengan keterampilan baru untuk menciptakan inovasi dalam metode pengajaran, khususnya dalam membuat materi yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa.

#### 5. Meningkatkan Profesionalisme Guru

Membantu guru-guru SDN Parumasan mengikuti tren teknologi pendidikan, sehingga mereka tetap relevan dan mampu memberikan kontribusi terbaik dalam proses pembelajaran.

### METODE

Dalam metode pelaksanaan PKM ini dilaksanakan secara:

- Penyampaian Materi (Presentasi): Menjelaskan teori dasar terkait media pembelajaran dan cara penggunaan *Canva* secara umum.
- Praktik Langsung: Guru-guru dilatih secara langsung membuat media pembelajaran menggunakan *Canva*, dipandu oleh fasilitator.
- Simulasi dan Pendampingan: Peserta guru-guru SDN Parumasan diberi tugas membuat media pembelajaran menggunakan *canva* sesuai kebutuhan mereka dengan didampingi secara teknis.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang dilakukan selama 2 (dua) bulan berjalan dan sampai sekarang masih terus berjalan ini menghasilkan :

**Tabel 1: Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat**

Permasalahan	Hasil Peningkatan Mitra
Guru-guru SDN Parumasan mungkin kurang familiar dengan penggunaan teknologi dan perangkat lunak desain grafis seperti Canva.	1. Guru-guru SDN Parumasan menjadi lebih terampil menggunakan <i>Canva</i> untuk membuat media pembelajaran yang menarik, efektif, dan interaktif. 2. Guru-guru berhasil menciptakan media pembelajaran berbasis digital, seperti poster, presentasi, infografis, atau materi visual lainnya yang mendukung proses pembelajaran di kelas. 3. Media pembelajaran yang dihasilkan membantu meningkatkan kualitas pembelajaran, membuat siswa lebih termotivasi dan mudah memahami materi pelajaran.
Sebagian besar guru-guru belum SDN Parumasan memiliki keterampilan dasar dalam desain grafis yang dibutuhkan untuk	4. Guru-guru mulai mengintegrasikan teknologi dalam

membuat media pembelajaran yang menarik	<p>metode pengajaran sehari-hari, meningkatkan daya saing dan relevansi dalam era pendidikan digital.</p> <p>5. Guru-guru merasa lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi modern dan berinovasi dalam pengajaran, sehingga mereka lebih siap menghadapi tantangan pendidikan di masa depan.</p>
Beberapa guru-guru SDN Parumasan mungkin merasa enggan atau kurang percaya diri untuk mencoba teknologi baru dalam pembelajaran.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru-guru menjadi lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi baru, terutama setelah mendapatkan pemahaman dasar dan praktik langsung dalam pelatihan.</li> <li>2. Mereka merasa didukung secara teknis dan emosional oleh tim PKM dan sesama peserta pelatihan.</li> <li>3. Melalui pendekatan yang ramah dan pelatihan berbasis praktik, guru-guru mulai melihat teknologi seperti Canva bukan sebagai hambatan, melainkan sebagai alat yang memudahkan tugas mereka.</li> <li>4. Ketakutan terhadap kemungkinan membuat kesalahan dalam teknologi berkurang, karena mereka diberi ruang untuk belajar dan mencoba tanpa tekanan.</li> <li>5. Guru yang awalnya enggan mencoba teknologi mulai menerapkan <i>Canva</i> dalam membuat media pembelajaran sederhana, seperti poster, materi presentasi, atau lembar kerja siswa.</li> </ol>
Keterbatasan akses ke perangkat komputer atau internet yang memadai untuk menggunakan Canva secara optimal	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Adanya usulan dan solusi dari pihak sekolah untuk berbagi fasilitas teknologi, seperti pengadaan perangkat komputer bersama atau pengaturan waktu akses untuk guru.</li> <li>2. Alternatif lain seperti mendownload template dan mengedit secara manual juga diperkenalkan.</li> <li>3. Guru menyadari bahwa meskipun dengan perangkat atau koneksi terbatas, mereka tetap dapat memanfaatkan Canva secara sederhana untuk menghasilkan media pembelajaran.</li> <li>4. Fokus pada desain sederhana namun efektif membantu guru tetap produktif meskipun dengan keterbatasan teknologi.</li> </ol>

Dari 10 peserta yang mengikuti pelatihan ini, alhamdulillah 9 guru mengirimkan / menghasilkan media pembelajaran menggunakan *canva*. Berikut kami paparkan 9 hasil Media Pembelajaran guru-guru SDN Parumasan yang membuat media pembelajaran menggunakan *canva* darisebagai berikut:

1. Ibu Enung Saesih, S.Pd,SD



2. Ibu Rizkiani Putri, S.Pd



Gambar 2 dan 3 : Hasil Media Pembelajaran dari Canva berupa Poster dari Ibu Enung Saesih, S.Pd,SD dan Ibu Erat, S.Pd.SD

3. Ibu Susi Eka, S. Pd



4. Ibu Neneng Ratnaningsih, S.Pd.SD



Gambar 4 dan 5 : Hasil Media Pembelajaran dari Canva berupa Jadwal Piket dari Ibu Susi Eka, S.Pd dan Ibu bu Neneng Ratnaningsih, S.Pd.SD

5. Ibu Erat, S.Pd.SD



6. Bapak Kawita, S.Pd



Gambar 6 dan 7 : Hasil Media Pembelajaran dari Canva berupa Poster Anti Bullying dari Ibu Erat, S.Pd.SD dan Bapak Kawita, S.Pd



**Gambar 8 : Hasil Media Pembelajaran dari Canva berupa Bahan Ajar PPT dari Ibu Perwita, S.Pd**



**Gambar 9 dan 10 : Hasil Media Pembelajaran dari Canva berupa Video Pembelajaran Jagalah Kersihan dan Jadwal Pelajaran dari Ibu Erlinda A, S.Pd dan Ibu Erom, S.Pd.I**

### Tanggapan :

Dari semua hasil yang kami terima, kami sangat mengapresiasi usaha Bapak/Ibu guru-guru SDN Parumasan dalam menghasilkan media pembelajaran yang kreatif menggunakan *Canva*. Ini menunjukkan dedikasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Media pembelajaran yang Bapak/Ibu guru-guru SDN Parumasan sangat menarik dan penuh warna, sehingga dapat membantu siswa lebih mudah memahami materi. Penggunaan elemen visual yang menarik dan tata letak yang rapi pada media pembelajaran ini patut diapresiasi. Hal ini dapat meningkatkan minat belajar siswa. Materi yang disajikan relevan dengan kebutuhan siswa, dan desainnya mendukung proses belajar mengajar secara efektif.

### Saran Perbaikan:

Akan lebih baik jika Bapak/Ibu guru-guru SDN Parumasan menambahkan contoh konkret atau ilustrasi yang lebih relevan dengan materi yang diajarkan untuk memperkaya pembelajaran. Mohon diperhatikan penggunaan font dan warna agar lebih konsisten dan memudahkan siswa dalam membacanya. Pertimbangkan untuk menambahkan elemen interaktif, seperti kuis atau aktivitas, agar siswa dapat lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Cobalah untuk memastikan keselarasan desain, seperti proporsi gambar dan teks, agar lebih nyaman dilihat dan tidak terlalu ramai. Pastikan semua materi sesuai dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran yang ada di kurikulum.

## KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dapat disimpulkan berhasil meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru-guru SDN Parumasan dalam menggunakan aplikasi *Canva* untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Hal ini memberikan solusi terhadap keterbatasan kemampuan guru-guru SDN Parumasan dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung pembelajaran. Guru-guru SDN Parumasan sehingga dapat membuat media pembelajaran yang relevan dengan kebutuhan siswa, sehingga materi yang disampaikan menjadi lebih mudah dipahami dan menarik perhatian. *Canva* sebagai alat desain yang mudah digunakan membantu guru-guru SDN Parumasan menghasilkan media pembelajaran dalam waktu yang relatif singkat tanpa memerlukan kemampuan desain grafis yang mendalam. Adanya pelatihan PKM ini diharapkan memberikan dampak positif terhadap kualitas pembelajaran di SDN Parumasan, dengan penggunaan media yang lebih kreatif dan inovatif. Program ini juga berkontribusi dalam memberdayakan guru-guru SDN Parumasan untuk menjadi lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi digital dalam dunia Pendidikan. Kegiatan ini memberikan hasil yang positif dan diharapkan dapat dilanjutkan dengan pendampingan atau pelatihan lanjutan untuk memastikan implementasi *Canva* dalam pembelajaran berjalan secara optimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Z. (2015). Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif). Bandung: CV. Yrama Widya.
- Awaliah, L. N. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Matematika. In Prosiding Galuh Mathematics National Conference (GAMMA NC).
- Fitriani, F., Faisol, A., Wamiliana, W., Chasanah, S. L., & Kurniasari, D. (2022). Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMK Di Bandar Lampung. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM) TABIKPUN, 3(3), 193-202.
- Nugraha, D. A., & Sudiyono, S. (2018). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Autoplay Media Studio Bagi Guru-Guru Sdn Merjosari 1. Jurnal Terapan Abdimas, 3(2), 182-187.
- 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.
- Purba, Y. A. (2022). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran matematika di smpn 1 na ix-x aek kota batu. Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, 6(2), 1325-1334.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa inggris. Abdimas Siliwangi, 4(2), 335-343.
- Sari, R. K., Hamzah, I., Wijaya, S. M., & Ikbarfikri, A. M. (2023). Pelatihan Canva sebagai Media Pembelajaran di SMA N 5 Metro. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 4(2), 208-213.
- Syahputri, N. (2018). Rancang bangun media pembelajaran matematika sekolah dasar kelas 1 menggunakan metode demonstrasi. Jurnal sistem informasi kaputama (JSIK), 2(1).
- Yulianti, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. (Skripsi). Universitas Pasundan, Bandung.