

**PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI CANVA DALAM
MENINGKATKAN LITERASI DIGITAL GURU DAN SISWA
SD NEGERI 35 KOTA BENGKULU**

Umi Fitriani¹, Elyusra², Jelita Zakaria³

^{1,2,3}Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bengkulu

*e-mail: fitrianiumi2@gmail.com¹, elyusra@umb.ac.id², jelitazakaria@umb.ac.id³

Abstract

From the results of the situation analysis carried out on the creation of graphic design in learning by teachers and students at SD Negeri 35 Bengkulu City, it is known that students and teachers are not familiar with graphic design applications. This Community Service activity aims to introduce and use the Canva application by teachers and students in order to raise the digital literacy skills of students and teachers. This graphic design training is also intended so that teachers and students can express ideas creatively. This activity was carried out using a training method with three stages. The three stages referred to are the preparation stage, implementation stage, and evaluation stage. The result of the activity is that students and teachers already know about the Canva application. Teachers and students already have the Canva application on their computers or laptops. As a result of the training, students can make posters and teachers can make teaching materials in the form of student worksheets in a creative and interesting way.

Keywords: Training, Canva Application, Digital Literacy

Abstrak

Dari hasil analisis situasi yang dilaksanakan terhadap pembuatan desain grafis dalam pembelajaran oleh guru dan siswa di SD Negeri 35 Kota Bengkulu diketahui bahwa siswa dan guru belum mengenal dengan baik aplikasi desain grafis. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk pengenalan dan penggunaan aplikasi Canva oleh guru dan siswa agar dapat membangkitkan kemampuan literasi digital siswa dan guru. Pelatihandisaingrafis ini juga ditujukan agar guru dan siswa dapat menuangkan ide secara kreatif. Kegiatan ini dilakukan dengan metode pelatihan dengan tiga tahapan. Tiga tahapan dimaksud adalah tahap persiapan, tahap pelaksanaan, tahap evaluasi. Hasil kegiatan adalah siswa dan guru sudah mengetahui tentang aplikasi Canva. Guru dan siswa sudah mempunyai aplikasi Canva di perangkat komputer atau *laptop*. Sebagai hasil pelatihan siswa sudah dapat membuat poster dan guru sudah dapat membuat bahan ajar berupa lembar kerja peserta didik dengan kreatif dan menarik.

Kata kunci: Pelatihan, Aplikasi Canva, Literasi Digital

A. Pendahuluan

Pelaksanaan pendidikan di lembaga pendidikan formal masih merupakan andalan untuk strategi mencerdaskan masyarakat. Lembaga pendidikan harus mampu menjadi penggerak transformasi masyarakat menuju ke arah yang lebih maju dan adaptif (Tohawi, Iswanto, Subekan, Dianto, et al., 2023). Selain menyediakan pengetahuan akademis, pendidikan juga harus mengembangkan keterampilan kritis, kreatif, dan kemampuan beradaptasi dengan perkembangan teknologi. Keterampilan ini menjadi kunci untuk berhasil menghadapi kompleksitas tantangan global dan berkontribusi positif terhadap perkembangan masyarakat secara keseluruhan. Sebagai bagian dari upaya pembaruan, pentingnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran juga tak dapat diabaikan (Hendratri, Dianto, et al., 2023). Pendidikan merupakan bagian dari pembentukan, pembinaan, pelatihan, pencerdasan, siswa mau pun guru dengan cara informal, formal atau nonformal untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Sesuai Undang-Undang Sisdiknas nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dinyatakan bahwa pendidikan merupakan proses yang dialami individu untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, dan pemahaman yang diperlukan untuk mengembangkan diri mereka secara pribadi. Dengan demikian, dalam proses pendidikan banyak aspek pembelajaran yang harus menjadi perhatian agar proses pendidikan dapat berlangsung dengan baik dan dapat mencapai hasil yang maksimal.

Aspek media pembelajaran merupakan salah satu aspek yang menjadi sorotan dewasa ini. Beberapa masalah dalam penggunaan media pembelajaran saat ini adalah terbatasnya penggunaan teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman, seperti keterbatasan guru yang hanya menggunakan papan tulis, spidol, dan gambar di dinding sebagai media pembelajaran (Aprillia & Zainil, 2020). Selain itu, desain media pembelajaran yang kurang menarik juga menjadi penyebab kurangnya motivasi siswa dalam belajar (Tanjung & Faiza, 2019). Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran abad ke-21 menjadi aspek yang penting, seperti penggunaan aplikasi Canva. Aplikasi Canva dirancang untuk mengikuti perkembangan zaman dan memberikan pengalaman menarik kepada para guru saat ini.

Pemanfaatan aplikasi Canva juga mampu menarik minat siswa dalam proses (Putri & Mudinillah, 2021). Canva merupakan sebuah platform desain grafis *online* yang menyediakan berbagai macam alat seperti: poster, infografis, presentasi, spanduk, brosur, resume, pamflet, *bulletin*, penanda buku, grafik (Junaedi, 2021). Dengan beragam *template* yang menarik, Canva menjadi salah satu aplikasi desain grafis yang populer (Hidayatullah et al., 2023). Hasil penelitian Rohma & Sholihah, (2021), menyatakan bahwa aplikasi Canva dianggap sebagai salah satu alat pembelajaran yang sangat berguna dalam era digital saat ini. Junaedi, (2021) menyatakan bahwa Canva merupakan sebuah program desain yang menawarkan berbagai produk, termasuk media pembelajaran yang dapat diakses melalui aplikasi tersebut. Canva memiliki keunggulan dalam membantu guru menjadi lebih kreatif dalam menciptakan media pembelajaran, termasuk pembuatan video animasi. Selain itu, Canva juga memudahkan proses desain dengan fitur yang tersedia, termasuk untuk pembuatan video animasi pembelajaran, yang dapat diakses melalui laptop. Monoarfa & Haling, (2021), berpendapat bahwa Canva menawarkan desain menarik berupa *template* dan fitur-fitur yang mendukung pembuatan media pembelajaran, termasuk video animasi, yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa dengan menyediakan desain yang menarik dan mencegah kebosanan saat belajar. Pelangi, (2020) juga mengklaim bahwa Canva merupakan

program desain *online* yang menyediakan berbagai alat, termasuk video animasi pembelajaran. Dari berbagai pemikiran tersebut, dapat disimpulkan bahwa Canva merupakan *platform* digital yang menyediakan fitur-fitur yang memungkinkan pembuatan video pembelajaran yang menarik, inovatif, dan kreatif, sehingga meningkatkan semangat belajar peserta didik (Mekariani & Mudinillah, 2021).

Pelatihan desain grafis yang dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi Canva merupakan salah satu bentuk pendidikan nonformal. Kegiatan ini bertujuan untuk membangkitkan kemampuan kreativitas dan literasi digital siswa dan guru. Selain itu, kegiatan ini menunjang kemajuan mutu sumber daya manusia yaitu anak-anak khususnya guru SD Negeri 35 Kota Bengkulu dan siswa kelas 4. Canva merupakan platform atau tools yang digunakan untuk mendesain tanpa biaya dan sederhana mendukung penggunaanya dalam menciptakan rancangan dengan hasil akhir yang menarik. Canva menyediakan banyak variasi desain pola yang menarik dan unik. Selain itu, canva memiliki fitur yang memudahkan individu dalam mendesain, seperti jadwal pelajaran, logo, poster dan brosur (Rahmasari & Yogananti, 2021). Canva dapat diakses melalui laptop, handphone, tab dan media lain.

Informasi dari wawancara di SD Negeri 35 Kota Bengkulu menyatakan pemanfaatan teknologi informasi tentang aplikasi Canva belum dilakukan dengan maksimal dalam proses kegiatan belajar. Hasil wawancara juga menyatakan bahwa guru dan peserta didik masih kurang memahami tentang kegunaan aplikasi Canva. Seharusnya hal ini tidak terjadi karena Canva adalah aplikasi desain grafis yang memudahkan untuk merancang berbagai jenis materi kreatif secara *online* dalam pekerjaan mendesain poster, brosur, ppt. Seharusnya di masa seperti sekarang ini, di lembaga-lembaga pendidikan memberikan pembelajaran tentang metode mendesain suatu hal untuk mendukung kegiatan belajar-mengajar. Salah satu kegiatan yang dapat dilakukan adalah dengan mengadakan pelatihan. Pelatihan ini dapat dilaksanakan oleh suatu lembaga pendidikan secara mandiri atau secara berkolaborasi. Pelatihan juga dapat dilakukan oleh lembaga pendidikan dengan fasilitasi dari pemerintah atau dengan bermitra dengan lembaga atau satuan pendidikan yang lain.

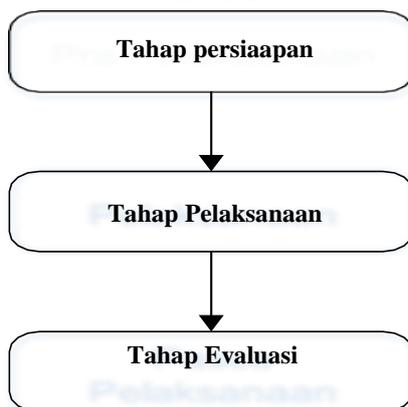
Salah satu kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi Canva yang dapat dilaksanakan dengan cara bermitra antarsatuan pendidikan adalah bermitra antara sekolah dengan lembaga perguruan tinggi. Hal ini yang dilakukan antara SD Negeri 35 Kota Bengkulu dengan Universitas Muhammadiyah Bengkulu. Kegiatan yang dilakukan perguruan tinggi dalam hal ini sebagai kegiatan pengabdian kepada masyarakat. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dimaksud adalah memberikan pelatihan penggunaan aplikasi Canva dalam meningkatkan literasi digital guru dan siswa di SD Negeri 35 Kota Bengkulu sebagai bentuk praktik terhadap ilmu yang telah diperoleh di dalam perkuliahan. Dari pelatihan ini diharapkan siswa dan guru dapat mengenal aplikasi dan dapat menggunakan aplikasi tersebut. Dengan pengetahuan dan keterampilan aplikasi Canva yang diperoleh melalui pelatihan diharapkan guru dan siswa dapat lebih efisien dan efektif menuangkan ide dan mempunyai karya-karya yang kreatif.

B. Metode Kegiatan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilaksanakan adalah kegiatan pengenalan aplikasi Canva dan cara penggunaan aplikasi Canva di SD Negeri 35 Kota Bengkulu. Tujuan kegiatan adalah siswa dan guru di SD 35 Kota Bengkulu yang mengikuti pelatihan mengetahui tentang aplikasi Canva dan dapat menggunakannya. Pelaksanaan

kegiatan PkM ini menggunakan metode pelaksanaan dengan kegiatan pemaparan materi, tanya jawab, dan latihan. Manfaat kegiatan yang diharapkan adalah peserta pelatihan dapat mengembangkan kreativitas dan ekspresi diri melalui desain grafis, seperti membuat perangkat pembelajaran berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) dan poster dengan topik tiga dosa pendidikan. Kegunaan atau manfaat lain yang diharapkan dari keterampilan menggunakan Canva yaitu membantu anak-anak dalam belajar teknologi dasar, pembelajaran visual, kolaborasi dalam proyek kelompok, dan pengembangan keterampilan desain. Alur pelaksanaan kegiatan dapat terlihat pada gambar 1.

Gambar 1



Tahapan pelaksanaan pelatihan penggunaan aplikasi Canva di SD 35 Kota Bengkulu

Pada gambar 1 adalah tiga langkah pelaksanaan kegiatan pelatihan aplikasi Canva. Ketiga tahapan tersebut adalah sebagai berikut.

a. Tahap Persiapan

Tahapan ini merupakan persiapan materi kegiatan dengan topik peranan pembelajaran aktif dan kreativitas guru dan siswa dalam pembelajaran. Pada tahap persiapan juga dilakukan analisis profil mitra pengabdian untuk memastikan kebutuhan yang sesuai dengan permasalahan yang timbul serta kecukupan jaringan internet yang akan digunakan untuk pelaksanaan pengenalan aplikasi canva.

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pelaksanaan dimulai dengan pemaparan materi yang meliputi kepentingan pembelajaran aktif dan kreativitas guru dan siswa dalam pembelajaran. Materi berikutnya adalah pemaparan gambaran umum aplikasi Canva. Setelah pemaparan materi kegiatan dilanjutkan dengan pembimbingan kepada peserta pelatihan untuk mengunduh aplikasi Canva, pembuatan akun, manfaat atau fungsi dari seni mendesain visual atau grafis dengan aplikasi Canva, serta tutorial singkat penggunaan aplikasi Canva.

c. Tahap Evaluasi

Tahap akhir kegiatan adalah tahap evaluasi. Peserta diberikan pertanyaan secara langsung yang berkenaan dengan pemanfaatan aplikasi Canva. Indikator keberhasilan kegiatan adalah aspek kemudahan penggunaan aplikasi Canva, kejelasan penyajian materi, kecukupan materi, dan manfaat yang dirasakan oleh peserta.

C. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan PkM ini bertujuan untuk memperkenalkan dan pelatihan penggunaan aplikasi Canva secara efektif kepada guru dan siswa di SD Negeri 35 Kota Bengkulu. Canva

merupakan platform atau *tools* yang digunakan untuk mendesain atau menciptakan rancangan dengan hasil akhir yang menarik. Canva menyediakan banyak variasi desain pola yang menarik dan unik. Selain itu, canva memiliki fitur yang memudahkan individu dalam mendesain, seperti jadwal pelajaran, logo, poster dan brosur. Selain itu, aplikasi Canva dapat dipeoleh dengan cara yang sederhana dan tanpa biaya. (Rahmasari & Yogananti,2021). Canva dapat diakses melalui *laptop, handphone, tab* dan media lain.

Pelaksanaan pelatihan penggunaan aplikasi Canva pada guru dan siswa kelas 4 SD Negeri 35 Kota Bengkulu dilaksanakan pada bulan Mei 2024, kegiatan ini berjalan lancar sehingga menumbuhkan antusias yang tinggi pada guru dan siswa. Guru dan siswa sangat tertarik karena kegiatan disajikan dengan presentasi menarik dan banyak tanya jawab yang berlangsung selama sesi pelatihan.

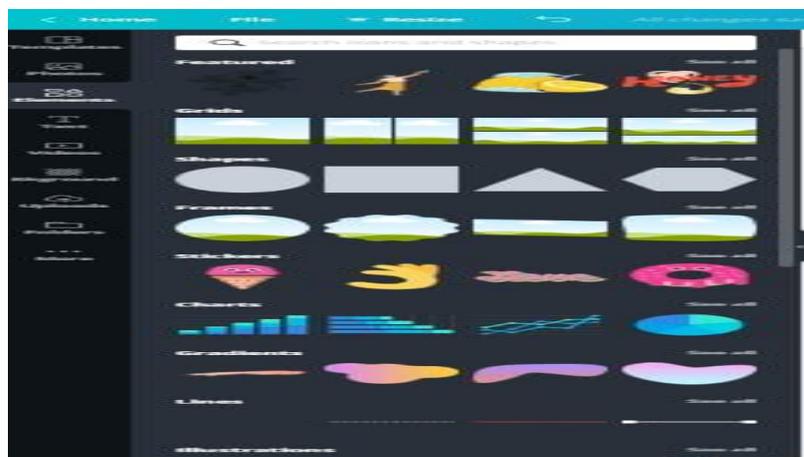
Gambar 2



Pemaparan materi tentang aplikasi Canva dan perhatian peserta pelatihan

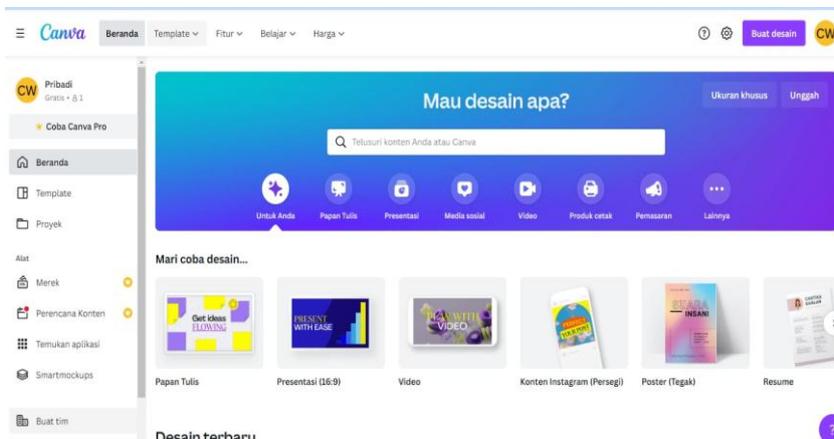
Dalam pelaksanaannya guru dan siswa SD Negeri 35 Kota Bengkulu peserta pelatihan diberikan pelatihan dengan kegiatan mengunduh aplikasi Canva di website. Peserta siswa dan guru mengunduh aplikasi Canva pada perangkat *laptop* yang digunakan.

Gambar 3



Pengenalan Aplikasi Canva Beserta Fiturnya

Gambar 4



Pengenalaan pilihan desain dalam aplikasi Canva

Kepada peserta pelatihan dijelaskan tentang proses pembuatan desain dengan aplikasi Canva (Alkadri et al., 2024). Setelah penjelasan dari panduan penggunaan aplikasi Canva, guru dan siswa diberikan kesempatan untuk melakukan simulasi atau praktik secara langsung dalam membuat karya grafis sederhana dengan memanfaatkan template, gambar, jenis huruf, stiker dan format yang tersedia dalam aplikasi Canva.

Gambar 5



Praktek aplikasi Canva oleh peserta pelatihan

Selama sesi pelatihan, para siswa diberikan kesempatan untuk bereksplorasi dan mencoba sendiri membuat desain sederhana menggunakan Canva. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang cara kerja aplikasi tersebut serta memberikan mereka kesempatan untuk mengembangkan kreativitas mereka sendiri. Melalui kegiatan pelatihan ini, diharapkan para siswa dapat menjadi lebih terampil dalam menggunakan teknologi dan memiliki keterampilan desain yang mendasar. Selain itu, mereka juga diharapkan dapat menggunakan Canva sebagai alat bantu untuk meningkatkan hasil karya mereka dalam berbagai kegiatan pembelajaran di sekolah.

Gambar 6



Gambar 7

TUGAS 3

Tujuan : membuktikan pengaruh gaya pegas terhadap gerak benda dengan benar

Petunjuk

- Letakkan karet gelang pada salah satu jari
- Tarik salah satu bagian karet gelang dengan tangan kemudian lepaskan
- Catat hasil pengamatan
- Gelindingkan bola ke arah peer
- Catat hasil pengamatan

Waktu: 15 Menit

Alat dan Bahan

- Karet
- Peer
- Bola

Berilah tanda centang (✓) pada kolom yang benar!

No.	Peristiwa	Mengubah benda diam menjadi bergerak	Mengubah benda bergerak menjadi diam	Mengubah arah gerak benda
1.	Menerik karet gelang lalu dilepaskan			
2.	Bola menggelinding ke arah peer			

KESIMPULAN

TUGAS 1

Tujuan : menemukan benda-benda yang bersifat elastis di sekitarnya dengan benar

Waktu: 15 Menit

Bahan

- Tali pita 30 cm
- Kain bludru 30 cm
- Kain spandek 30 cm
- Kertas 30 cm
- Karet 30 cm
- Peer/ pegas

Alat

- Pengait 2 buah
- Beban 100 g

Petunjuk Kegiatan

- 01** Pasang pengait pada kedua ujung bahan yang dipilih
- 02** Pasang beban 100 gram pada ujung bawah bahan melalui pengaitnya
- 03** Perhatikan perubahan ukuran pada bahan yang dipilih
- 04** Catat hasil pengamatan
- 05** Gunakan bahan lainnya dengan mengikuti langkah kerja nomor 1-4 Catat hasil pengamatan

Hasil karya guru

Kegiatan ini berhasil memberikan dampak positif kepada guru dan siswa kelas 4 SD Negeri 35 Kota Bengkulu. Dengan demikian, pengenalan aplikasi Canva pada siswa SD Negeri 35 Kota Bengkulu menjadi langkah awal yang penting dalam memperkenalkan mereka pada dunia desain grafis yang kreatif dan inovatif.

D. Kesimpulan

Kegiatan pengenalan dan pelatihan aplikasi Canva di SD Negeri 35 dapat dilaksanakan sesuai rencana yang dibuat. Kegiatan PkM ini dimulai dengan analisis situasi, masalah, dan kebutuhan siswa dan guru. Pelaksanaan pengenalan dan pelatihan aplikasi Canva dilaksanakan sebagai solusi dari masalah yang dihadapi guru dan siswa. Hasil dari pelatihan

kegiatan tersebut telah menambah ilmu pengetahuan dan wawasan guru dan siswa di SD Negeri 35 Kota Bengkulu tentang aplikasi Canva yang dapat menjadi salah satu referensi pembuatan media pembelajaran. Selain itu, kegiatan PkM ini dapat meningkatkan kemampuan guru dalam hal keterampilan membuat media pembelajaran yang inovatif yang dapat menarik perhatian siswa.

Saran yang dapat diberikan yaitu pihak mitra dapat melaksanakan pelatihan berkelanjutan agar para guru dan siswa dapat memaksimalkan ilmu yang telah disampaikan dan lebih meningkatkan keterampilan penggunaan aplikasi Canva yang sudah dimiliki. Hal tersebut menjadi realisasi dari evaluasi yang telah dilakukan oleh tim pengabdian. Pada era modern ini, keahlian dalam desain sangat penting, dengan harapan bahwa kemampuan desain grafis dan multimedia akan membantu generasi muda menjadi lebih kreatif.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan rasa terima kasih yang mendalam kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan atas keberhasilan kegiatan pengabdian ini. Dengan kegiatan ini memungkinkan kami untuk memberikan manfaat maksimal kepada peserta dan memperkaya kualitas pendidikan di lingkungan yang lebih luas. Terima kasih atas kerjasama dan dedikasi yang luar biasa dari semua pihak yang telah turut serta dalam mewujudkan visi dan misi kegiatan ini.

Daftar Pustaka

- Hendratri, B. G., Dianto, A. Y., Mas'ut, M., Zakariya, M., & Udin, M. F. (2023). Transformasi Positif: Analisis Sistem Jual Beli Online Di Anisa Online Shop Grosir Mlorah Rejoso Nganjuk Dalam Perspektif Ekonomi Islam. *Journal On Education*, 5(4), 17801–17806.
- Suci, I. P., Ramdhan, N. A., & Kunci, K. (2024). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva DiSdn. Banjarharja 07 Graphic Design Training Using Canva At Sdn 7 Banjarharjo (Vol. 1, Issue 1).
- Alkadri, H., Santoso, Y., Widiawati, W., & Wildanah, F. (2024). Peningkatan Keterampilan Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dalam Rangka Mewujudkan. *Pembelajaran Abad 21* (Vol. 7, Issue 2).
- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 165–178.
<https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4292>
- Mekariani, & Mudinillah, A. (2021). Penerapan Canva pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar Kelas 5 Rambatan Pada Era Revolusi Industry 4.0. *Elementar (Elementary Of Tarbiyah): Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 224–241.
<http://uinjkt.ac.id/index.php/elementar>

- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang Sma/Ma. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2).
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru.
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For Information Communication And Technology.
- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(3), 292–306. <https://doi.org/10.23960/mtk/v9i3.pp292-306>
- Hidayatullah, A., Artharina, F. P., Sumarno, S., & Rumiarc, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva. Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(2), 943–947. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4823>
- Putri, R. J., & Mudinillah, A. (2021). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Vi Di Sdn 02 Tarantang. In *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* (Vol. 4, Issue 2).
- 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. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Aprillia, D., & Zainil, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis . Geogebra Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sd (Vol. 8, Issue 8).
- Nurhayati. (2022). Determinasi Manajemen Pendidikan Islam. *Jmpis*, 3(1), 451.
- Tohawi, A., Iswanto, J., Subekan, S., Dianto, A. Y., & Hendratri, B. G. (2023). Ritme Bisnis Digital: Dinamika Transaksi Online Jesika Shop Kebonagung Dalam Konteks Ekonomi Islam. *Journal On Education*, 6(1), 10490–10495.