

Pelatihan Literasi Digital Canva untuk Guru Sekolah Dasar

Dikirim:

15 November 2024

Diterima:

22 April 2025

Terbit:

12 Mei 2025

**Hendratno, *Eva Amalia, Nurul Istighfaroh,
Bambang Edi Siswanto, Zulfin Rachma Mufidah**
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak—Latar Belakang: Pendidikan dasar di Kabupaten Trenggalek memerlukan pengembangan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif. Salah satu alat yang dapat digunakan adalah aplikasi desain grafis Canva, yang memungkinkan guru untuk membuat media pembelajaran yang kreatif dan interaktif. **Tujuan:** Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital guru sekolah dasar di Kabupaten Trenggalek dalam menggunakan Canva untuk mendesain materi ajar yang lebih inovatif dan dapat meningkatkan keterlibatan siswa. **Metode:** Metode yang digunakan dalam pelatihan ini adalah pendekatan campuran (mixed-method), yang menggabungkan survei kualitatif dan kuantitatif. **Hasil:** Hasil pelatihan menunjukkan bahwa mayoritas peserta berhasil menguasai penggunaan Canva untuk membuat berbagai media pembelajaran yang menarik, seperti poster, materi ajar berbasis gambar, dan slide presentasi. **Kesimpulan:** Pelatihan literasi digital dengan menggunakan aplikasi Canva terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan guru sekolah dasar di Kabupaten Trenggalek dalam membuat media pembelajaran yang kreatif dan interaktif.

Kata Kunci: Canva; Literasi Digital; Pendidikan Dasar

Abstract— Background: Basic education in Trenggalek Regency requires the development of teachers' competencies in utilizing digital technology to create a more engaging and effective learning experience. One of the tools that can be used is the graphic design application Canva, which allows teachers to create creative and interactive learning materials. **Objective:** This training aims to improve the digital literacy of elementary school teachers in Trenggalek Regency in using Canva to design teaching materials that are more innovative and can increase student engagement. **Methods:** The method used in this training is a mixed-method approach, which combines qualitative and quantitative surveys. **Results:** The results showed that the majority of participants successfully mastered the use of Canva to create engaging learning media, such as posters, image-based teaching materials, and presentation slides. **Conclusion:** Digital literacy training using the Canva application has been proven to be effective in improving the skills of elementary school teachers in Trenggalek Regency in creating creative and interactive learning media..

Keywords: Canva; Digital Literacy; Basic Education

This is an open access article under the CC BY-SA License.



Penulis Korespondensi:

Eva Amalia,
Universitas Negeri Surabaya,
Email: evaamalia@unesa.ac.id

I. PENDAHULUAN

Literasi digital, menurut UNESCO adalah kemampuan untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) untuk menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat, dan mengkomunikasikan konten atau informasi dengan menggunakan keterampilan kognitif, etika, sosial emosional, dan aspek teknologi atau teknis (Restianty, 2018). Literasi digital merupakan kemampuan seseorang untuk menerima dan menggunakan pengetahuan untuk membuat, membagikan, dan menyatakan persetujuan dengan pengetahuan yang dibuat orang lain (Buwono & Aditya Dewantara, 2020). Literasi digital mengalami perkembangan yang pesat dari tahun ke tahun, hal ini dipengaruhi oleh media digital yang semakin beragam. Media digital telah mengubah cara masyarakat berkomunikasi, berinteraksi, dan mendapatkan informasi (Maulansyah et al, 2023). Media digital telah membawa kemajuan besar pada kehidupan manusia. Meskipun begitu, penting untuk mengantisipasi media digital dengan menghadapi tantangan dan risiko yang muncul secara bijaksana (Rohman, 2024).

Untuk menghadapi tantangan tersebut, guru sebagai pendidik perlu menguasai berbagai jenis media digital guna mempersiapkan siswa yang berkualitas. Salah satu cara menghadapi perkembangan zaman guru perlu mengupdate kemampuan yang dimiliki, mempertajam pemikiran, serta memiliki literasi digital yang tinggi. Hal tersebut dapat diwujudkan dengan kemampuan mengoperasikan *platform* Canva. Kemampuan mengoperasikan aplikasi-aplikasi seperti Canva menjadi keterampilan yang penting agar dapat menghasilkan materi pembelajaran yang menarik dan berkualitas (Azis et al., 2022). Keterampilan desain visual menjadi kunci dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik. Guru perlu memiliki kemampuan untuk menggabungkan elemen-elemen visual, seperti gambar, animasi, dan teks dengan indah sehingga memikat perhatian siswa dan memudahkan pemahaman mereka terhadap materi (Ayunia Lestari et al., 2022).

Meskipun begitu, kondisi di lapangan saat ini masih belum sesuai harapan. Guru masih mengalami kendala dalam literasi digital. Hal ini tidak sebanding dengan kondisi teknologi yang semakin maju dan peserta didik lebih menyukai hal-hal yang berbau media digital (Yusron, 2020). Untuk itu diperlukan pelatihan literasi digital Canva untuk guru sekolah dasar. Pelatihan ini diharapkan mampu meningkatkan literasi digital serta kreativitas dalam pembelajaran sehingga menambah ketertarikan peserta didik dalam belajar. Tim bersama mitra melakukan kajian dan diskusi terkait permasalahan yang dihadapi. Berikut merupakan poin-poin yang didapatkan.

1. Kurangnya literasi digital guru dalam pembelajaran. Banyak guru yang kurang terbiasa menggunakan media digital dalam proses belajar mengajar.

2. Belum optimalnya pemanfaatan *platform* Canva dalam proses pembuatan media pembelajaran, buku ajar, maupun materi presentasi pada pembelajaran.
3. Kurangnya pelatihan yang menggunakan tema literasi digital untuk guru.
4. Guru belum memiliki praktik baik dalam berliterasi digital khususnya pada penggunaan platform Canva.

II. METODE

A. Metode pelaksanaan kegiatan

Dalam kegiatan PKM ini, digunakan strategi pelatihan dan pendampingan dengan empat metode yang berbeda. Pertama, ceramah bervariasi digunakan untuk menyampaikan materi dan konsep yang terkait dengan literasi digital, penggunaan literasi digital melalui Canva, materi terkait Canva, dan penggunaan Canva dalam pembelajaran, serta praktik penggunaan Canva. Kedua, tanya jawab digunakan untuk menjawab pertanyaan atau rasa penasaran yang dimiliki peserta pelatihan. Ketiga, praktek terbimbing digunakan untuk memberikan kesempatan peserta untuk berlatih dengan bimbingan pakar. Keempat, bimbingan pasca pelatihan digunakan untuk memberikan bantuan atau konsultasi kepada peserta jika diperlukan setelah pelatihan dilakukan. Keempat metode ini diharapkan mampu memberikan solusi yang efektif terhadap kendala yang dialami mitra.

Lebih spesifik empat metode pelaksanaan diintegrasikan dalam beberapa kegiatan berikut:

1. Workshop dan pelatihan interaktif

Mengadakan sesi pelatihan interaktif dan workshop, sehingga guru sekolah dasar dapat berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran literasi digital dan diskusi kelompok. Metode ini akan membantu guru sekolah dasar untuk meningkatkan kemampuan literasi digital khususnya penggunaan platform Canva.

1. Materi pendidikan yang terstruktur

Mamfasilitasi guru sekolah dasar dengan materi pendidikan yang terstruktur dan praktis, termasuk contoh hasil Canva, proses login Canva, penggunaan Canva. Pada sesi ini akan membantu guru sekolah dasar untuk memahami serta mempraktikkan Canva.

2. Pelatihan mentoring

Memberikan guru sekolah dasar pelatihan mentoring oleh mentor yang berpengalaman dalam pembuatan dan penggunaan Canva. Pelatihan mentoring akan membantu guru sekolah dasar dalam mengembangkan kreativitas dalam membuat Canva serta memberikan *feedback* pada hasil karyanya.

3. Diskusi kelompok

Mendorong diskusi kelompok di antara guru sekolah dasar terkait dengan Canva yang telah dibuat, mendiskusikan kendala-kendala yang dihadapi. Diskusi kelompok dapat membantu guru sekolah dasar dalam meningkatkan kreativitas dan berpikir kritis pada hasil literasi digital melalui Canva. Dengan menggabungkan beberapa metode di atas, pelatihan literasi digital Canva untuk guru sekolah dasar dapat berjalan secara maksimal.

B. Tahapan kegiatan

Kegiatan PKM akan dilaksanakan dalam tiga tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Rincian tahap kegiatan PKM diuraikan dengan jelas pada tabel 1.

Tabel 1. Rincian Tahap Kegiatan PKM

No	Tahap	Uraian Kegiatan
1	Persiapan	Pada tahap persiapan yang dilakukan Tim PKM adalah : a. Melaksanakan <i>Focus Group Discussion (FGD)</i> bersama dengan mitra serta menawarkan solusi pemecahan masalah yang dihadapi mitra. b. Menyusun materi dan perangkat pelatihan. c. Pengurusan perizinan kepada dinas pendidikan dan pihak sekolah, penentuan lokasi pelatihan, dan waktu pelatihan.
2	Pelaksanaan	Pada tahap pelaksanaan yang dilakukan Tim PKM adalah: a. Memaparkan materi tentang literasi digital. b. Memaparkan materi tentang Canva. c. Praktik penggunaan Canva.
3	Monitoring dan Evaluasi	Tahap monitoring dan evaluasi dilakukan untuk mengetahui kelebihan dan kelemahan dalam pelaksanaan PKM sehingga program pelatihan literasi digital Canva dapat terlaksana dengan optimal.
4	Laporan PKM dan Publikasi	Laporan PKM dilaksanakan sebanyak 2 (dua) kali yaitu Laporan kemajuan (70%) dan Laporan akhir. Laporan Kemajuan (70) % untuk melaporkan seluruh kegiatan yang dilaksanakan dengan presentase keterlaksanaan yaitu 70 %. Laporan akhir untuk melaporkan seluruh kegiatan yang dilakukan hingga akhir kegiatan. Luaran kegiatan PKM ini yaitu artikel ilmiah yang diterbitkan pada jurnal nasional, video, artikel media massa, HKI, dan IA.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan dilakukan sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan antara lain:

1. Tahap Persiapan

Pertama, tim melakukan koordinasi dengan mitra melalui *Focus Group Discussion*. Koordinasi dilakukan dengan cara menghubungi perwakilan pihak sekolah di Kabupaten Trenggalek dan membahas apa saja yang menjadi kebutuhan yang diperlukan oleh sekolah dalam meningkatkan kompetensi guru dalam mengajar seperti pada gambar 1. Selanjutnya didapat kesepakatan bersama yakni pelatihan literasi digital Canva untuk meningkatkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Kesepakatan tersebut bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah. Pada Pelatihan Literasi Digital Canva, diharapkan

guru dapat membuat materi pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa terkait tema literasi digital. Hal ini akan berdampak positif pada proses pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan, yang pada gilirannya akan meningkatkan hasil belajar siswa (Ayu Rizki Septiana & Moh. Hanafi, 2022).



Gambar 1. Rapat Persiapan PKM Trenggalek

Kedua, tim menyusun materi pelatihan dan perangkat pelatihan seperti pada gambar 2. Tim mencari informasi dari berbagai sumber seperti internet, buku, karya ilmiah untuk membuat materi. Tim berdiskusi untuk menentukan urutan materi pelatihan yang sesuai dan paling efektif sehingga peserta mampu memahami secara bertahap. Secara umum materi pelatihan terkait dengan : literasi digital, Canva, dan pelatihan Canva. Selain itu tim mendiskusikan berbagai materi Canva dengan ahli yang telah berpengalaman dalam pembuatan Canva untuk pembelajaran di sekolah.



Gambar 2. Powerpoint Pelatihan

Ketiga, tim mengkoordinasikan pengurusan perizinan kepada dinas pendidikan dan pihak sekolah, penentuan lokasi pelatihan, dan waktu pelatihan. Adapun lokasi yang ditentukan yaitu di SMAN 1 Bendungan, Trenggalek, Jawa Timur.

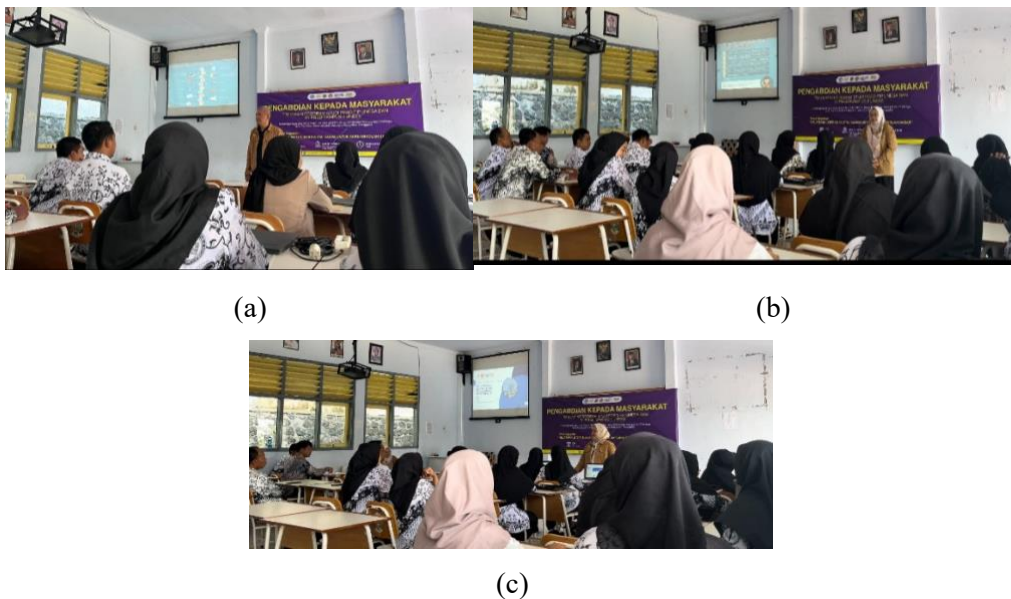


Gambar 3. Prosesi Pembukaan PKM di SMAN 1 Bendungan

Pada acara pembukaan, dihadiri oleh Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Trenggalek, Ketua PGRI Kabupaten Trenggalek, serta pihak dari Universitas Negeri Surabaya yang diwakili oleh Ibu Putri Rachmadyanti, M.Pd dan Dr. Hendratno, M.Hum (gambar 3).

a. Tahap Pelaksanaan

Pada tanggal 27 Juli dilaksanakan pelatihan secara luring di SMAN 1 Bendungan Trenggalek. Peserta yang mengikuti terbagi menjadi beberapa kelas. Untuk sesi pelatihan literasi digital Canva disediakan satu kelas dengan jumlah kapasitas kurang lebih 20 orang terdiri dari guru sekolah dasar di wilayah Kabupaten Trenggalek. Kegiatan PKM dimulai pada pukul 08.00 WIB dan diakhiri pada pukul 14.00 WIB. Pelaksanaan PKM gambar 4 (a) Materi Literasi Digital oleh Dr. Hendratno, M.Hum, (b) Materi Canva oleh Eva Amalia, M.Pd. (c) Materi praktik Canva secara langsung oleh Zulfin R, M.Pd.



Gambar 4. Materi PkM

Kegiatan PKM diawali dengan sambutan dan pengenalan tim kepada guru sekolah dasar yang hadir. Hal ini untuk mendapatkan kenyamanan dan suasana yang hangat untuk memulai pelatihan. Ada beberapa materi yang dibahas dalam pelatihan ini. Pertama, materi terkait literasi digital. Materi ini berfokus pada pemaparan konsep literasi digital dalam menciptakan materi pembelajaran. Selanjutnya, penyampaian materi dengan tujuan memberikan bekal guru terkait literasi digital yaitu kemampuan dalam menemukan, mengevaluasi, memanfaatkan, membuat, dan mengkomunikasikan konten atau informasi dengan menggunakan keterampilan kognitif, etika, sosial emosional, dan aspek teknologi atau teknis (Restianty, 2018). Selanjutnya materi literasi digital terkait cara masyarakat berkomunikasi, berinteraksi, dan mendapatkan informasi melalui platform digital (Asbari & Novitasari, 2020). Materi selanjutnya yaitu pentingnya menghadapi tantangan dan risiko pada penggunaan *platform digital* yang muncul secara bijaksana (Rohman, 2024).

Materi kedua yaitu *platform* Canva. Canva merupakan *platform* digital berbasis online yang dapat menjembatani penggunaannya untuk membuat berbagai jenis desain grafis (Gehred, 2020). Platform ini mendukung potensi guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik (Fitriani et al, 2022). Platform tersebut menyajikan berbagai ribuan template desain grafis yang meliputi poster, presentasi, brosur, infografis, resume, dan sejenisnya. Proses mengoptimalkan penggunaan alat desain grafis online untuk menciptakan desain yang menarik dan efektif (Muhafid et al., 2023). Hal ini melibatkan penggunaan template, elemen desain, tipografi, dan palet warna dengan bijak. Tujuannya adalah untuk menghasilkan konten visual yang memenuhi tujuan. Dalam materi ini, peserta pelatihan akan mengembangkan keterampilan mereka dalam menggunakan alat desain online seperti Canva. Hal ini juga akan memberikan peserta kemampuan untuk menciptakan materi desain yang efektif dalam berbagai situasi, termasuk dalam kegiatan promosi, penggunaan media sosial, dan dalam pembuatan presentasi dengan desain yang menarik serta bersifat profesional (Muhafid et al., 2023). Keterampilan desain visual menjadi kunci dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik. Guru perlu memiliki kemampuan untuk menggabungkan elemen-elemen visual, seperti gambar, animasi, dan teks dengan indah sehingga memikat perhatian siswa dan memudahkan pemahaman mereka terhadap materi (Mintarsih et al., 2022).

Ketiga, implementasi penggunaan Canva. Peserta diberikan kesempatan untuk praktik bersama membuat suatu materi pembelajaran. Selama unjuk kerja, peserta diminta membuat storyboard sebagai salah satu rencana proyek materi pembelajaran. Pelatihan ini memberikan pengalaman praktis dalam menggunakan aplikasi Canva dalam kegiatan pembelajaran. Setelah itu, fasilitator dan guru sama-sama mengevaluasi hasil karya yang telah dibuat melalui Canva.

Untuk memancing daya kreativitas, fasilitator menyediakan contoh-contoh karya media pembelajaran yang dibuat melalui Canva (gambar 5).



Gambar 5. Modul Pelatihan Pelaksanaan PKM

Pelatihan diakhiri pada pukul 14.30 WIB dengan memberikan angket kepada mitra sebagai bagian dari tindakan evaluasi. Angket ini digunakan untuk melihat umpan balik pelaksanaan pelatihan. Hal ini untuk mengetahui pelatihan memenuhi ekspektasi dan tujuan yang telah ditetapkan serta untuk mendapatkan kritik dan saran.

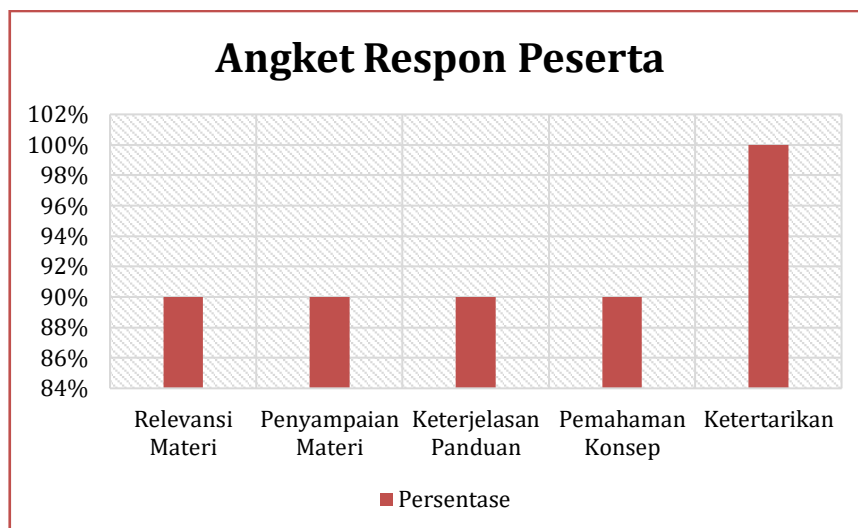


Gambat 6. Dokumentasi PkM

Setelah melaksanakan pelatihan, tim peneliti dan peserta melakukan tanya jawab berhadiah buku. Berikut merupakan beberapa guru yang antusias dalam menjawab secara benar pertanyaan dari Tim PKM (gambar 6).

2. Hasil Kegiatan

Pendampingan ini memberikan kesempatan kepada guru-guru untuk lebih meningkatkan keterampilan literasi digital. Salah satu yang menjadi fokus adalah bagaimana guru dapat memanfaatkan *platform* Canva sebagai alat bantu dalam menciptakan pembelajaran yang menarik. Pada kegiatan ini dilakukan evaluasi untuk mengetahui hasil dari kegiatan pelatihan. Tim memberikan angket setelah pelatihan berlangsung. Berdasarkan hasil kuisioner (gambar 7) diperoleh 90% peserta merasa terbantu dengan adanya pelatihan ini, artinya pelatiha ini efektif untuk meningkatkan literasi digital guru khususnya dalam penciptaan pembelajaran yang menarik. Selain itu peserta tertarik dengan menggunakan Canva sekitar 100%. Berdasarkan perolehan data, sebagian besar peserta merasa senang dengan adanya pelatihan ini. Pelatihan ini menunjang pencapaian kompetensi pedagogis peserta sebagai guru yang merupakan kompetensi utama dari seorang pendidik (Aminah et al, 2021).



Gambar 7. Angket Respon Peserta

IV. KESIMPULAN

Pelatihan literasi digital Canva untuk guru sekolah dasar memberikan dampak positif terhadap kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran. Secara umum, guru yang mengikuti pelatihan ini menunjukkan peningkatan keterampilan dalam menggunakan Canva untuk membuat media pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Penggunaan Canva memungkinkan guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Namun, untuk memastikan penerapan yang maksimal, perlu adanya pendampingan lanjutan dan materi yang lebih mendalam mengenai cara mengintegrasikan Canva dalam pembelajaran sehari-hari. Oleh karena itu, evaluasi berkala terhadap hasil pelatihan dan penerapan Canva di kelas sangat penting untuk meningkatkan efektivitas pelatihan di masa depan. Secara keseluruhan,

pelatihan ini berhasil menciptakan kesadaran dan keterampilan baru bagi guru-guru dalam menghadapi tantangan digitalisasi pendidikan, dan dapat menjadi langkah awal untuk mendorong inovasi lebih lanjut dalam dunia pendidikan dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amami, S., Wahyuni, I., & Rosita, C.D. (2021). Pemanfaatan teknologi melalui pelatihan penggunaan aplikasi google site bagi guru mgmp matematika smp kabupaten Cirebon. *Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 23-29.
- Asbari, M., & Novitasari, D. (2020). Pengaruh Aktivitas Berbagi Pengetahuan dan Mediasi Budaya terhadap Kemampuan Inovasi Guru. *JMSP (Jurnal Manajemen Dan Supervisi Pendidikan)*, 5(1), 50–60
- Asbari, M., & Prasetya, A. B. (2021). Managerial Coaching: Rahasia Membangun Kinerja, Komitmen Tim dan Modal Psikologis Guru. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 490–506. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i1.1248>
- Ayu Rizki Septiana, & Moh. Hanafi. (2022). Pemantapan Kesiapan Guru dan Pelatihan Literasi Digital pada Impelementasi Kurikulum Merdeka. *Joong-Ki: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3), 380-385. <https://doi.org/10.56799/joongki.vli3.832>.
- Buwono, S., & Aditya Dewantara, J. (2020). Hubungan Media Internet, Membaca, Dan Menulis Dalam Literasi Digital Mahasiswa. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 1186–1193.
- 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.
- Gehred, A.P. (2020). Canva. *Journal of Mdical Library Association: JMLA*, 108(2), 338
- Humaira, F., & Aprison, W. (2024). KOMPETENSI LITERASI DIGITAL PENDIDIK DI ERA SOCIETY 5.0. *ADIBA: JOURNAL OF EDUCATION*, 4(1), 29-38.
- Maulansyah, R. D., Febrianty, D., & Asbari, M. (2023). Peran Guru dalam Peningkatan Mutu Pendidikan: Penting dan Genting! *Journal of Information System and Management (JISMA)*, 02(05), 31–35.
- Novitasari, D., & Asbari, M. (2021). Leaders Coaching di Sekolah: Apa Perannya terhadap Kinerja Guru? *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 5(1), 580–597. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v5i1.1299>
- Restianty, A. (2018). Literasi Digital, Sebuah Tantangan Baru dalam Literasi Media. *Gunahumas*, 1(1), 72–87.
- Rohman, A., Asbari, M., & Rezza, D. (2024). Literasi digital: Revitalisasi inovasi teknologi. *Journal of Information Systems and Management (JISMA)*, 3(1), 6-9.
- Rohman, A., Asbari, M., & Rezza, D. (2023). Literasi Digital: Revitalisasi Inovasi Teknologi . *Jurnal Sistem Informasi dan Manajemen (JISMA)*, 3 (1), 6–9. <https://doi.org/10.4444/jisma.v3i1.742>.
- Yusron, M., Ika Puspita, A., & Puspitaningsih, F. (2020). PENGARUH MEDIA POP UP BOOK BERBASIS LITERASI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS RENDAH. *MADROSATUNA : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3 (1), 39-45. <https://doi.org/10.47971/mjpgmi.v3i1.208>