

## Digitalisasi Bahan Ajar Guru Melalui Pelatihan Canva Pada SDN 002 Bagan Besar

Desyanti<sup>1</sup>, Febrina Sari<sup>1</sup>, John Suarlin<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Sekolah Tinggi Teknologi Dumai  
E-mail:desyanti734@gmail.com, 082163150305

### Abstrak

Penggunaan teknologi dalam pendidikan sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, guru di SDN 002 Bagan Besar, Dumai, masih terbatas pada penggunaan media konvensional seperti papan tulis dan buku paket, hal ini menyebabkan siswa merasa bosan karena proses belajar mengajar yang masih monoton. Pengabdian ini bertujuan untuk membantu guru dalam mendigitalisasi bahan ajar melalui pelatihan aplikasi Canva bagi guru-guru di SDN 002 Bagan Besar. Pelatihan ini dirancang untuk memberikan pemahaman mengenai penggunaan Canva dalam menciptakan bahan ajar yang menarik dan memudahkan siswa untuk dapat lebih memahami materi yang diajarkan. Metode yang digunakan meliputi survei, penyusunan modul, pelaksanaan pelatihan, serta evaluasi hasil pelatihan. Hasil dari pengabdian ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan Canva untuk membuat bahan ajar digital, meskipun beberapa guru memerlukan waktu lebih lama untuk terbiasa. Kegiatan ini dapat memicu kreativitas guru dalam merancang pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa.

**Kata Kunci:** Digitalisasi, Bahan Ajar, Pelatihan Canva, Guru SD

### Abstract

The use of technology in education is very important to improve the quality of learning. However, teachers at SDN 002 Bagan Besar, Dumai, are still limited to using conventional media such as blackboards and textbooks, this causes students to feel bored because the teaching and learning process is still monotonous. This service aims to help teachers digitize teaching materials through Canva application training for teachers at SDN 002 Bagan Besar. This training is designed to provide an understanding of the use of Canva in creating interesting teaching materials and to make it easier for students to better understand the material being taught. The methods used include surveys, module preparation, training implementation, and evaluation of training results. The results of this service show an increase in teachers' skills in using Canva to create digital teaching materials, although some teachers need more time to get used to it. This activity can trigger teacher creativity in designing more interesting and interactive learning for students.

**Keywords:** Digitalization, Teaching Materials, Canva Training, Elementary School Teachers



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



## PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi terus berkembang disetiap harinya, banyak yang berubah karena adanya teknologi apalagi dibidang pendidikan. Terutama dalam hal belajar mengajar (Mulyani Fitri & Haliza Nur, 2021). Perkembangan teknologi terus digunakan dan dimanfaatkan oleh semua kalangan masyarakat, dengan adanya teknologi dapat lebih memudahkan pekerjaan manusia (Yaqin et al., 2022). Namun perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi harus dapat disikapi dengan bijak agar tidak menjadi hal-hal yang negatif bagi penggunaanya (Ridho et al., 2023). Dunia pendidikan dituntut untuk dapat menggunakan teknologi dan mampu mengikuti perkembangan teknologi dikarenakan kurikulum yang diberikan oleh pemerintah, salah satu upaya pemerintah untuk mengukur kemampuan siswa adalah adanya perubahan kurikulum (Yuliyanti et al., 2022). Kurikulum dirancang untuk dapat mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap mata pelajaran yang sudah diajarkan

disekolah (Mustoip, 2023). Pelaksanaan proses belajar mengajar harus dilakukan dengan cara yang baik dan menyenangkan agar para siswa dapat menyerap ilmu yang disampaikan oleh guru dengan mudah.

Guru harus mampu menciptakan suasana kelas yang menarik dan inovatif (Sabani, 2019). Sekolah Dasar Negeri 002 Bagan Besar merupakan salah satu dasar yang ada di kota Dumai, melalui hasil wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah ibu Dwi Juwita Ningsih, S.Pd.SD dan beberapa orang guru, kegiatan proses belajar mengajar masih dilakukan menggunakan media papan tulis dan menggunakan buku paket. Hal ini terkadang membuat siswa merasa bosan dan jenuh pada saat proses belajar mengajar berlangsung.



Gambar 1. Proses Belajar Mengajar Guru di Kelas

Guru harus dapat melihat dan menilai kegiatan belajar mengajar siswa antara lain paham dan mengerti saat siswa merasa jenuh dan bosan pada saat belajar, atau melihat siswa yang hanya duduk saja tanpa adanya respon dalam pembelajaran (ubabuddin, 2019). Guru juga harus mampu menguasai teknologi guna meningkatkan mutu pembelajaran dan memanfaatkan literasi digital dalam aktivitas pembelajaran di sekolah (Murinto, Akhtawan & Wijayanti, 2023). Guru harus mampu untuk mengajar lebih kreatif dan inovatif agar siswa tidak merasa bosan sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa (Fujiastuti, 2022).

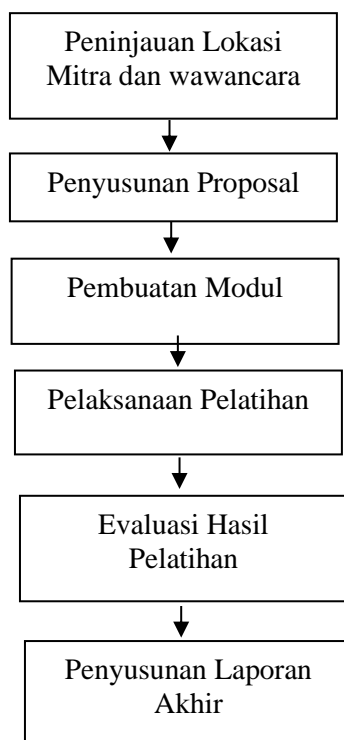
Itu sebabnya media pembelajaran sangat dibutuhkan oleh guru SDN 002, penggunaan media pembelajaran sangat efektif dan efisien dalam meningkatkan kualitas pembelajaran (Kusmardika, 2020). SDN 002 Bagan Besar belum menggunakan alat bantu dalam menyusun media pembelajaran yang interaktif dan mudah dipahami. Untuk itu diperlukan suatu inovasi dalam pembuatan bahan ajar yang dapat memudahkan siswa untuk lebih memahami materi yang diajarkan. Kompetensi guru dalam mempersiapkan pembelajaran adalah faktor yang sangat penting dalam dunia pendidikan (Razaq & Umiarso, 2021). Aplikasi canva merupakan salah satu aplikasi online yang sering digunakan untuk mendesain, mengedit dan membuat suatu produk menjadi lebih menarik, tools yang mudah dipahami membuat aplikasi ini banyak diminati dan digunakan untuk mendisain (Maulia, 2023).

Aplikasi canva juga dapat digunakan kapan saja dan dimana saja karena bersifat online, banyak fitur-fitur yang dapat dijadikan kreatifitas untuk memudahkan proses desain, aplikasi ini juga dilengkapi dengan fitur animasi, membuat tampilan pada desain lebih menarik (Miftahul Jannah et al., 2023). Pelatihan aplikasi canva ditujukan untuk mengoptimalkan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi untuk dapat mendesain perangkat dan media pembelajaran (Arifin et al., 2021). Guru harus dapat merinovasi dan menunjukkan kreativitas dalam pembuatan media pembelajaran agar terlihat menarik dan tidak monoton, desain yang menarik akan menjadikan pembelajaran semakin lebih

menyenangkan (Alif Kuriawan et al., 2023). Aplikasi canva memiliki fitur-fitur yang mudah digunakan oleh siapa saja.

## METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dibagi ke dalam beberapa tahap yaitu :



Gambar 2. Diagram Alir Kegiatan Program Pengabdian kepada masyarakat di SDN 002 Bagan Besar

- Tahap 1** : Peninjauan Lokasi Mitra  
Melakukan Survei dan tanya jawab kepada Kepala Sekolah tentang proses belajar mengajar yang dilakukan di sekolah SDN 002 Bagan Besar
- Tahap 2** : Penyusunan Proposal  
Membuat proposal pengabdian kepada masyarakat dan mencari studi literature untuk tinjauan pustaka yang sesuai dengan kegiatan pengabdian yang dilakukan .
- Tahap 3** : Pembuatan Modul  
Membuat modul pelatihan yang terkait dengan materi pelatihan yang nantinya akan diberikan untuk peserta pelatihan
- Tahap 4** : Pelaksanaan Pelatihan  
Melaksanakan kegiatan pelatihan terhadap Guru – guru SDN 002 Bagan Besar. Kegiatan pelatihan ini direncanakan dilaksanakan berlangsung selama 1 Hari dimulai dari pukul 08.00 s/d selesai.
- Tahap 5** : Evaluasi dan hasil Pelatihan  
Melakukan evaluasi terhadap guru-guru SDN 002 Bagan Besar setelah pelatihan, berupa praktek pembuatan bahan ajar melalui canva oleh guru – guru SDN 002 Bagan Besar. Kegiatan evaluasi dilakukan pada akhir pelatihan .
- Tahap 6** : Penyusunan Laporan Akhir  
Menyusun dan membuat laporan hasil pengabdian masyarakat.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

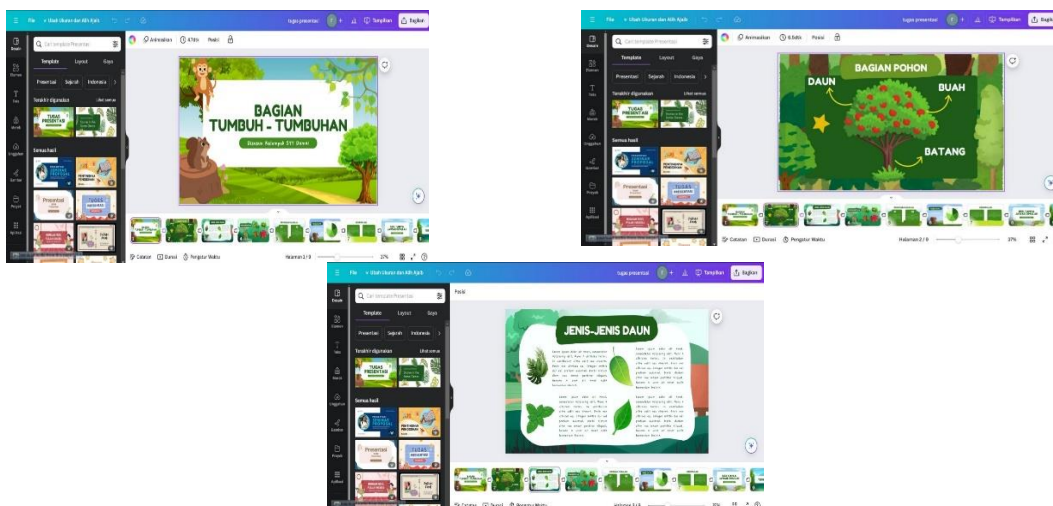
Digitalisasi bahan ajar melalui pelatihan canva ini dilakukan oleh Tim Pengabdian STT Dumai pada hari sabtu tanggal 24 agustus 2024 yang dihadiri oleh 20 orang guru SDN 002 Bagan Besar, 3 orang dosen Sekolah Tinggi Teknologi (STT) Dumai dan 6 orang mahasiswa yang ikut membantu kelancaran kegiatan ini. Kegiatan pelatihan ini dimulai dari pukul 08.00 wib sampai dengan selesai. Selama ini guru – guru SDN 002 Bagan Besar belum pernah menggunakan aplikasi canva secara langsung, guru – guru tersebut hanya pernah mendengar tentang aplikasi canva namun belum pernah menggunakannya, sehingga memang harus dimulai dari pengenalan aplikasi canva. Sebelum kegiatan berlangsung, tim pengabdian membagikan modul penggunaan canva sebagai media digitalisasi sebagai bahan perkembangan dari pembelajaran konvensional.

Kegiatan dimulai dengan pengenalan tim pengabdian yang di ketuai oleh ibu Desyanti M.Kom yang selanjutnya dilanjutkan oleh materi yang sudah dipersiapkan sebelumnya, aplikasi canva dapat diakses secara online pada halaman [www.canva.com](http://www.canva.com). Pada aplikasi canva terdapat 2 versi, yaitu canva free dan canva pro, secara umum keduanya tidak memiliki perbedaan yang signifikan, hanya saja pada aplikasi pro jenis template yang digunakan lebih banyak variasinya. Guru – Guru SDN 002 Bagan Besar dapat menggunakan aplikasi canva pro karena memiliki akun belajar ID, sehingga memang sangat membantu mencari template yang sesuai dengan materi pembelajaran yang akan dibuat dan dirancang.



Gambar 3. Pelatihan Canva

Banyak template yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran digital, pada saat kegiatan pelatihan dibuat salah satu contoh bahan ajar yaitu tentang bagian – bagian dari tumbuhan, pada kegiatan pelatihan ini guru – guru SDN 002 bagan besar diajarkan dari mulai login, pemilihan template kemudian modifikasi template sampai cara menyimpan media pembelajaran yang sudah dibuat. Berikut ini merupakan salah satu hasil dari penggunaan aplikasi canva untuk pembuatan bahan ajar.



Gambar 4. Salah Satu Media Pembelajaran yang dihasilkan oleh guru -guru SDN 002 Bagan Besar

Guru harus mampu berinovasi dan memiliki kreativitas agar desain yang dihasilkan terlihat menarik, guru harus bisa menyesuaikan materi pembelajaran dengan desain yang dibuat, agar keselarasan dalam desain tetap terjaga. Dengan adanya aplikasi canva ini guru memang dituntut untuk terus meningkatkan mutu pembelajaran agar tidak monoton saat mengajar di depan kelas. Berikut adalah tampilan dari hasil desain canva yang dibuat oleh salah satu guru mata pelajaran biologi. Dapat dilihat pada gambar 4. Setelah selesai pemaparan materi dilakukan tanya jawab mengenai penggunaan aplikasi canva ini. Dalam kegiatan pelatihan ini juga diajarkan cara guru merekam dan menerangkan tentang materi ajar yang di ajarkan sehingga memudahkan guru dalam menerangkan materi, tidak lagi menggunakan media papan tulis. Dengan begitu siswa menjadi lebih semangat dalam belajar.



Gambar 5. Sesi Tanya Jawab

Selanjutnya dilakukan evaluasi kegiatan apakah guru – guru sudah paham dalam penggunaan aplikasi canva, evaluasi dilakukan dengan cara memberikan 1 tugas yang harus diselesaikan oleh guru – guru SDN 002 Bagan Besar dari mulai login, pemilihan template, perekaman suara sampai dengan proses penyimpanan. Dari 20 orang guru yang mengikuti pelatihan, masih ada beberapa guru yang belum bisa menggunakan aplikasi canva dengan lancar, tetapi itu tidak menjadi kendala yang berarti karena masing – masing peserta sudah diberikan modul pembelajaran penggunaan canva. Dakhir sesi dilakukan foto bersama dengan seluruh peserta kegiatan pengabdian ini.



Gambar 6. Foto Bersama Setelah Kegiatan Pelatihan

## SIMPULAN

Adapun simpulan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah meningkatnya pengetahuan guru dalam membuat bahan ajar, yang tadinya mengajar hanya menggunakan media buku dan papan tulis, setelah adanya kegiatan pelatihan ini menjadi bisa berinovasi ke dalam bentuk digital, dapat bervariasi dalam membuat media pembelajaran. Diharapkan dengan adanya kegiatan pelatihan ini guru – guru SD 002 Bagan Besar menjadi lebih kreatif lagi dalam melaksanakan proses belajar mengajar, karena pada dasarnya ilmu pengetahuan yang bermanfaat adalah ilmu yang dapat diserap dan diterapkan di kehidupan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alif Kuriawan, M., Tri Ridla Dina Yuliana, A., & Sularso. (2023). Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Animasi untuk Guru-Guru di SMP Muhammadiyah 1 Moyudan Sleman, D.I. Yogyakarta. *Masyarakat Berdaya Dan Inovasi*, 4(2), 229–235.
- Arifin, A. N., Ismail, Daud, F., & Azis, A. (2021). Pelatihan aplikasi canva sebagai strategi untuk meningkatkan technological knowledge guru sekolah menengah di kabupaten Gowa. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat 2021 “Penguatan Riset, Inovasi Dan Kreatifitas Penelitian Di Era Pandemi Covid-19,”* 5, 468–472.
- Fujiastuti, A. (2022). Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis komik untuk Guru SD dan TK. *Masyarakat Berdaya Dan Inovasi*, 3(1), 82–85.
- Kusmardika, D. A. (2020). Potensi Aktivitas Antioksidan Daun Kelor (Moringa Oleifera) Dalam Mencegah Kanker. *Stikes Siti Hajar*, 2(1), 46–50.
- Maulia, S. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran di Era Digital. *Prosiding Seminar Nasional: Hasil Penelitian, Pengabdian, Dan Diseminasi*, 5(1), 86.
- Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716>
- Mulyani Fitri, & Haliza Nur. (2021). Analisis Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (Iptek) Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 3(1), 101–109.
- Murinto, Akhtawan, A., & Wijayanti, D. (2023). Penguatan Tata Kelola Sekolah melalui Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Mendukung Literasi Sekolah. *Masyarakat Berdaya Dan Inovasi*, 4(2), 260–264.
- Mustoip, S. (2023). Analisis Penilaian Perkembangan Dan Pendidikan Karakter Di Kurikulum Merdeka Sekolah Dasar. *PANDU: Jurnal Pendidikan Anak Dan Pendidikan Umum*, 1(3), 144–151. <https://doi.org/10.59966/pandu.v1i3.470>
- Razaq, A. R., & Umiarso, U. (2021). Peningkatan Kegiatan Pembelajaran melalui Pengembangan Kompetensi Guru: Pendampingan Kegiatan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di MTs Alharanain Lappara Kec.Tombolopao Kab.Gowa. *Masyarakat Berdaya Dan Inovasi*, 2(2), 135–143. <https://doi.org/10.33292/mayadani.v2i2.72>
- Ridho, A., Siregar, A. M., Mahendra, A. F. R., Ginting, F. A., Ridwan, M., Sahputra, M., Lika, N. P., Tanjung, S. W., Chairiyah, T. A., & Ayu, D. (2023). Analisis Pengaruh Perkembangan IPTEK dalam Sosial Ekonomi Nelayan di Belawan. *Jurnal Kolaboratif Sains*, 6(7), 570–574. <https://doi.org/10.56338/jks.v6i7.3677>
- Sabani, F. (2019). Perkembangan Anak - Anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 - 7 Tahun). *Didakta: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89–100.
- ubabuddin. (2019). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Edukatif*, 1(1), 18–27.
- Yaqin, M. A., Purwanto, A., Yanuar, H. F., Wahyudi, J., Febtiar Prasetya, P., Putra, R. P., Asbari, M., & Tinggi, S. (2022). Peran Masyarakat dalam Perkembangan Iptek yang Semakin Maju. *Journal of Community Service and Engagement*, 2(6), 44–52.
- Yuliyanti, Y., Damayanti, E., & Nulhakim, L. (2022). Perkembangan Kurikulum Sekolah Dasar Di Indonesia Dan Perbedaan Dengan Kurikulum Di Beberapa Negara. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 11(3), 95. <https://doi.org/10.31000/lgrm.v11i3.7271>