



## PEMANFAATAN CANVA DALAM UPAYA MENGASAH KETERAMPILAN DESAIN GURU SD NEGERI 15 PAREPARE

Siti Maryam Asfa\*<sup>1</sup>, Anshari Isnani<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Universitas Negeri Makassar

\*e-mail: [maryamasfaa@gmail.com](mailto:maryamasfaa@gmail.com)

### **Abstrak**

*Kegiatan bertujuan untuk memberikan keterampilan penggunaan platform desain grafis Canva terhadap peningkatan keterampilan desain guru dan kualitas media pembelajaran. Melalui pelatihan, guru di UPTD SD Negeri 15 Parepare menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan menciptakan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Canva terbukti efektif dalam memfasilitasi pembelajaran berbasis proyek dan meningkatkan motivasi serta kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan teknologi digital. Meskipun terdapat beberapa kendala seperti perbedaan kecepatan belajar, secara keseluruhan, pelatihan ini menyimpulkan memberikan dampak yang baik terhadap guru, karena dengan pemanfaatan aplikasi canva dapat mengembangkan profesionalisme guru dan meningkatkan kualitas pendidikan.*

**Kata kunci:** Canva, Keterampilan, Desain, Teknologi, Guru

### **PENDAHULUAN**

Tantangan baru dalam dunia pendidikan memunculkan kebutuhan akan platform digital yang inovatif, interaktif, dan mudah digunakan. Dalam konteks inilah, teknologi pembelajaran menjadi sangat penting untuk mendukung proses belajar-mengajar yang efektif dan menarik. *Canva* hadir sebagai platform online yang memungkinkan guru dan siswa untuk tetap produktif, terlibat aktif, dan menikmati proses belajar selama pembelajaran tatap muka. [1]; [2]. Pemanfaatan *Canva* ini cukup mudah bahkan untuk pemula sekalipun. Menurut *High Tech Teacher* Indonesia [3], *Canva* bisa dijadikan salah satu pilihan sebagai pengembang media pembelajaran digital dan mampu menciptakan pembelajaran online yang interaktif serta kolaboratif.

*Canva* merupakan salah satu aplikasi desain yang berbasis online atau *software* atau *platform* yang bisa didapatkan secara gratis melalui akses *play store* atau mengakses langsung web dari *canva* tersebut. Aplikasi *canva* menyediakan berbagai template desain yang menarik, seperti presentasi, resume, pembuatan *curriculum vitae*, pamflet, infografis, buletin, desain cover buku, penanda buku, dan lain-lain. Jika melihat *template* presentasi yang ada di *canva* kita bisa menemukan berbagai macam model presentasi yang menarik, di antara model desain presentasi yang tersedia di aplikasi *canva* antara lain, presentasi untuk pendidikan dengan desain menarik atau kreatif.

Temuan penelitian [4] menyatakan bahwa melalui *canva*, guru dapat mengembangkan berbagai macam media pembelajaran digital yang kreatif dan interaktif secara mudah. Fitur-fitur yang disediakan *canva* juga sangat mendukung pembelajaran berbasis proyek, memungkinkan siswa untuk mengerjakan tugas yang relevan dengan dunia nyata. *Canva* juga berperan dalam menghasilkan sebuah infografis digital yang mendukung pembelajaran [2],

menyampaikan materi pembelajaran dalam bentuk digital [5], mengembangkan poster pendidikan [6], dan membuat e-book video [7].

Kegiatan ini dilatarbelakangi oleh perkembangan teknologi yang semakin pesat dan tuntutan akan kualitas pendidikan yang semakin tinggi. Dalam konteks ini, pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran menjadi sangat penting. Salah satu alat yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas media pembelajaran adalah *canva*, sebuah aplikasi desain grafis online yang mudah digunakan. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pelatihan pemanfaatan penggunaan *canva* dalam upaya mengasah keterampilan desain guru di UPTD SD Negeri 15 Parepare. Diharapkan hasil kegiatan ini dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan profesionalisme guru dan meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

## **METODE**

Tahapan pelaksanaan kegiatan dimulai dengan fase persiapan yang mencakup kegiatan sosialisasi dan koordinasi. Pada tahap ini, kami mengadakan pertemuan awal dengan pihak sekolah untuk menjelaskan tujuan, manfaat, dan rencana kegiatan pelatihan *canva* tersebut. Sosialisasi dilakukan untuk membangun kesepahaman dan mendapatkan dukungan dari kepala sekolah dan para guru, serta menentukan jadwal yang tepat agar tidak mengganggu kegiatan belajar mengajar.

Terdapat beberapa guru yang kurang mahir dalam menggunakan *canva* dan ada juga beberapa guru yang sudah biasa menggunakan *canva*. Selanjutnya, kegiatan difokuskan pada pemberian pembekalan dan pelatihan penggunaan *canva*. Tahap ini diawali dengan pengenalan platform *canva*, fitur-fitur utama, dan potensinya dalam mendukung proses pembelajaran. Para Guru diberikan pemahaman teoritis tentang desain visual, prinsip-prinsip dasar desain, dan cara menggunakan *canva* secara efektif. Instruktur mendemonstrasikan berbagai fitur *canva*, mulai dari membuat template, manipulasi elemen desain, hingga menghasilkan produk visual yang menarik dan informatif.

Setelah pembekalan teoritis, para guru langsung diajak untuk mempraktikkan penggunaan *canva* melalui sesi praktik langsung membuat desain. Mereka dibimbing untuk membuat berbagai macam produk visual seperti media pembelajaran, LKPD, dan slide presentasi. Pada tahap ini, guru didorong untuk berkreasi dan mengeksplorasi fitur-fitur *canva* sesuai dengan kebutuhan dan imajinasi mereka sendiri, sambil tetap memperhatikan prinsip-prinsip desain yang baik. Kegiatan akhir adalah evaluasi untuk mengukur kemampuan guru berdasarkan hasil karya desain yang dibuat setelah pelatihan.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pelatihan *canva* diawali dengan berdiskusi dengan guru terkait kebutuhan guru itu sendiri. Kemudian dilakukan pelatihan pemanfaatan *canva* yang diawali dengan pemberian teori yang dimulai dari pengenalan fitur-fitur *canva* yang dapat kita manfaatkan dalam melakukan desain.



Gambar 1. Tim Pengabdian Memperkenalkan Fitur-fitur pada Aplikasi *Canva*

Sesi selanjutnya dilakukan dengan praktik. Selama melakukan praktik, tim fasilitator aktif melakukan pendampingan kepada peserta pelatihan yakni Guru SD Negeri 15 Parepare.



Gambar 2. Proses Pendampingan Fasilitator Terhadap Peserta

Hasil kegiatan pelatihan pemanfaatan *canva* bagi guru UPTD SD Negeri 15 Parepare menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan desain digital. Sebelum pelaksanaan pelatihan, mayoritas guru mengalami kesulitan dalam membuat media pembelajaran visual yang menarik dan inovatif. Survei awal mengungkapkan bahwa sebanyak 80% guru masih sangat terbatas dalam penggunaan teknologi desain, dengan sebagian besar hanya mengandalkan aplikasi sederhana seperti *microsoft word* untuk membuat dokumen pembelajaran.

Pasca pelatihan, terjadi peningkatan dalam kemampuan guru dalam penggunaan *canva*. Guru sudah dapat menguasai fitur-fitur dasar *canva* dengan sangat baik, mampu membuat desain media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Mereka berhasil menghasilkan produk visual seperti LKPD dan slide presentasi yang memiliki estetika tinggi. Kemampuan ini secara langsung akan berdampak pada peningkatan kualitas proses belajar mengajar di kelas.

Analisis mendalam menunjukkan bahwa pelatihan *canva* tidak sekadar memberikan keterampilan teknis, melainkan juga membangkitkan kreativitas guru. Para pendidik mulai berpikir lebih inovatif dalam merancang media pembelajaran, memanfaatkan berbagai template dan fitur kreatif yang tersedia di *canva* [8]. Misalnya, guru kelas rendah berhasil membuat media alfabetisasi yang interaktif, sementara guru kelas tinggi mampu merancang infografis sains yang kompleks namun mudah dipahami siswa.

Terdapat peningkatan signifikan dalam aspek motivasi dan kepercayaan diri guru dalam menggunakan teknologi digital. Sebelumnya, banyak guru merasa canggung dan takut salah dalam menggunakan platform desain. Namun, setelah pelatihan, para guru mengungkapkan rasa percaya diri yang tinggi dalam membuat desain digital. Mereka tidak lagi merasa teknologi sebagai hambatan, melainkan melihatnya sebagai peluang untuk mengembangkan kreativitas dalam mengajar.

Dampak positif juga terlihat dari respon guru yang termotivasi dalam menggunakan teknologi. Semangat dan antusiasme mereka berkembang secara signifikan setelah menyadari kemudahan dan potensi *canva* dalam mendukung proses pembelajaran. Motivasi ini terlihat dari inisiatif mereka untuk terus belajar dan mengembangkan keterampilan di luar materi pelatihan.

Secara kuantitatif, evaluasi menunjukkan peningkatan kemampuan desain digital guru. Skor penilaian keterampilan desain meningkat dari rata-rata sebelum pasca pelatihan. Penilaian mencakup kemampuan teknis menggunakan *canva*, kreativitas desain, estetika, dan relevansi media dengan tujuan pembelajaran. Hal ini mengindikasikan efektivitas program pelatihan yang dilaksanakan.

Tantangan yang diidentifikasi selama kegiatan meliputi perbedaan kecepatan belajar antarindividu dan keterbatasan akses internet di sekolah. Beberapa guru membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami fitur-fitur canggih *canva*. Namun, pendekatan personal dan pendampingan intensif berhasil mengatasi kendala tersebut.

Pembahasan lebih lanjut menekankan pentingnya pengembangan berkelanjutan. Pelatihan *canva* bukan sekadar transfer teknologi, melainkan bagian dari upaya transformasi paradigma pengajaran. Para guru didorong untuk terus mengeksplorasi potensi teknologi dalam menciptakan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan menyenangkan. Kolaborasi dan berbagi pengetahuan antar guru menjadi kunci keberlanjutan program ini.

## KESIMPULAN

Kegiatan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan *canva* memiliki potensi besar dalam mengembangkan keterampilan desain digital guru UPTD SD Negeri 15 Parepare. Melalui pendekatan yang sistematis, komprehensif, dan berkelanjutan, teknologi dapat menjadi alat powerful dalam mentransformasi kualitas pendidikan di tingkat sekolah dasar.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Canva. 2020. "Canva for Education - Free Graphic Design Tool for Schools." Canva for Education. (<https://www.canva.com/education/>). Diakses pada 11 Desember 2024.
- [2] Chicca, Jennifer, dan Kristy Chunta. 2020. "Engaging Students with Visual Stories: Using Infographics in Nursing Education." *Teaching and Learning in Nursing*. Vol. 15 (1): 32–36.
- [3] High Tech Teacher Indonesia. 2021. [*Special Class #18 – Project Centered Course*]: *Membangun Kelas Kreatif Dan Kolaboratif Untuk Peserta Didik Digital Native Melalui Canva for Education*. (<https://hightechteacher.id/special-class-18-project-centered->



[coursemembangun-kelas-kreatif-dan-kolaboratif-untuk-peserta-didik-digital-nativemelalui-canva-for-education/](#)). Diakses pada 11 Desember 2024.

- [4] Scardina, Ciro. 2018. "Library Signage: Creating Aesthetics with Canva - ProQuest." *The School Librarian*, 38.
- [5] Zabayeva, Kamshat, Sabyrkul Seitova, Yerlan S. Andasbayev, Ryskul Tasbolatova, dan Saltanat N. Ibraeva. 2021. "Methodology for Using Web Technologies to Develop the Intellectual Abilities of Future Mathematics Teachers." *Thinking Skills and Creativity* 41:100904.
- [6] Palazón-Herrera, José, dan Alejandro Soria-Vílchez. 2021. "Students' Perception and Academic Performance in a Flipped Classroom Model within Early Childhood Education Degree." *Heliyon*. Vol 7, No. 4.
- [7] Li, Mimi. 2020. "Multimodal Pedagogy in TESOL Teacher Education: Students' Perspectives." *System* 94:102337.
- [8] Azizi, M., B., Muhid, A. 2025. Pengaruh Pelatihan Canva terhadap Kreativitas Guru: Systematic Literature Review. *DIDAKTIKA JURNAL PEMIKIRAN PENDIDIKAN*, Vol. 31 No. 2, 393 – 411. DOI: 10.30587/didaktika.v31i2.9975