



Peningkatan Kompetensi Sumber Daya Manusia dalam Pengajaran : Pelatihan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Sekolah Dasar Negeri Basirih 11

Abdurrahim^{1*}, Jumiati², Mahmudin³, Mahfuz Afif Maulana⁴, Rasisca Tita
Marvelia⁵, Agnia Aslam⁶

^{1,2}Universitas Islam Kalimantan MAB, Kota Banjarmasin, Indonesia

^{3,4,5,6}Universitas Lambung Mangkurat, Kota Banjarmasin, Indonesia

Korespondensi penulis : abdurrahim.0805@gmail.com*

Article History:

Received: Januari 01, 2025;

Revised: Januari 15, 2025;

Accepted: Januari 29, 2025;

Online Available: Januari 31, 2025

Keywords: Training, Canva,
Creativity, Teaching, Technology.

Abstract: *The use of technology in education is increasingly important, especially at the Elementary School (SD) level, to improve the quality of teaching and learning. Along with the rapid development of technology, teachers are required to be able to utilize various applications that support the teaching process, one of which is the Canva graphic design application. This article discusses training in the use of the Canva application for teachers at SDN Basirih 11, with the aim of improving teacher competence in utilizing technology in teaching. This training aims to improve teachers' ability to use Canva to create more creative, interesting, and interactive teaching materials, as well as introduce the concept of technology-based learning management. The method used in this training combines theoretical and practical approaches, with a focus on improving technical skills and creativity. The results of this training show an increase in teachers' technical abilities in using Canva, increased creativity in compiling teaching materials, and increased understanding of the importance of technology in learning management. This training is expected to encourage teachers to be more active in utilizing technology, especially in creating interesting learning media, which can improve the quality of education in Elementary Schools.*

Abstrak :

Penggunaan teknologi dalam pendidikan semakin penting, terutama di tingkat Sekolah Dasar (SD), untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan pembelajaran. Seiring perkembangan teknologi yang pesat, guru dituntut untuk dapat memanfaatkan berbagai aplikasi yang mendukung proses pengajaran, salah satunya adalah aplikasi desain grafis Canva. Artikel ini membahas pelatihan penggunaan aplikasi Canva bagi guru SDN Basirih 11, dengan tujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi dalam pengajaran. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan Canva untuk membuat materi ajar yang lebih kreatif, menarik, dan interaktif, serta memperkenalkan konsep pengelolaan pembelajaran berbasis teknologi. Metode yang digunakan dalam pelatihan ini menggabungkan pendekatan teori dan praktik, dengan fokus pada peningkatan keterampilan teknis dan kreativitas. Hasil dari pelatihan ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan teknis guru dalam menggunakan Canva, peningkatan kreativitas dalam menyusun materi ajar, serta peningkatan pemahaman mengenai pentingnya teknologi dalam pengelolaan pembelajaran. Pelatihan ini diharapkan dapat mendorong guru untuk lebih aktif dalam memanfaatkan teknologi, khususnya dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik, yang dapat meningkatkan kualitas pendidikan di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Pelatihan, Canva, Kreativitas, Pengajaran, Teknologi.

1. PENDAHULUAN

Dalam konteks pendidikan, terutama di tingkat Sekolah Dasar (SD), peran guru sebagai pengelola sumber daya manusia (SDM) sangatlah penting. Guru tidak hanya berfungsi sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mengelola proses pembelajaran agar siswa dapat berkembang secara optimal (Arsini dkk., 2023). Seiring dengan perkembangan teknologi, tantangan bagi seorang guru semakin besar untuk tidak hanya menguasai materi ajar, tetapi juga memanfaatkan teknologi sebagai alat untuk meningkatkan kualitas pengajaran. Teknologi di dunia pendidikan, khususnya di SD, berfungsi untuk mendukung proses belajar yang lebih efektif dan menyenangkan. Pemanfaatan teknologi dalam pengajaran, terutama oleh para guru, mengharuskan mereka untuk terus beradaptasi dan mengembangkan keterampilan yang relevan dengan kebutuhan zaman, termasuk dalam hal penggunaan aplikasi berbasis desain grafis yang dapat memperkaya materi ajar.

Dalam era revolusi industri 4.0, teknologi telah mengubah hampir seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk di dunia pendidikan. Salah satu dampak signifikan dari perkembangan teknologi ini adalah penerapan berbagai alat dan aplikasi dalam proses belajar mengajar. Di tingkat Sekolah Dasar (SD), penggunaan teknologi memiliki pengaruh yang sangat penting dalam membentuk cara siswa belajar dan berinteraksi dengan materi pelajaran. Generasi muda yang tumbuh dalam lingkungan yang kaya akan perangkat digital menuntut metode pengajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan (Trunojoyo dkk., 2024). Oleh karena itu, kemampuan guru untuk memanfaatkan teknologi menjadi sangat penting agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan menarik. Teknologi tidak hanya dapat meningkatkan efisiensi, tetapi juga memberikan kesempatan bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih kreatif, menyenangkan, dan mudah dipahami oleh siswa.

Penggunaan teknologi di kelas SD seharusnya tidak hanya terbatas pada penggunaan perangkat keras seperti komputer atau proyektor, tetapi juga harus mencakup aplikasi dan perangkat lunak yang mendukung proses belajar. Salah satu aplikasi yang sangat relevan dan mudah digunakan adalah Canva. Canva adalah platform desain grafis berbasis web yang menyediakan berbagai template siap pakai, sehingga memungkinkan siapa saja termasuk guru untuk menciptakan desain visual yang menarik dengan mudah, meskipun tanpa latar belakang desain grafis yang kuat, aplikasi ini memungkinkan guru untuk membuat berbagai materi pembelajaran seperti poster, presentasi, infografis, dan media visual lainnya yang dapat meningkatkan daya tarik materi ajar (Irvan dkk., 2024).

Keberagaman template dan elemen desain yang disediakan Canva memungkinkan guru untuk menciptakan media pembelajaran yang tidak hanya fungsional, tetapi juga estetis dan sesuai dengan kebutuhan pengajaran di kelas.

Keunggulan Canva yang paling menonjol adalah antarmukanya yang intuitif dan mudah dipahami oleh siapa saja, bahkan oleh mereka yang baru pertama kali menggunakan aplikasi desain grafis. Canva menawarkan berbagai fitur yang memungkinkan pengguna untuk membuat desain secara cepat dan efisien, seperti drag and drop untuk memasukkan elemen desain, pengaturan teks yang fleksibel, dan akses ke ribuan gambar serta ilustrasi (Irvan dkk., 2024). Hal ini sangat membantu bagi guru yang ingin menciptakan materi ajar yang interaktif, visual, dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa di tingkat SD. Penggunaan desain visual yang menarik seperti gambar, diagram, dan animasi akan mempermudah siswa dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam pelajaran yang mereka terima. Dengan demikian, Canva bukan hanya sebuah alat desain, tetapi juga menjadi sarana yang memperkaya cara penyampaian materi pembelajaran.

Dalam menghadapi tantangan dalam penggunaan Canva ini, guru sebagai pengelola sumber daya manusia (SDM) di bidang pendidikan, memegang peran kunci dalam memastikan proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan menyenangkan. Namun, kenyataannya banyak guru yang masih terbatas dalam hal pemanfaatan teknologi untuk mendukung proses pengajaran mereka. Banyak dari mereka yang masih mengandalkan metode pengajaran konvensional, yang lebih mengutamakan buku teks dan ceramah langsung, yang pada akhirnya dapat membuat siswa merasa kurang terlibat dan kurang termotivasi dalam mengikuti pelajaran (Yanuar & Pius, 2023). Hal ini tentu saja berdampak pada kualitas pembelajaran yang diterima siswa.

Salah satu kendala utama yang dihadapi oleh banyak guru adalah keterbatasan keterampilan teknis dalam memanfaatkan alat digital untuk memperkaya materi ajar. Banyak guru yang belum terbiasa menggunakan perangkat lunak desain grafis atau aplikasi teknologi lainnya untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif (Sihombing dkk., 2023). Padahal, di dunia yang semakin terhubung secara digital ini, penggunaan teknologi dalam pendidikan bukan hanya menjadi pilihan, tetapi sebuah keharusan untuk menjawab kebutuhan siswa yang semakin berkembang. Sebagai contoh, penggunaan desain grafis yang menarik, seperti poster, infografis, dan presentasi visual, dapat sangat membantu dalam menjelaskan konsep-konsep yang sulit dipahami

oleh siswa. Hal ini juga dapat meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, sehingga memperbaiki hasil belajar mereka.

Dalam konteks inilah pentingnya pelatihan ini dilakukan yang bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru-guru SD, guna mengatasi masalah keterbatasan keterampilan teknologi dan meningkatkan kreativitas dalam pengajaran. Pelatihan ini diharapkan dapat memperkenalkan Canva sebagai salah satu alat yang dapat membantu guru dalam merancang materi ajar yang lebih menarik, interaktif, dan efisien, yang pada akhirnya akan memberikan dampak positif pada kualitas pembelajaran di tingkat Sekolah Dasar. Pelatihan ini dilaksanakan di SDN Baririh 11 Banjarmasin.

Pelatihan ini bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih para guru di Sekolah Dasar dalam memanfaatkan aplikasi Canva untuk mendesain materi pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan guru dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan alat digital untuk mendukung pengajaran di kelas. Para guru akan diberikan pemahaman tentang cara membuat berbagai jenis materi pembelajaran menggunakan Canva. Penggunaan desain visual yang baik dapat membantu siswa untuk lebih tertarik dan fokus pada materi, serta mempermudah mereka dalam memahami konsep-konsep yang lebih sulit. Oleh karena itu, pelatihan ini dirancang untuk membekali guru dengan keterampilan teknis yang mereka butuhkan agar dapat memanfaatkan Canva secara maksimal dalam proses pembelajaran (Hulu dkk., 2022).

Pelatihan ini juga bertujuan untuk mengubah pola pikir guru terhadap pentingnya desain dalam proses belajar mengajar. Tidak hanya sekedar menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk teks atau buku, namun bagaimana menyajikan informasi dengan cara yang lebih visual dan menarik. Dalam banyak kasus, siswa SD lebih mudah memahami informasi yang disampaikan dalam bentuk gambar atau infografis dibandingkan dengan teks Panjang (Andira Budiman & Kodri, 2024).

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kompetensi dan keterampilan para guru Sekolah Dasar (SD) dalam memanfaatkan teknologi, khususnya aplikasi desain grafis Canva, dalam pembuatan materi ajar yang lebih kreatif, menarik, dan efektif. Adapun tujuan lebih rinci dari kegiatan ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk meningkatkan Kemampuan Guru dalam Menggunakan Canva
- b. Untuk meningkatkan Kreativitas dalam Pengajaran
- c. Untuk membekali Guru dengan Keterampilan Manajerial dalam Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Teknologi

- d. Untuk memberikan Pemahaman tentang Pentingnya Teknologi dalam Pengelolaan

2. METODE KEGIATAN

Metode pelatihan yang akan diterapkan dalam kegiatan pengabdian ini dirancang untuk memastikan proses pembelajaran berjalan secara efektif dan dapat memberikan dampak yang maksimal bagi para guru di Sekolah Dasar Negeri Basirih 11. Metode yang digunakan akan menggabungkan pendekatan teori dan praktik secara seimbang, dengan fokus pada pengembangan keterampilan teknis, kreativitas, dan pengelolaan pembelajaran berbasis teknologi. Adapun langkah-langkah dan metode pelatihan yang akan diterapkan adalah sebagai berikut:

- a) Pendekatan Partisipatif dan Interaktif

Pelatihan ini menggunakan pendekatan partisipatif dan interaktif, yang melibatkan guru secara aktif dalam setiap sesi. Para peserta akan dilibatkan dalam diskusi, tanya jawab, dan kegiatan praktikum yang memungkinkan mereka untuk langsung mempraktikkan apa yang mereka pelajari. Hal ini bertujuan untuk mendorong pemahaman yang lebih mendalam dan keterlibatan aktif dalam proses pelatihan. Guru tidak hanya akan menjadi pendengar, tetapi juga pelaku utama dalam proses pelatihan ini, dengan kesempatan untuk berbagi pengalaman dan ide.

- b) Pemberian Materi Teoritis dan Konsep Dasar

Di awal pelatihan, peserta akan diberikan materi teoritis mengenai pentingnya penggunaan teknologi dalam pendidikan dan bagaimana pengelolaan sumber daya manusia dalam pendidikan, khususnya di sekolah dasar, dapat dioptimalkan dengan pemanfaatan aplikasi desain grafis seperti Canva. Sesi ini memberikan pemahaman tentang manfaat desain grafis dalam meningkatkan kualitas materi ajar, serta pentingnya kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran berbasis teknologi. Peserta juga akan diperkenalkan pada dasar-dasar penggunaan Canva, termasuk fungsionalitas dan fitur-fiturnya yang relevan untuk pembelajaran di SDN Basirih 11.

- c) Demonstrasi Langsung Penggunaan Canva

Setelah pemahaman dasar tentang teknologi dan aplikasi Canva, pelatihan akan dilanjutkan dengan sesi demonstrasi langsung penggunaan aplikasi Canva. Dalam pelatihan peserta dibimbing untuk membuat berbagai jenis materi ajar, seperti poster, infografis, slide presentasi, dan media visual lainnya. Guru belajar bagaimana memilih template yang sesuai, memodifikasi elemen desain, menambahkan teks dan gambar, serta membuat desain yang efektif dan menarik bagi siswa.



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun hasil dari kegiatan Pelatihan Aplikasi Canva di Sekolah Dasar Negeri Basirih 11 Banjarmasin berdasarkan hasil diskusi atau tanya jawab serta observasi langsung dalam kegiatan tersebut, yaitu : kegiatan mampu memberikan peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi Canva untuk membuat materi ajar yang menarik dan interaktif. Selain itu dengan pelatihan, guru memiliki keterampilan dasar hingga lanjutan dalam menggunakan Canva, mulai dari memilih template yang sesuai hingga menyesuaikan elemen desain untuk menciptakan materi pembelajaran yang kreatif. Guru dapat memanfaatkan Canva untuk membuat berbagai jenis materi pembelajaran visual seperti poster, infografis, slide presentasi, dan media grafis lainnya yang relevan dengan topik pelajaran di kelas.

Dengan adanya pelatihan ini, para guru dapat mengembangkan kreativitas mereka dalam menyusun dan menyampaikan materi ajar. Melalui pemanfaatan desain grafis yang menarik, guru mampu menciptakan materi ajar yang lebih inovatif dan tidak monoton. Kreativitas dalam pengajaran ini akan membawa dampak positif dalam menghidupkan kelas, meningkatkan antusiasme siswa, dan membantu siswa untuk lebih memahami dan mengingat materi pembelajaran dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik.

Pelatihan ini dapat membekali para guru dengan keterampilan manajerial yang lebih baik dalam mengelola pembelajaran berbasis teknologi. Guru akan lebih terampil dalam mengintegrasikan teknologi, seperti Canva, dalam pengelolaan materi ajar yang efektif. Penggunaan teknologi yang tepat memungkinkan guru untuk lebih produktif dan efisien dalam merancang materi yang sesuai dengan kebutuhan siswa, sekaligus meningkatkan kualitas pengajaran secara keseluruhan. Guru juga akan lebih terampil dalam mengelola proses pengajaran yang berbasis pada alat digital yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

Setelah mengikuti pelatihan ini, guru merasa lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi untuk mendukung pengajaran mereka. Kepercayaan diri yang meningkat akan mendorong mereka untuk lebih sering memanfaatkan aplikasi desain grafis seperti Canva dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari. Hal ini akan meningkatkan adopsi teknologi dalam pendidikan di sekolah dasar dan membantu guru untuk lebih terbuka terhadap perkembangan teknologi yang terus berubah.

4. KESIMPULAN

Kegiatan “Pelatihan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru Sekolah Dasar Negeri Basirih 11” telah berhasil memberikan wawasan dan keterampilan baru kepada para guru dalam memanfaatkan aplikasi Canva untuk menciptakan materi ajar yang menarik dan kreatif. Melalui metode yang menggabungkan teori dan praktik, para peserta pelatihan telah memperoleh kemampuan untuk membuat berbagai materi visual, seperti poster, infografis, dan slide presentasi, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Secara keseluruhan, kegiatan pelatihan ini telah memberikan dampak positif dalam meningkatkan kreativitas dan efektivitas pengajaran di sekolah dasar, serta mendorong guru untuk lebih aktif dalam memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Andira Budiman, I., & Kodri, S. (2024). Pengaruh penggunaan media pembelajaran infografis terhadap hasil belajar siswa kelas 3 dalam pembelajaran seni budaya dan prakarya di sekolah dasar. *JMPIS*, 5(5). <https://doi.org/10.38035/jmpis>
- Arsini, Y., Yoana, L., Prastami, Y., Sumatera, U., & Medan, U. (2023). Peranan guru sebagai model dalam pembentukan karakter peserta didik. *JURNAL MUDABBIR (Journal Research and Education Studies)*, 3(2). <http://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/mudabbir>
- Hulu, D. M., Pasaribu, K., Simamora, E., Waruwu, S. Y., Bety, C. F., Studi, P., Pancasila, P., Kewarganegaraan, D., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2022). Pengaruh penggunaan media visual terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(2).
- Irvan, M., Saputra, B., & Rohman, M. A. (2024). Transformasi digital: Aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang inovatif dan kolaboratif dalam pendidikan SD/MI. *PGMI: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2. <https://ejournal.iaingawi.ac.id/index.php/pgmi/index>

- Sihombing, Y., Haloho, B., & Napitu, U. (2023). Problematika guru dalam pemanfaatan media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan*, 8(2).
<http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JJUPE/index>
- Trunojoyo, J., Madura, P., & Korespondensi, J. T. (2024). Pengaruh penggunaan teknologi informasi dan komunikasi pada pendidikan di sekolah dasar Nur Melita STKIP PGRI Sumenep. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 1(4), 430-435.
<https://doi.org/10.61722/jmia.v1i4.2199>
- Yanuar, A., & Pius, I. (2023). Upaya meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa kelas 4 SDK Wignya Mandala melalui pembelajaran kooperatif. *SAPA*, 8(1), 1–9.
<https://doi.org/10.12568/sapa.v8i1.327>