
Pelatihan Aplikasi Canva Sebagai Strategi untuk Meningkatkan Kemampuan Teknologi pada Komunitas Belajar Guru Majenang Kabupaten Cilacap Jawa Tengah

Pujiastuti¹, Sri Mardiyati^{2*}, Bambang Perkasa Alam³, Arief Nugroho Wibowo⁴

Teknik Informatika, FTIK, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia^{1,2}

Arstiktur, FTIK, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia^{3,4}

✉ Email Korespodensi: srilmardiyati05@gmail.com

INFO ARTIKEL

Histori Artikel:

Diterima 18-05-2025

Disetujui 19-05-2025

Diterbitkan 21-05-2025

Katakunci:

*Pelatihan, Canva, Literasi
Teknologi, Komunitas
Guru, Majenang*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital menuntut guru untuk memiliki literasi teknologi dalam proses pembelajaran. Sayangnya, masih banyak guru di daerah yang mengalami keterbatasan dalam mengakses dan menggunakan media ajar digital secara optimal. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang kreatif, praktis, dan mudah diakses. Sasaran kegiatan ini adalah Komunitas Belajar Guru di Kecamatan Majenang, Kabupaten Cilacap, Jawa Tengah. Metode pelaksanaan terdiri dari ceramah, demonstrasi, praktik langsung, dan evaluasi melalui instrumen pre-test dan post-test. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan signifikan pada aspek pengetahuan dan keterampilan peserta dalam menggunakan Canva, yang ditunjukkan oleh kenaikan rata-rata nilai post-test sebesar 32,8 poin. Umpan balik peserta juga menunjukkan bahwa 92% merasa pelatihan ini sangat bermanfaat dan siap mengaplikasikan hasil pelatihan ke dalam pembelajaran di kelas. Pelatihan ini terbukti menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan literasi digital guru, khususnya dalam konteks pengembangan media pembelajaran visual yang relevan dengan karakteristik generasi digital.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa transformasi besar dalam dunia pendidikan. Digitalisasi pembelajaran menuntut guru untuk tidak hanya menguasai materi ajar, tetapi juga memiliki kecakapan dalam menggunakan berbagai perangkat dan aplikasi digital guna menciptakan pengalaman belajar yang adaptif dan relevan dengan kebutuhan zaman. Literasi digital menjadi keterampilan esensial bagi guru di abad ke-21 karena berfungsi sebagai landasan untuk berpikir kritis, mencari dan mengelola informasi, serta berkomunikasi melalui platform digital (Yamin, 2020).

Menurut Gilster & Glistler, (1997), literasi digital tidak sekadar menyangkut kemampuan menggunakan komputer, melainkan mencakup kemampuan berpikir kritis dalam mengakses, memahami, dan mengevaluasi informasi digital. Dalam konteks pembelajaran, literasi digital memungkinkan guru untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih kreatif, kolaboratif, dan berbasis teknologi, baik dalam model daring, luring, maupun blended learning. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud, 2020) juga menegaskan pentingnya integrasi teknologi sebagai bagian dari kompetensi pedagogik guru, terutama setelah pandemi COVID-19 mempercepat kebutuhan digitalisasi pendidikan.

Namun, bukti empiris menunjukkan bahwa banyak pendidik tidak memiliki akses dan kecakapan yang memadai dalam penggunaan teknologi pendidikan. Kesenjangan ini khususnya terlihat di wilayah nonperkotaan seperti Kecamatan Majenang, Kabupaten Cilacap. Pendidik di wilayah ini menghadapi beberapa tantangan, termasuk terbatasnya kesempatan untuk pelatihan teknologi formal, kurangnya dukungan dalam penggunaan aplikasi digital, dan berkurangnya efikasi diri saat bereksperimen dengan media pembelajaran baru (Fauziah & Ramdani, 2022).

Lebih jauh lagi, tuntutan administratif yang substansial dan sumber daya waktu yang terbatas menimbulkan hambatan yang signifikan terhadap adopsi alat pengajaran digital oleh para pendidik. Pengamatan awal dalam Komunitas Pembelajaran Guru Majenang menunjukkan bahwa mayoritas guru terus bergantung pada media pengajaran tradisional, seperti papan tulis, lembar kerja siswa (LKS) cetak, dan presentasi PowerPoint dasar, yang tidak memiliki peningkatan visual yang menarik atau elemen desain kontemporer. Sebaliknya, persyaratan pendidikan siswa kontemporer semakin berorientasi pada visualisasi informasi yang interaktif dan komunikatif, yang sejalan dengan preferensi pembelajaran yang menjadi ciri khas generasi digital native (Prensky, 2009).

Dalam menghadapi berbagai keterbatasan tersebut, dibutuhkan solusi yang tidak hanya efektif, tetapi juga praktis, hemat biaya, dan mudah diterapkan oleh guru dari berbagai latar belakang teknologi. Salah satu aplikasi yang memenuhi kriteria tersebut adalah Canva. Canva adalah platform desain grafis berbasis web yang dirancang dengan antarmuka yang intuitif dan fitur drag-and-drop, sehingga memungkinkan pengguna membuat desain visual menarik tanpa memerlukan keahlian desain profesional (Angkarini et al., 2024).

Canva menyediakan beragam template edukatif seperti infografis, poster kelas, materi presentasi, hingga worksheet interaktif yang dapat dikustomisasi sesuai kebutuhan guru. Keunggulan lainnya adalah Canva dapat diakses secara gratis melalui akun pendidikan, mendukung kolaborasi daring, serta dapat digunakan di berbagai perangkat, termasuk smartphone. Dengan memanfaatkan Canva, guru tidak hanya dapat meningkatkan kualitas visual media ajarnya, tetapi juga melatih keterampilan teknologi yang aplikatif dan relevan. Sejumlah penelitian juga menunjukkan bahwa pelatihan Canva dapat meningkatkan kreativitas

dan motivasi guru dalam mendesain materi ajar berbasis TIK (Putri & Herlina, 2022).

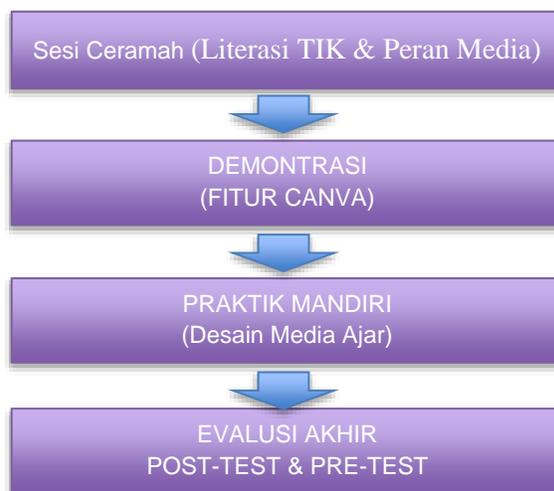
Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kapasitas teknologi para guru yang tergabung dalam Komunitas Belajar Guru Majenang melalui pelatihan penggunaan Canva. Program ini diharapkan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis guru dalam mendesain media pembelajaran, tetapi juga memperkuat rasa percaya diri mereka dalam mengintegrasikan teknologi secara kreatif ke dalam proses mengajar.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dan pendampingan intensif kepada para guru yang tergabung dalam Komunitas Belajar Guru Majenang, sebuah komunitas edukatif yang aktif mengembangkan kapasitas pedagogik dan profesionalisme anggotanya. Kegiatan berlangsung secara luring (tatap muka) bertempat di salah satu ruang pertemuan SD Negeri Mulyasari di Kecamatan Majenang, Kabupaten Cilacap, Jawa Tengah. Waktu pelaksanaan kegiatan ini dilakukan selama dua hari, yaitu pada tanggal 24–25 November 2024. Pemilihan lokasi dan waktu pelaksanaan disesuaikan dengan ketersediaan waktu para guru, terutama pada akhir pekan, agar tidak mengganggu kegiatan belajar-mengajar di sekolah. Metode pelaksanaan kegiatan ini dibagi ke dalam empat tahapan utama, yakni:

- (1) ceramah interaktif,
- (2) demonstrasi fitur Canva,
- (3) praktik langsung oleh peserta, dan
- (4) evaluasi hasil pelatihan.

Pada tahap ceramah, peserta diberikan pemahaman mengenai pentingnya literasi digital dan urgensi penggunaan media visual dalam pembelajaran. Materi disampaikan melalui tayangan presentasi yang menekankan pada konteks kebutuhan pendidikan di era digital (Yamin, 2020).



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan

Selanjutnya, pada tahap demonstrasi, fasilitator mempraktikkan langsung penggunaan berbagai fitur utama Canva, seperti memilih template, memasukkan elemen visual (gambar, ikon, teks), serta menyesuaikan desain sesuai dengan tema pembelajaran. Setelah itu, peserta diberikan waktu untuk melakukan praktik mandiri membuat media ajar berbasis Canva, seperti infografis tematik, poster pembelajaran, dan media visual lainnya. Pendampingan dilakukan secara langsung dengan sistem kelompok kecil agar setiap peserta mendapatkan perhatian dan bimbingan sesuai kebutuhannya (Putri & Herlina, 2022).

Untuk menilai efektivitas pelatihan, digunakan instrumen evaluasi berupa kuesioner pre-test dan post-test. Pre-test dilakukan sebelum pelatihan dimulai guna mengukur pengetahuan awal peserta mengenai literasi digital dan pemanfaatan Canva. Sementara itu, post-test dilakukan setelah pelatihan berakhir untuk mengukur peningkatan kemampuan peserta dalam merancang media ajar digital. Instrumen ini dirancang dengan skala Likert dan berisi pernyataan terkait pemahaman fitur Canva, kemudahan penggunaan, serta kesiapan implementasi di kelas. Analisis hasil evaluasi dilakukan secara kuantitatif dengan membandingkan skor rata-rata pre-test dan post-test sebagai indikator pencapaian tujuan pelatihan (Angkarini et al., 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tingkat Partisipasi Peserta

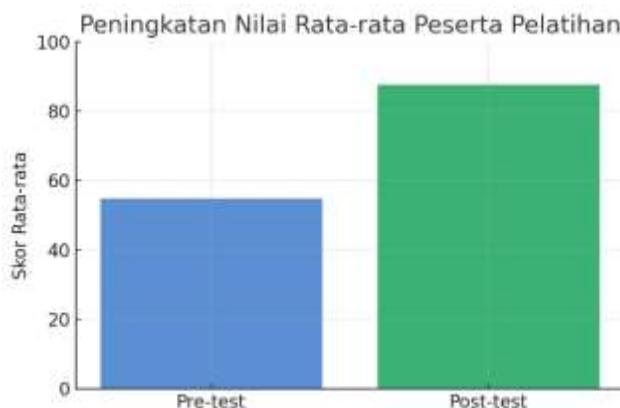
Kegiatan pelatihan diikuti oleh 30 orang guru yang tergabung dalam Komunitas Belajar Guru Majenang. Peserta berasal dari jenjang pendidikan Sekolah Dasar, dengan latar belakang pengalaman mengajar yang bervariasi. Partisipasi dinilai sangat baik, ditandai dengan kehadiran penuh selama dua hari kegiatan dan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti sesi ceramah, praktik, dan evaluasi. Sebanyak 96% peserta mengikuti seluruh rangkaian pelatihan dari awal hingga akhir.



Gambar 2. Kegiatan Pelatihan

Peningkatan Pengetahuan dan Keterampilan Guru

Melalui hasil evaluasi berbasis pre-test dan post-test, diperoleh data bahwa terjadi peningkatan signifikan pada pengetahuan dan keterampilan peserta dalam menggunakan Canva. Sebelum pelatihan, sebagian besar guru belum mengenal fitur-fitur Canva secara menyeluruh. Namun, setelah pendampingan, mayoritas peserta menunjukkan pemahaman dan kemampuan dalam membuat media ajar berbasis visual. Hal ini diperkuat dengan data peningkatan rerata nilai pre-test dari 54,8 menjadi 87,6 pada post-test.



Gambar 3. Peningkatan Nilai Rata-rata Peserta Pelatihan

Grafik ini menunjukkan bahwa terjadi lonjakan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan peserta setelah mengikuti pelatihan. Jika Anda ingin saya sertakan grafik ini dalam file laporan atau jurnal, beri tahu saja

Tantangan Teknis dan Non-Teknis

Tantangan teknis yang dihadapi meliputi keterbatasan perangkat (laptop/ponsel dengan spesifikasi rendah), koneksi internet tidak stabil, serta belum terbiasanya peserta dengan antarmuka Canva. Tantangan non-teknis meliputi rasa tidak percaya diri di awal pelatihan dan persepsi bahwa teknologi desain hanya untuk guru seni atau TIK. Untuk mengatasi hal ini, tim fasilitator memberikan dukungan personal selama praktik dan mendorong semangat kolaboratif antar peserta.

Analisis Keberhasilan Pelatihan

Keberhasilan pelatihan Canva ini dianalisis berdasarkan dua indikator utama, yaitu data kuantitatif dari hasil pre-test dan post-test, serta data kualitatif dari umpan balik peserta melalui kuesioner evaluasi akhir. Secara kuantitatif, hasil pre-test menunjukkan nilai rata-rata sebesar 54,8, yang mencerminkan keterbatasan awal peserta dalam pemahaman literasi digital dan penggunaan Canva sebagai alat bantu pembelajaran. Setelah mengikuti seluruh rangkaian pelatihan, nilai post-test meningkat signifikan menjadi 87,6. Peningkatan ini mengindikasikan adanya transformasi nyata dalam aspek pengetahuan dan keterampilan peserta dalam merancang media ajar digital berbasis visual. Kenaikan skor sebesar 32,8 poin

atau sekitar 59,8% memperlihatkan efektivitas pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung dan pendampingan aktif (Astuti & Pramudibyanto, 2023).



Gambar 4. Umpan Balik Peserta Pelatihan Canva

Gambar 4. ini memperkuat analisis keberhasilan pelatihan, menunjukkan bahwa mayoritas peserta merasa pelatihan sangat bermanfaat, lebih percaya diri menggunakan Canva, dan siap mengimplementasikannya dalam proses pembelajaran. Selain data numerik, keberhasilan pelatihan juga dikonfirmasi melalui hasil umpan balik kualitatif. Dari 25 peserta, sebanyak 92% menyatakan bahwa pelatihan sangat bermanfaat untuk kebutuhan pembelajaran di sekolah. 88% peserta merasa lebih percaya diri dalam menggunakan Canva setelah pelatihan, dan 84% menyatakan siap mengintegrasikan hasil karya mereka ke dalam proses pembelajaran di kelas. Beberapa peserta bahkan memberikan testimoni bahwa pelatihan ini membuka wawasan baru dalam mendesain materi ajar yang menarik, efisien, dan ramah terhadap siswa generasi digital. Selain itu, suasana pelatihan yang interaktif, penggunaan metode praktik langsung, serta pendekatan kolaboratif terbukti mendorong partisipasi aktif peserta. Hal ini memperkuat asumsi bahwa pelatihan berbasis teknologi perlu dikemas secara aplikatif agar guru dapat langsung melihat relevansi dan manfaatnya (Kurniawati & Haryanto, 2022).

KESIMPULAN

Pelatihan penggunaan aplikasi Canva yang ditujukan kepada Komunitas Belajar Guru Majenang berhasil meningkatkan literasi digital peserta, khususnya dalam pemanfaatan media ajar berbasis visual. Peningkatan yang signifikan dari *hasil pre-test ke post-test* menunjukkan bahwa pendekatan pelatihan yang menggabungkan ceramah, demonstrasi, praktik langsung, dan evaluasi mampu mentransfer pengetahuan dan keterampilan secara efektif. Selain itu, antusiasme dan partisipasi aktif peserta selama pelatihan mencerminkan tingginya kebutuhan dan minat guru terhadap penguasaan teknologi pembelajaran yang relevan dan praktis. Sebagai rekomendasi, pelatihan serupa sebaiknya dilakukan secara berkelanjutan dengan cakupan materi yang lebih luas, termasuk penggunaan fitur Canva untuk kolaborasi daring, integrasi dengan platform LMS seperti *Google Classroom* atau *Moodle*, serta pengembangan video pembelajaran sederhana. Keberlanjutan program ini juga dapat diperkuat melalui pengembangan modul pelatihan

mandiri, penyediaan tutorial daring, atau pelatihan lanjutan berbasis level (*basic, intermediate, advanced*). Rencana tindak lanjut yang diusulkan antara lain adalah penyelenggaraan pelatihan lanjutan tingkat intermediate, pembentukan komunitas belajar mandiri berbasis WhatsApp atau Google Group, serta penyusunan *e-book* panduan penggunaan Canva untuk pembelajaran. Inisiatif ini diharapkan dapat mendukung terciptanya ekosistem digital yang adaptif di kalangan pendidik, serta meningkatkan kualitas pembelajaran di era transformasi teknologi pendidikan saat ini.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Komunitas Belajar Guru Majenang, Kabupaten Cilacap, Jawa Tengah, yang telah berpartisipasi aktif dan antusias dalam kegiatan pelatihan ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada pihak Dinas Pendidikan Kabupaten Cilacap atas dukungan moral dan fasilitasi yang diberikan selama proses pelaksanaan kegiatan. Tak lupa, penghargaan yang tinggi ditujukan kepada seluruh tim pelaksana dan fasilitator yang telah bekerja dengan dedikasi dan komitmen dalam merancang, melaksanakan, serta mengevaluasi pelatihan ini hingga berjalan dengan lancar dan memberikan dampak positif yang nyata. Semoga kolaborasi ini dapat terus berlanjut dalam bentuk kegiatan pengabdian dan pengembangan profesionalisme guru yang lebih luas dan berkesinambungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Angkarini, T., Mardiyati, S., & Tanamal, N. A. (2024). PELATIHAN MEMBUAT ANIMASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS POWERPOINT BAGI PARA GURU SEKOLAH DASAR DI DESA SADAHAYU, MAJENANG, JAWA TENGAH. *Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar Dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat (AMPOEN): Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 9–19.
- Astuti, N. P. , & Pramudibyanto, H. (2023). Peningkatan Kompetensi Guru melalui Pelatihan Media Digital Berbasis Canva. . *Jurnal Abdimas Inovatif*, 2(1), 45–53.
- Fauziah, A. , & Ramdani, R. . (2022). Hambatan Guru dalam Implementasi Teknologi Pembelajaran di Wilayah Pinggiran. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 6(1), 73–81.
- Gilster, P., & Glister, P. (1997). *Digital literacy*. Wiley Computer Pub. New York.
- Kemendikbud. (2020). *Pedoman Pelatihan TIK untuk Guru dalam Pembelajaran Daring*. .
- Kurniawati, Y. , & Haryanto, S. (2022). Evaluasi Pelatihan Digital untuk Peningkatan Profesionalisme Guru. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berbasis Teknologi*, 6(2), 130–138.
- Prensky, M. (2009). H. sapiens digital: From digital immigrants and digital natives to digital wisdom. *Innovate: Journal of Online Education*, 5(3).
- Putri, R. A. , & Herlina, S. (2022). Efektivitas Pelatihan Canva terhadap Peningkatan Kreativitas Guru Sekolah Dasar dalam Membuat Media Ajar Digital. *Jurnal Abdimas Edukasi*, 4(1), 30–38.
- Yamin, M. (2020). Literasi Digital bagi Guru: Tantangan dan Peluang dalam Era 4.0. . *Jurnal Pendidikan Dan Teknologi Informasi*, 8(1), 45–53.