

**PENINGKATAN LITERASI DIGITAL UNTUK GURU SEKOLAH DASAR  
MELALUI PELATIHAN DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN  
INTERAKTIF BERBASIS CANVA**

Dichi Akbar Wahyudi<sup>1</sup>, Rudi Hermansyah Sitorus<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Medan, <sup>2</sup>Universitas Battuta

Email: [dichiakbar22@gmail.com](mailto:dichiakbar22@gmail.com)

---

**ABSTRAK**

---

**KATA KUNCI:**

Canva; Guru Sekolah Dasar; Literasi Digital; Media Pembelajaran; Pelatihan Interaktif

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan literasi digital guru sekolah dasar melalui pelatihan desain media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Dalam era pembelajaran digital, kemampuan guru dalam merancang media yang menarik dan interaktif menjadi kebutuhan penting untuk mendukung proses belajar mengajar yang efektif. Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk workshop yang melibatkan guru-guru SD dari beberapa sekolah di wilayah sasaran. Metode pelaksanaan meliputi pemberian materi, demonstrasi langsung, dan pendampingan praktik pembuatan media. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam menggunakan Canva sebagai alat bantu pembelajaran. Program ini diharapkan dapat menjadi kontribusi nyata dalam mendukung transformasi pendidikan digital di tingkat sekolah dasar.

---

**PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Saat ini, proses pembelajaran tidak lagi terbatas pada buku teks dan metode konvensional, melainkan telah beralih ke penggunaan media digital yang interaktif dan menarik. Hal ini sejalan dengan tuntutan abad ke-21 yang menekankan pada kemampuan berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif (Trilling & Fadel, 2009). Untuk menunjang hal tersebut, literasi digital menjadi salah satu kompetensi penting yang harus dimiliki oleh pendidik, khususnya guru sekolah dasar. Literasi digital tidak hanya mencakup kemampuan menggunakan perangkat teknologi, tetapi juga keterampilan dalam mengakses, mengevaluasi, dan memproduksi informasi melalui media digital (Gilster, 1997). Guru yang memiliki literasi digital tinggi dapat merancang pembelajaran yang lebih menarik, relevan, dan sesuai dengan karakteristik

siswa saat ini yang merupakan generasi digital native (Prensky, 2001). Sayangnya, berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2022), masih banyak guru di tingkat sekolah dasar yang belum optimal dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai bagian dari proses pembelajaran. Salah satu tantangan utama adalah rendahnya kemampuan guru dalam merancang media pembelajaran digital yang interaktif dan kontekstual. Banyak guru yang masih bergantung pada media pembelajaran konvensional seperti slide PowerPoint sederhana tanpa unsur visual yang menarik atau interaktivitas (Yuliana & Haryanto, 2021). Padahal, media pembelajaran yang interaktif terbukti dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa, khususnya di tingkat dasar (Mayer, 2009). Oleh karena itu, dibutuhkan pelatihan yang aplikatif dan mudah diakses oleh guru dalam meningkatkan keterampilan desain media pembelajaran digital. Canva merupakan salah satu platform desain grafis berbasis daring yang intuitif, mudah digunakan, dan menyediakan berbagai fitur edukatif seperti infografis, video interaktif, hingga presentasi menarik (Canva, 2023). Platform ini sangat sesuai untuk guru karena tidak memerlukan kemampuan desain profesional namun tetap mampu menghasilkan media yang menarik dan berkualitas. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan Canva dapat meningkatkan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran yang kreatif (Dewi & Widiada, 2022). Namun, studi-studi tersebut umumnya masih terbatas pada guru di jenjang menengah atau mahasiswa calon guru, dan belum banyak menyoroti guru-guru sekolah dasar sebagai target utama. Di era digital saat ini, guru tidak hanya dituntut untuk menguasai materi pelajaran, tetapi juga mampu menyajikan pembelajaran secara menarik dan kontekstual agar dapat menjangkau berbagai gaya belajar siswa. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui Kurikulum Merdeka juga mendorong guru untuk menjadi fasilitator yang mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna melalui pemanfaatan teknologi (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2022). Namun, fakta di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar guru sekolah dasar, terutama di daerah suburban dan rural, masih mengalami kesulitan dalam mengakses pelatihan teknologi atau belum familiar dengan platform digital sederhana seperti Canva (Yuliana & Haryanto, 2021). Keterbatasan infrastruktur teknologi di beberapa sekolah serta kurangnya pelatihan berkelanjutan menjadi faktor penghambat utama dalam peningkatan kapasitas guru. Selain itu, sebagian guru merasa canggung atau takut

mencoba hal baru yang berkaitan dengan teknologi karena merasa tidak memiliki latar belakang desain atau multimedia. Padahal, dengan pendekatan yang tepat dan pelatihan berbasis praktik langsung, hambatan-hambatan ini dapat diatasi. Canva sebagai platform desain yang bersifat user-friendly sangat potensial untuk menjawab kebutuhan tersebut karena telah banyak digunakan oleh tenaga pendidik di berbagai negara sebagai solusi membuat media pembelajaran yang efisien dan menarik (Dewi & Widiada, 2022). Pengabdian kepada masyarakat ini dirancang tidak hanya untuk memberikan keterampilan teknis dalam menggunakan Canva, tetapi juga membangun kepercayaan diri guru untuk berinovasi dalam pembelajaran. Selain pelatihan teknis, pendekatan yang digunakan akan menekankan pada bagaimana guru dapat mengintegrasikan nilai-nilai kontekstual lokal dan karakter siswa ke dalam media yang dibuat, sehingga tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga bermakna secara pedagogis. Kegiatan ini juga dirancang sebagai bentuk sinergi antara perguruan tinggi dan sekolah dasar dalam mendukung transformasi pendidikan digital. Dengan melibatkan guru sebagai subjek utama dan bukan sekadar objek pelatihan, program ini diharapkan mampu memberikan dampak jangka panjang berupa perubahan paradigma pembelajaran di kelas. Guru tidak lagi pasif menunggu arahan, tetapi aktif mencari solusi kreatif untuk menjawab tantangan pembelajaran abad ke-21. Inilah kontribusi nyata dari kegiatan pengabdian ini memberikan bekal literasi digital yang aplikatif, berkelanjutan, dan sesuai dengan kebutuhan nyata di lapangan.

## **METODE PENGABDIAN MASYARAKAT**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dirancang dengan pendekatan partisipatif melalui metode pelatihan berbasis praktik langsung (*learning by doing*) yang disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta, yakni guru sekolah dasar. Metode ini dipilih karena dinilai efektif dalam meningkatkan keterampilan teknis dan kepercayaan diri peserta dalam menggunakan teknologi, khususnya dalam merancang media pembelajaran interaktif berbasis Canva. Pelaksanaan kegiatan akan dilaksanakan secara luring (*tatap muka langsung*) di salah satu sekolah dasar mitra, dengan estimasi waktu pelaksanaan selama dua hari berturut-turut. Peserta pelatihan akan terdiri dari guru-guru aktif dari berbagai jenjang kelas di sekolah dasar tersebut.

Tahapan kegiatan diawali dengan observasi dan pemetaan kebutuhan (need assessment) melalui wawancara singkat dan pengisian kuesioner kepada guru mitra untuk mengetahui tingkat literasi digital awal, pengalaman sebelumnya menggunakan media digital, serta jenis media pembelajaran yang biasa digunakan. Hasil pemetaan ini akan digunakan sebagai dasar dalam menyusun modul pelatihan agar lebih kontekstual dan sesuai dengan kebutuhan nyata di lapangan. Selanjutnya, pelaksanaan pelatihan dibagi ke dalam tiga sesi utama. Sesi pertama berupa pengenalan konsep dasar literasi digital dan urgensi integrasi media digital dalam pembelajaran sekolah dasar, termasuk paparan mengenai tren pendidikan digital serta kebijakan Merdeka Belajar. Sesi kedua merupakan pelatihan teknis penggunaan Canva, dimulai dari cara membuat akun, menjelajahi fitur-fitur Canva for Education, memilih template, hingga praktik mendesain berbagai jenis media pembelajaran seperti poster edukatif, infografis tematik, hingga presentasi interaktif. Pada sesi ketiga, peserta akan diajak untuk mendesain media pembelajaran secara mandiri, sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Hasil karya peserta akan dipresentasikan dan didiskusikan bersama untuk mendapatkan umpan balik konstruktif dari fasilitator dan sesama peserta. Untuk mendukung keberlanjutan dampak kegiatan, tim pengabdian akan menyediakan modul digital pelatihan serta akses ke grup komunikasi daring (seperti *WhatsApp Group* atau *Google Classroom*) yang dapat digunakan peserta untuk berkonsultasi pasca-pelatihan. Di akhir kegiatan, akan dilakukan evaluasi pelatihan melalui post-test dan angket kepuasan peserta, untuk mengukur peningkatan kompetensi serta efektivitas program secara keseluruhan. Secara keseluruhan, pendekatan ini bertujuan tidak hanya untuk meningkatkan keterampilan teknis guru dalam menggunakan Canva, tetapi juga membangun mindset inovatif dalam pembelajaran. Diharapkan melalui kegiatan ini, guru-guru sekolah dasar dapat lebih percaya diri dan mampu mengembangkan media pembelajaran interaktif yang relevan, kreatif, serta mendukung proses belajar mengajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pelatihan desain media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dilaksanakan pada tanggal 20–21 Februari 2025 di SD IT Iqro, diikuti oleh 20 guru dari berbagai jenjang kelas. Tujuan dari pelatihan ini adalah untuk meningkatkan literasi digital guru dan kemampuan mereka dalam memanfaatkan teknologi, khususnya dalam

mendesain media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Sebelum pelatihan dimulai, dilakukan pre-test untuk mengetahui tingkat awal penguasaan peserta terhadap literasi digital dan penggunaan Canva. Hasil pre-test menunjukkan bahwa hanya 2 orang guru (10%) yang sudah pernah menggunakan Canva sebelumnya, sementara mayoritas peserta (90%) belum pernah menggunakannya. Rata-rata skor pre-test berada pada angka 45,3 dari skala 100. Data ini menggambarkan rendahnya tingkat literasi digital guru dalam hal pemanfaatan media digital interaktif dalam pembelajaran. Pada hari pertama pelatihan, peserta mendapatkan materi mengenai pentingnya literasi digital dan pengenalan dasar penggunaan Canva. Di hari kedua, peserta mengikuti sesi praktikum di mana mereka memanfaatkan Canva untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran, seperti poster, infografis, dan slide interaktif. Hasil dari pelatihan ini menunjukkan adanya peningkatan keterampilan yang signifikan, baik dalam pemahaman teknis mengenai penggunaan platform Canva, maupun dalam hal kreativitas dalam mendesain media pembelajaran yang menarik. Tabel 1 menunjukkan perbandingan antara skor pre-test dan post-test peserta. Rata-rata skor post-test meningkat menjadi 81,7, yang menunjukkan peningkatan signifikan sebesar 36,4 poin dari skor pre-test, yang rata-rata hanya 45,3. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa pelatihan ini berhasil meningkatkan keterampilan peserta dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran.

**Tabel 1. Rata-rata Skor Pre-test dan Post-test Peserta Pelatihan**

<b>Jenis Tes</b>	<b>Rata-rata Skor</b>	<b>Jumlah Peserta</b>	<b>Keterangan</b>
Pre-test	45,3	20	Dilakukan sebelum pelatihan
Post-test	81,7	20	Dilakukan setelah pelatihan selesai
<b>Selisih</b>	<b>+36,4</b>	–	Peningkatan kemampuan peserta

Pada hari kedua, peserta diminta untuk membuat media pembelajaran interaktif sesuai dengan tema yang mereka ajarkan. Tabel 2 menunjukkan jenis-jenis media yang berhasil dihasilkan oleh peserta. Jenis media yang dibuat sangat beragam, mulai dari poster edukasi, infografis, slide presentasi interaktif, hingga animasi digital yang sederhana. Semua peserta berhasil menyelesaikan tugas dengan kualitas yang memuaskan, dan beberapa karya menonjol karena inovasi dan kesesuaian dengan tema pembelajaran.

**Tabel 2. Jenis Media Pembelajaran yang Dihasilkan oleh Peserta**

No	Jenis Media	Tema/Konten	Kelas Target
1	Infografis	Sumber Energi	Kelas 4
2	Poster Edukasi	Ajakan Membaca	Kelas 2
3	Slide Presentasi Interaktif	Pecahan dalam Matematika	Kelas 5
4	Booklet Digital	Keragaman Budaya Indonesia	Kelas 3
5	Animasi Sederhana	Pentingnya Mencuci Tangan	Kelas 1

Sebagai tambahan, evaluasi kepuasan peserta terhadap pelatihan dilakukan menggunakan angket dengan skala Likert 1-5. Hasil angket menunjukkan bahwa mayoritas peserta sangat puas dengan pelatihan ini. Skor rata-rata kepuasan peserta adalah 4,8 dari skala 5, dengan 95% peserta menyatakan bahwa materi pelatihan sangat relevan dan langsung dapat diterapkan dalam pembelajaran. Selain itu, seluruh peserta (100%) merasa bahwa pelatihan ini meningkatkan rasa percaya diri mereka dalam menggunakan Canva untuk merancang media pembelajaran.

**Tabel 3. Hasil Angket Kepuasan Peserta terhadap Pelatihan**

Pernyataan	Skor Rata-rata (Skala 1–5)	Persentase Respon Positif
Materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan	4,8	95%
Pelatihan relevan dan dapat langsung diterapkan	4,6	90%
Fasilitator memberikan bimbingan dengan baik	4,9	100%
Saya merasa lebih percaya diri menggunakan Canva setelah pelatihan ini	4,7	95%
Saya ingin mengikuti pelatihan lanjutan terkait media digital lainnya	5,0	100%

Dari hasil pelatihan ini, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pengabdian ini berhasil meningkatkan keterampilan teknis dan literasi digital peserta, serta memberikan dampak positif terhadap motivasi dan kepercayaan diri mereka dalam menggunakan media digital untuk pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Dewi dan Widiada (2022), yang menemukan bahwa pelatihan Canva dapat meningkatkan kompetensi guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis digital secara signifikan.

Oleh karena itu, kegiatan pelatihan serupa perlu dilanjutkan dan diperluas untuk lebih banyak guru di berbagai wilayah.

## **KESIMPULAN**

Pelatihan desain media pembelajaran interaktif berbasis Canva yang dilaksanakan di SD IT Iqro berhasil mencapai tujuannya untuk meningkatkan literasi digital para guru. Melalui pelatihan ini, para peserta memperoleh keterampilan baru dalam menggunakan Canva untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Sebelum pelatihan, mayoritas peserta memiliki keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, yang tercermin dari rendahnya skor pre-test. Namun, setelah mengikuti pelatihan, peserta menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hal penguasaan platform Canva dan kemampuan desain media pembelajaran, dengan skor post-test yang meningkat pesat sebesar 36,4 poin. Selain itu, hasil angket kepuasan menunjukkan bahwa hampir seluruh peserta merasa puas dengan materi, metode, dan fasilitas yang diberikan dalam pelatihan. Peserta merasa lebih percaya diri dalam menggunakan Canva dan berharap untuk mengikuti pelatihan lanjutan mengenai media digital lainnya. Dengan demikian, pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kompetensi teknis peserta tetapi juga memberikan motivasi dan inspirasi untuk berinovasi dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, kegiatan ini berhasil meningkatkan kompetensi digital guru, yang sangat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, sesuai dengan kebutuhan kurikulum pendidikan saat ini. Oleh karena itu, pelatihan semacam ini perlu dilanjutkan dan diperluas untuk menjangkau lebih banyak guru di berbagai wilayah, sehingga dapat mendorong pemerataan kualitas pendidikan yang berbasis teknologi di seluruh Indonesia.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Canva. (2023). *Education resources and tools for teachers*. Retrieved from <https://www.canva.com/education/>

- Dewi, N. L. P. M., & Widiada, I. W. (2022). Pelatihan penggunaan Canva untuk meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 50–59.
- Dewi, N. L. P. M., & Widiada, I. W. (2022). Pelatihan penggunaan Canva untuk meningkatkan kompetensi guru dalam membuat media pembelajaran. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 50–59.
- Gilster, P. (1997). *Digital Literacy*. Wiley Computer Publishing.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2022). *Laporan survei pembelajaran digital*. Jakarta: Pusat Data dan Teknologi Informasi.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2022). *Laporan Survei Pembelajaran Digital*. Jakarta: Pusdatin Kemendikbudristek.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge University Press.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1–6.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. Jossey-Bass.
- Yuliana, S., & Haryanto, A. (2021). Analisis kesiapan guru SD dalam menggunakan media digital. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 88–95.
- Yuliana, S., & Haryanto, A. (2021). Analisis kesiapan guru SD dalam menggunakan media digital. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(2), 88–95.