Jurnal Pengabdian Masyarakat
I-Com: Indonesian Community Journal
Vol. 5 No. 4 Desember 2025, hlmn. 2173-2182
E-ISSN : 2809-2031 (*online*) | P-ISSN : 2809-2651 (*print*)

Meningkatkan Kreativitas Guru Melalui *Class Canva* Sebagai Pelatihan Inovatif Kelas Interaktif di SD Palongki Kecamatan Tellusiattinge Kabupaten Bone

Romi Adiansyah[1*], Ismail[2], Afdalyah[3], Sri Muliani Putri[4], Armila Parasepty[5], Astuti Muh. Amin[6]

[1, 2, 3, 4, 5] Universitas Muhammadiyah Bone, Indonesia
[6] Institut Agama Islam Negeri Ternate, Indonesia
*Corresponding author: romiadiansyah07@unimbone.ac.id

Received 16-10-2025	*Revised* 12-11-2025	*Published* 12-12-2025

ABSTRAK

Kurangnya kreativitas guru dalam penggunaan teknologi dan media pembelajaran di SD Negeri 61 dan SD Inpres 12/79 Palongki menjadi alasan utama dilaksanakannya pada kegiatan ini. Mahasiswa KKN memberikan pelatihan penggunaan aplikasi Class Canva kepada 11 guru sebagai upaya meningkatkan kemampuan dalam merancang media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Metode yang digunakan dalam pelatihan meliputi presentasi, diskusi, dokumentasi, dan praktik langsung. Guru menunjukkan partisipasi aktif dan antusiasme tinggi selama kegiatan berlangsung. Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan keterampilan guru dakam memanfaatkan Canva sebagai alat bantu ajar. Kegiatan ini tidak hanya berdampak positif pada kreativitas guru, tetapi juga mendorong integrasi teknologi dalam pembelajaran. Maka dalam pelatihan ini memberikan kontribusi signifikan dalam pengembangan profesionalisme guru serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa.

Kata kunci: Kreativitas Guru; Media Pembelajaran; Pelatihan Canva.

ABSTRACT

The lack of teacher creativity in utilizing technology and instructional media at SD Negeri 61 and SD Inpres 12/79 Palongki became the main reason for conducting this community service activity. KKN students held a training program on using the Class Canva application for 11 teachers, aiming to enhance their ability to design interactive and engaging learning media. The training methods included presentations, group discussions, demonstrations, and hands-on practice. Throughout the sessions, teachers showed high enthusiasm and active participation. The results indicated an improvement in teachers' skills in using Canva as a teaching aid. This activity had a positive impact not only on increasing teacher creativity but also on encouraging the integration of technology in the learning process. In conclusion, the training contributed significantly to the professional development of teachers and supported the creation of a more engaging and meaningful classroom experience for students.

Keywords: *Canva Training, Teacher Creativity, Instructional Media*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mendorong dunia pendidikan untuk beradaptasi dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif. Guru dituntut tidak hanya sebagai pengajar, tetapi juga sebagai fasilitator yang mampu

THIS WORK IS LICENSED UNDER A CREATIVE COMMONS ATTRIBUTION 4.0 INTERNATIONAL LICENSE

menciptakan lingkungan belajar yang menarik melalui pemanfaatan teknologi (Azizi & Muhid, 2025). Jadi saat ini, Saat ini, dunia pendidikan berkembang sangat pesat karena pengaruh teknologi digital. Guru tidak hanya dituntut menguasai materi pelajaran, tetapi juga perlu menyampaikan pembelajaran dengan cara yang menarik dan sesuai perkembangan zaman. Media digital bisa membuat proses belajar jadi lebih interaktif dan menyenangkan. Sayangnya, masih banyak guru yang belum memanfaatkannya secara maksimal, padahal teknologi bisa membantu membuat materi ajar lebih kreatif dan menarik.

Tantangan yang dihadapi oleh guru-guru sekolah dasar saat ini khususnya pada keterbatasan dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif dan kreatif yang dapat meningkatkan minat dan partisipasi siswanya. Pelatihan penggunaannya media gidital ink seperti Canva menjadi solusi dalam menjawab persoalan dan kebutuhan guru tersebut (Herawati et al., 2024).

Guru saat ini tidak hanya mengajar, tapi juga berperan sebagai motivator dan fasilitator. Dalam pembelajaran modern, guru mendampingi dan membimbing siswa, bukan sekadar memberi materi (Nurzannah, S., 2022). Guru punya peran penting dalam membentuk cara siswa belajar. Karena itu, guru perlu memahami bagaimana mencitrakan suasana belajar yang baik dan bisa mengatur kelas dengan efektif agar Kelas yang tertib dan terarah membantu siswa lebih fokus belajar (Efendi, R., & Gustriani, D., 2022).

Untuk menghadapi perkembangan zaman, guru perlu menguasai media digital. Salah satunya dengan belajar menggunakan *Canva* agar bisa membuat materi ajar yang menarik dan mudah dipahami siswa (Hendratno et al., 2025). Dalam penggunaan media pembelajaran lewat aplikasi *Canva*, ada hal menarik yang bisa dibahas, yaitu dampak dari kemajuan zaman di mana teknologi dimanfaatkan untuk mempermudah pekerjaan manusia apalagi dalam dunia pendidikan (Jannah et al., 2023). Jadi *Canva* adalah aplikasi desain *online* yang bisa digunakan untuk membuat presentasi, poster, brosur, dan berbagai konten visual lainnya (Monoarfa, M., & Haling, A., 2021).

Canva merupakan *platform* desain grafis berbasis *web* yang menawarkan berbagai fitur menarik, seperti *template* untuk presentasi, infografis, dan materi ajar interaktif yang mudah digunakan bahkan oleh guru dengan kemampuan teknologi dasar (Caswita & Noviyani, 2023). *Canva* adalah aplikasi desain grafis yang cocok digunakan guru untuk membuat bahan ajar yang menarik. Tersedia banyak template siap pakai, dan bisa diakses gratis, meski ada juga versi berbayar dengan fitur lebih lengkap. Menurut Triningsih (2021) menyatakan bahwa *Canva* dapat membantu proses belajar mengajar antara guru dan siswa karena mendukung penggunaan teknologi, keterampilan, dan kreativitas. Aplikasi ini mampu menarik minat belajar siswa dengan menyajikan materi dan suasana belajar yang lebih menarik dan interaktif. Selain itu, *Canva* bisa membantu guru membuat media pembelajaran dengan lebih mudah dan praktis (Tanjung, R.E., & Faiza, D. 2019).

Penggunaan *Canva* dalam dunia pendidikan telah memberikan dampak positif terhadap kemampuan guru dalam menciptakan materi ajar yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era modern (Churiyah et al., 2025). *Platform* ini juga

mendukung pengembangan pembelajaran berbasis visual dan proyek, yang terbukti membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mendalam. Hasil dari beberapa penelitian menunjukkan bahwa pelatihan *Canva* yang dilakukan secara terencana mampu meningkatkan kreativitas guru dalam menyusun bahan ajar (Muhafid et al., 2025). Selain itu, pelatihan ini turut berkontribusi dalam meningkatkan literasi digital guru, sehingga sangat relevan untuk diterapkan sejak jenjang sekolah dasar.

Berbagai pelatihan serupa yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa guru dapat menguasai dan memanfaatkan *Canva* sebagai media pembelajaran yang efektif, asalkan mendapatkan pendampingan yang sesuai. Temuan ini menegaskan bahwa pelatihan yang dirancang secara sistematis sangat berperan dalam mendorong peningkatan kualitas proses mengajar (Heridayani et al., 2025). Selain itu, pelatihan juga menjadi wadah bagi para guru untuk bertukar pengalaman dan berbagi strategi dalam menyusun materi ajar berbasis digital. Interaksi dan kerja sama yang terbangun selama kegiatan pelatihan turut memperkuat kemampuan guru secara bersama-sama (Sahputri et al., 2024). Pelatihan yang mengedepankan pendekatan berbasis proyek dan praktik langsung terbukti lebih berhasil dalam mendorong semangat guru untuk mulai menggunakan *Canva* dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari. Pendekatan ini memberi pengalaman nyata yang membantu guru lebih percaya diri dalam menerapkan teknologi di kelas (Kurnia et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru serta kepala sekolah di SD Negeri 61 Palongki dan SD Inpres 12/79 Palongki pada tahun 2025, ditemukan beberapa masalah dalam proses pembelajaran. Di antaranya, guru masih kurang kreatif dalam mengajar, khususnya dalam penggunaan teknologi, serta kemampuan guru dalam memanfaatkan media pembelajaran masih perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, pelatihan penggunaan *Canva* bagi para guru di sekolah tersebut sangat dibutuhkan untuk mendukung pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.

METODE PELAKSANAAN

Pada Pelatihan ini dilakukan dengan dua metode utama, yaitu presentasi dan diskusi. Setelah itu, kegiatan dilanjutkan dengan metode demonstrasi dan pelatihan langsung agar peserta bisa lebih memahami materi yang disampaikan (*Hairun et al., 2021*; Ikhsan & Tonra, 2021), yang secara rinci dilakukan sebagai berikut:

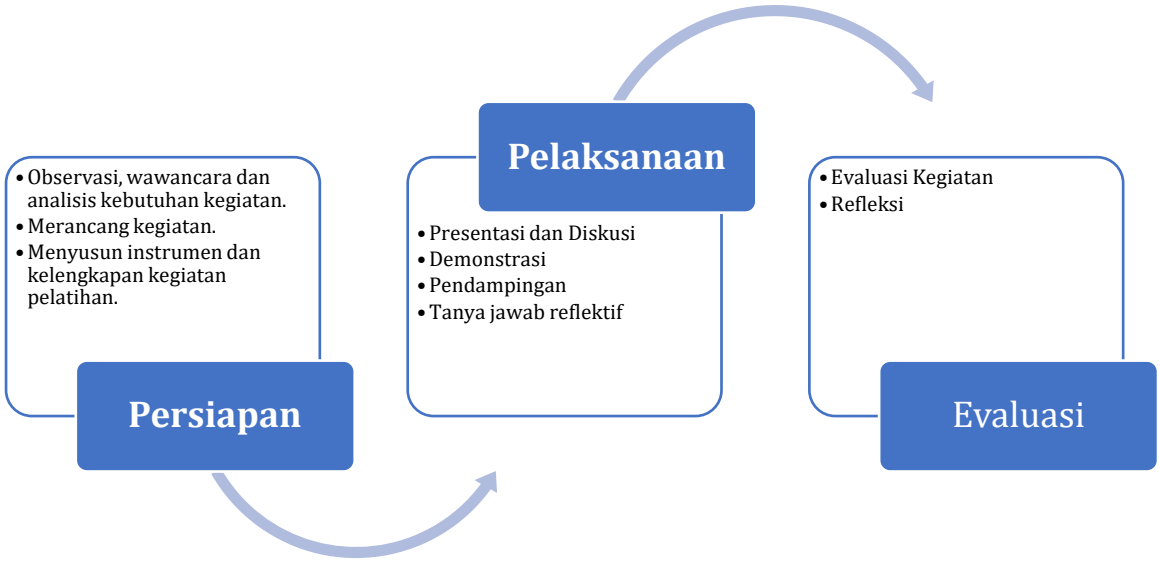
Metode Presentasi Dan Diskusi

Pertama, para peserta dikumpulkan di satu ruangan, tepatnya di kelas V SD Negeri 61 Palongki, untuk mengikuti sesi presentasi dan diskusi. Presentasi ini akan disampaikan oleh mahasiswa KKN, yang akan membahas tentang tujuan, manfaat, dan gambaran umum mengenai aplikasi Canva.

Metode Demonstrasi Dan Pelatihan

Setelah sesi presentasi dan diskusi, kegiatan dilanjutkan dengan demonstrasi langsung. Dalam kegiatan ini, mahasiswa KKN menjelaskan beberapa hal, yaitu: (1) cara membuat akun Canva, (2) cara menggunakan berbagai fitur dan *template,* (3)

penggunaan fitur khusus untuk slide presentasi dengan tema tertentu, (4) cara membuat video pembelajaran lewat Canva, serta (5) membuat berbagai media seperti PPT, AI Canva, modul ajar, kuis, poster kemerdekaan, *background* modul ajar, dan LKPD siswa. Semua langkah dilakukan sesuai tahapan yang sudah disiapkan oleh mahasiswa KKN, dan guru ikut terlibat secara langsung dalam proses ini. Diakhir dari pelatihan tersebut, akan ada tanya jawab dan masukan dari guru pada kegiatan tersebut.

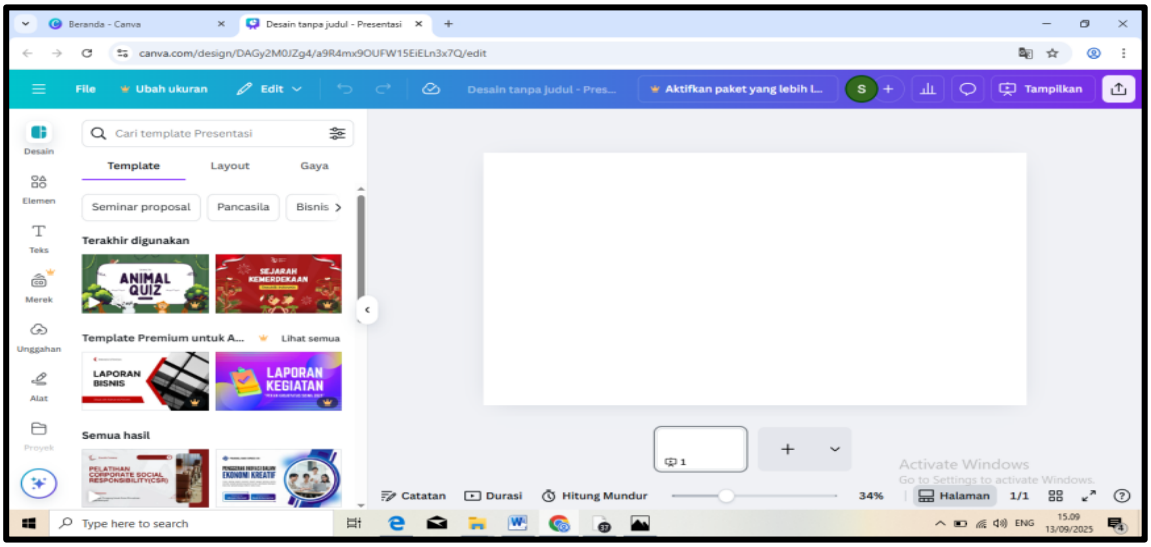


Gambar 1. Alur Kegiatan

HASIL KEGIATAN

Pelatihan ini dilaksanakan di SD Negeri 61 Palongki pada hari Rabu, tanggal 6 Agustus 2025 Pukul 11.00 sampai 01.00 WITA. Peserta berjumlah 11 orang, 7 guru SD Negeri 61 palongki, 4 guru SD Inpres 12/79 palongki dan 8 dari mahasiswa KKN. Hasil dari pelaksanaan mahasisiwa KKN ini dibagi menjadi 2 yaitu 1) Deskripsi aplikasi canva 2) Deskripsi kegiatan pelatihan.

Canva menyediakan berbagai pilihan desain yang bisa digunakan, seperti 1) presentasi atau PPT, 2) video, 3) poster, 4) lembar kerja (LKPD) untuk siswa, dan masih banyak lagi sesuai kebutuhan pengguna. Berikut dari tampilan salah satu pilihan design atau fitur canva yaitu presentasi, ketika mengklik presentasi/PPT maka tampilan layar seperti pada Gambar 2 berikut:



Gambar 2. Tampilan Presentasi PPT

Pada Gambar 2, terdapat beberapa menu pilihan, di antaranya: 1) Template, untuk memilih dan menyesuaikan desain sesuai kebutuhan, 2) Elemen, berisi gambar, ikon, atau bentuk yang bisa ditambahkan, 3) *Upload*, digunakan jika ingin memasukkan foto dari HP atau komputer, 4) Teks, untuk menambahkan tulisan ke dalam desain, dan masih banyak fitur lainnya yang bisa digunakan sesuai kebutuhan.

Langkah selanjutnya etelah selesai mengedit dan membuat PPT di *Canva*, langkah berikutnya adalah mengunduh desain tersebut dengan mengklik tombol *download*. Kita bisa memilih format *file* seperti JPG atau PDF. Setelah diunduh, desain siap digunakan, tapi tidak bisa langsung diedit lagi dari file tersebut. Jika ingin mengubah sesuatu, harus masuk kembali ke akun *Canva* dan mengedit desain aslinya. Perlu diketahui juga, cara menggunakan desain lain seperti video, poster, *header Google Classroom*, maupun lembar kerja (LKS/LKPD) hampir sama dengan membuat PPT. Karena itu, disarankan untuk terus menggunakan *Canva* agar semakin terbiasa dan lancar dalam mengoperasikannya.

Pembukaan yang dilakukan pelatihan pada awalnya dilakukan oleh moderator saat memulai acara dan memperkenalkan pemateri dari mahasiswa KKN dan tujuan pelaksanaan pelatihan canva tersebut. Selanjutnya, presentasi pelatihan dilakukan oleh mahasiswa KKN dari program studi teknologi pendidikan. Presentasi ini bertujuan untuk memberikan penjelasan tentang apa itu *Canva*, apa saja manfaatnya, dan fitur-fitur yang tersedia di dalamnya. Setelah pemaparan materi, ada sesi tanya jawab atau diskusi agar peserta bisa lebih memahami apa yang telah dijelaskan. Berikut adalah dokumentasi pemateri saat melaksanakan presentasi materi *canva* pada Gambar 3.

Gambar 3. Pemateri sedang memberikan penjelasan tentang *canva*

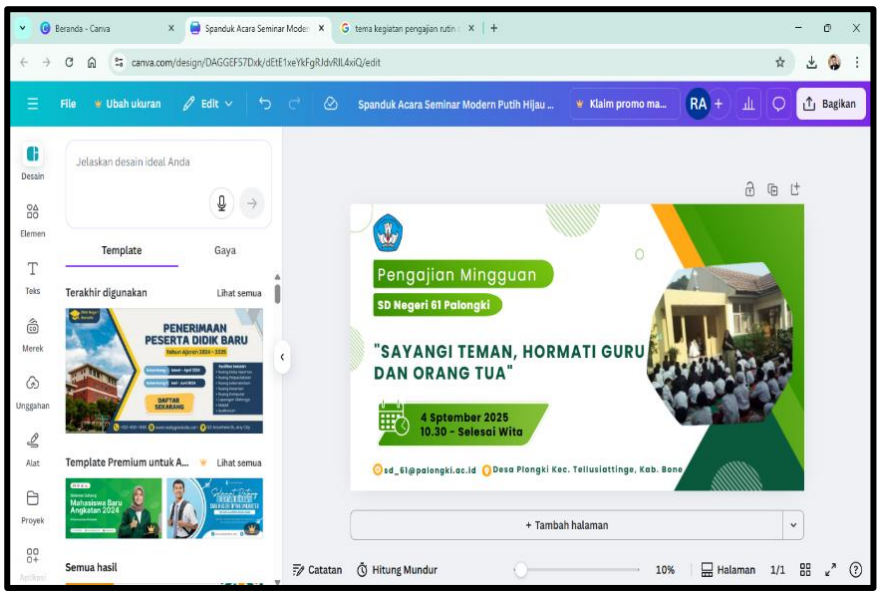
Pemateri kemudian menjelaskan perbedaan canva pro berbayar dan canva gratis. Perbedaannya yaitu ada beberapa fitur/elemen yang ada dicanva pro dan tidak ada di *canva* gratis. Pada sesi selanjutnya, peserta diajak untuk langsung praktik menggunakan *Canva*. Pertama, pemateri membimbing cara membuat akun dengan mengunduh aplikasi *Canva* melalui *Play Store*. Setelah itu, peserta diminta untuk *sign in* dan *login* ke akun masing-masing, dan sebagian besar peserta menggunakan laptop atau PC.

Gambar 4. Peserta menyimak pemaparan materi canva dan aplikasinya.

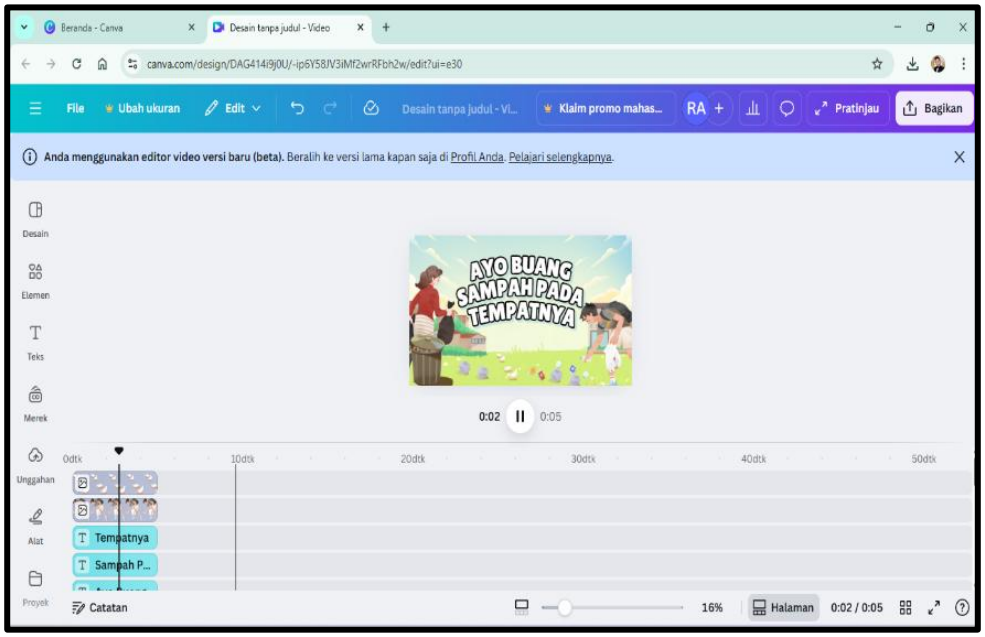
Selanjutnya, pemateri menjelaskan cara mulai menggunakan Canva, yaitu dengan memilih menu **"*Create a design*"** atau klik tanda tambah. Peserta bisa memilih jenis desain yang ingin dibuat, seperti *PowerPoint, flyer*, atau video pembelajaran. Dalam pelatihan ini, peserta diajak untuk memulai dari membuat *PowerPoint* karena lebih mudah. Setelah itu, desain diedit dengan menambahkan teks, memilih warna, dan mengganti gambar sesuai keinginan masing-masing peserta.

Langkah selanjutnya setelah pemateri menjelaskan penggunaan *template,* pemateri meminta peserta untuk mempraktekkan tersebut. Berikut adalah dokumentasi praktek yang dilakukan oleh peserta pada Gambar 5 dan 6.

Gambar 5. Dokumentasi praktek yang dilakukan oleh peserta.



Gambar 6. Dokumentasi hasil praktek yang dilakukan oleh peserta dalam membuat *Flyer.*



Gambar 7. Dokumentasi hasil praktek yang dilakukan oleh peserta dalam membuat Video Pembelajaran dengan Canva.

Dalam pelatihan ini, ada beberapa kendala, seperti beberapa guru yang belum terbiasa menggunakan Canva, sehingga pemateri langsung membantu mereka yang kesulitan. Pelatihan ini sangat bermanfaat bagi para guru SD karena Canva menyediakan berbagai fitur menarik dan mudah digunakan. Dengan aplikasi ini, guru bisa dengan gampang membuat materi pembelajaran dan menerapkannya di sekolah maupun di lingkungan sekitar.

Pengukuran tingkat keberhasilan kegiatan pelatihan dapat ditinjau dari kemampuan guru dalam mengikuti instruksi dan penerapan langkah-langkah penggunaan canva. Proses observasi selama aktivitas praktek juga dilihat pada sejauhmana *feedback* guru saat penerimaan materi dan responsivitas peserta dalam proses tanya jawab serta diskusi interaktif. Pada pelatihan ini, peserta kegiatan tampak antusias mengikuti pelatihan, hampir 81,81% peserta kegiatan tidak mengalami kesulitan dalam pengaplikasian canva dalam pembuatan media pembelajaran; 90,90% peserta memberikan persepsi bahwa materi kegiatan mendukung inovasi pembelajaran, 90,90% peserta memberikan persepsi bahwa materi mudah dipahami dan aplikatif; 100% peserta memberikan persepsi bahwa kegiatan pelatihan ini memberikan dampak positif dalam menstimulasi kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran yang kreatif dan menarik dengan bantuan *canva*.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan penggunaan Canva yang dilaksanakan di SD Negeri 61 Palongki dan SD Inpres 12/79 Palongki menunjukkan hasil yang positif, di mana para guru sebagai peserta pelatihan mampu mengaplikasikan langsung pengetahuan yang diperoleh untuk menunjang proses pembelajaran di kelas. *Canva,* sebagai *platform* digital

berbasis *web*, menyediakan berbagai fitur seperti pembuatan presentasi, desain modul ajar, kuis interaktif, serta lembar kerja peserta didik yang sangat membantu dalam menciptakan materi ajar yang lebih menarik dan inovatif. Kegiatan ini dinilai bermanfaat karena mendorong peningkatan kreativitas guru dalam menyusun bahan ajar yang relevan dengan kebutuhan siswa. Namun demikian, terbatasnya jumlah peserta yang hanya melibatkan 11 orang menjadi salah satu kekurangan yang perlu diperhatikan. Oleh karena itu, diharapkan kegiatan serupa dapat dilakukan dalam skala yang lebih luas agar lebih banyak pendidik dapat merasakan manfaat dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh.

Setelah kegiatan ini berakhir, perlu dilakukan upaya tindak lanjut berupa pemberian pendampingan secara berkelanjutan agar guru-guru dapat mampu mengaplikasikan canva dalam proses pembelajaran dan kegiatan administratif lainnya yang menunjang profesi. Kegiatan pendampingan dapat dirancang secara daring melalui *zoom* atau *google meet* maupun kunjungan secara langsung. Kegiatan ini diharapkan dapat berkontribusi pula pada pengembangan produk pembelajaran digital, sehingga perlu dilakukan kegiatan serupa dalam skala yang lebih besar. Tindak lanjut berikutnya dapat pula dilakukan dengan pelatihan lanjutan (*canva advanced training*) dan pengayaan materi. Program ini berpotensi menumbuhkan budaya inovatif di kalangan guru dan memperkuat kualitas pembelajaran yang kreatif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik abad ke-21.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada LP3M Universitas Muhammadiyah Bone atas dukungan, support, serta pendanaannya dalam pelaksanaan kegiatan ini sehingga berjalan lancar dan memberi manfaat yang nyata bagi kami. Dan kami mengucapkan terima kasih kepada SD Negeri 61 Palongki dan SD Inpress 12/79 Palongki atas kerja sama, keterbukaan. Dan antusisme yang luar biasa selama proses kegiatan yang berlangsung. Dan terima kasih kepada warga yang telah menyabut kami dengan baik sekali. Semoga kerja sama yang terjalin dapat terus diperkuat dalam kegiatan lain yang bertujuan untuk memajukan pendidikan dan memberdayakan masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

Azizi, B., & Muhid, A. (2025). Pengaruh pelatihan Canva terhadap kreativitas guru: Systematic literature review. *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, *12*(1), 45–55.

Caswita, C., & Noviyani, S. (2023). Efforts to improve teacher competence in utilizing Canva digital media in learning through IHT at SDN Syekh Tubagus Abdullah, Tasikmalaya City. *Jurnal Teknodik*, *27*(2), 112–121.

Churiyah, M., Basuki, A., Filianti, F., Sholikhan, S., & Akbar, M. F. (2025). Canva for education as a learning tool for center of excellence vocational school program to prepare competitive graduates in the field of creativity skills in the digital age. *International Journal of Social Science Research and Review*, *8*(2), 234–243.

Efendi, R., & Gustriani, D. (2022). *Manajemen Kelas Di Sekolah Dasar*. Penerbit Qiara Media. 22.

Hairun, Y., Tonra, W. S., Abdullah, I. H., & Ikhsan, M. (2021). Pelatihan pengolahan alpukat menjadi kerupuk. *Jurnal Terapan Abdimas*, *7*(1), 47-5.

Hendratno, et al., (2025). *Pelatihan Literasi Digital Canva Untuk Guru Sekolah Dasar*. Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat, 5(2), 223.

Herawati, N., Nuryani, & Saputra, A. E. (2024). Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran interaktif: Kajian kualitatif. *Jurnal Penelitian Rumpun Ilmu Teknik*, *10*(1), 89–96.

Heridayani, H., Naipospos, N. Y., Dianthiny, S., Ani, F., Siregar, P. Y., & Benny, L. (2025). Peningkatan kompetensi digital guru MTs melalui pelatihan desain pembelajaran interaktif berbasis Canva. *Dedikasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *6*(2), 88–95.

Jannah, F. N. M., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). *Penggunaan aplikasi canva dalam media pembelajaran matematika di sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar, *11*(1), 138-146.

Kurnia, A., Reinita, R., Waldi, A., & Nisa, S. (2025). Development of Canva interactive media in Pancasila education learning using problem based learning (PBL) model for Grade V elementary schools. *Journal of Educational Sciences*, *9*(1), 66–75.

Monoarfa, M., & Haling, A. (2021, December). *Pengembangan Media Pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru*. In Seminar Nasional Hasil Pengabdian (Vol. 10851092).

Muhafid, E. A., Fatmawati, D., Hilal, F. N. N., Larasati, H. N., & Sasih, S. V. (2025). Training on using the Canva digital application for teacher creativity at SD Negeri 4 Jatijajar as a teaching aspiration. *GANDRUNG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *6*(1), 23–29.

Nurzannah, S. (2022). *Peran Guru Dalam Pembelajaran*. ALACRITY: Journal of Education, 26-34.

Sahputri, D. N., Siswanto, D., Zamzami, Z., Nijal, L., & Febriadi, B. (2024). Creative design training in the Gen Z era: Teacher training at vocational schools using Canva for innovative learning media. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *8*(2), 88–95.

Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). *Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika*. Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika. Vol. 7 No 2.

Triningsih & Diah, Erna. (2021). *Penerapan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek*. Paper knowledge. Toward a Media History of Documents, 15(1), 128–144.