



PENINGKATAN KOMPETENSI GURU SDI BANDU DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL MELALUI PELATIHAN CANVA AI

Alvin Javier Hano^a, Yohana Gelu Lerek^b, Hilda Anjela Missa^c,
Moh. Syukron Hamzah^d, Rizaldy Evander Taneo^e

^{abc}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Citra Bangsa, Nusa Tenggara Timur
^{de}Program Studi Pendidikan Informatika, Universitas Citra Bangsa, Nusa Tenggara Timur

*alvinhanok@gmail.com

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru SDI Bandu dalam mengembangkan media pembelajaran digital melalui pelatihan penggunaan Canva AI. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi dengan pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung dan pendampingan intensif. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru SDI Bandu mampu menggunakan fitur dasar Canva AI dan menghasilkan berbagai media pembelajaran digital, seperti slide presentasi, poster, dan infografis sederhana. Respon guru terhadap kegiatan pelatihan menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi serta kesesuaian materi pelatihan dengan kebutuhan pembelajaran di sekolah dasar. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini disimpulkan efektif dalam meningkatkan kompetensi guru SDI Bandu dalam pengembangan media pembelajaran digital.

Kata Kunci : Canva AI, media pembelajaran digital, pelatihan guru, pengabdian kepada masyarakat

Abstract

This community service activity aims to improve the competence of Bandu Elementary School teachers in developing digital learning media through training in the use of Canva AI. The methods used in this activity include preparation, implementation, and evaluation stages with a hands-on training approach and intensive mentoring. The results of this activity show that Bandu Elementary School teachers are able to use the basic features of Canva AI and produce various digital learning media, such as presentation slides, posters, and simple infographics. The teachers' response to the training activity showed a high level of satisfaction and the suitability of the training material to the learning needs in elementary schools. This community

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada aspek perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar. Guru dituntut tidak hanya menguasai materi ajar, tetapi juga mampu menyajikan pembelajaran secara kreatif melalui pemanfaatan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Media pembelajaran berperan penting sebagai sarana untuk memperjelas pesan pembelajaran serta meningkatkan motivasi dan pemahaman belajar siswa (Arsyad, 2019; Smaldino et al., 2019).

Sejalan dengan tuntutan pembelajaran abad ke-21, guru diharapkan memiliki kompetensi profesional yang mencakup kemampuan literasi digital, kreativitas, serta pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran (Trilling & Fadel, 2009; Susanto, 2020). Namun demikian, kondisi tersebut belum sepenuhnya terwujud di sekolah-sekolah yang berada di wilayah kepulauan dan daerah dengan keterbatasan akses pelatihan, salah satunya di SDI Bandu yang terletak di Pulau Rote, Provinsi Nusa Tenggara Timur.

Berdasarkan hasil observasi awal dan komunikasi dengan pihak sekolah, proses pembelajaran di SDI Bandu masih didominasi oleh metode konvensional dengan pemanfaatan media pembelajaran yang sederhana. Guru umumnya mengandalkan buku teks dan papan tulis sebagai sumber utama pembelajaran, sementara penggunaan media pembelajaran digital masih sangat terbatas. Kondisi ini sejalan dengan temuan Lestari (2018) yang menyatakan bahwa keterbatasan kompetensi teknologi guru menjadi salah satu faktor penghambat integrasi teknologi dalam pembelajaran, khususnya di daerah dengan keterbatasan akses pengembangan profesional.

Permasalahan utama yang dihadapi guru SDI Bandu adalah rendahnya keterampilan dalam merancang media pembelajaran digital yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa sekolah dasar. Sebagian besar guru belum familiar dengan aplikasi desain media pembelajaran yang mudah digunakan dan dapat diakses secara gratis. Akibatnya, variasi media pembelajaran yang digunakan masih terbatas dan belum sepenuhnya mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran.

Canva AI merupakan salah satu platform desain grafis berbasis daring yang menyediakan berbagai template presentasi, poster, dan infografis yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Aplikasi ini relatif mudah digunakan oleh pemula dan memiliki versi gratis dengan fitur yang cukup memadai, sehingga sesuai diterapkan di sekolah dengan keterbatasan sumber daya (Purwanti, 2020). Beberapa penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan Canva AI sebagai media pembelajaran

service activity was concluded to be effective in improving the competence of Bandu Elementary School teachers in developing digital learning media.

Keywords : Canva AI, digital learning media, teacher training, community service

dapat meningkatkan kreativitas guru serta membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan visual (Rahmawati & Atmojo, 2021).

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan suatu kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berfokus pada peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru SDI Bandu Pulau Rote dalam mengembangkan media pembelajaran digital melalui pelatihan penggunaan Canva AI. Pelatihan ini dilaksanakan melalui pendekatan praktik langsung dan pendampingan intensif dengan melibatkan dosen dan mahasiswa, sebagaimana direkomendasikan dalam kegiatan pengabdian untuk peningkatan kompetensi guru (Suryanto & Hisyam, 2020).

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam mendukung peningkatan kualitas pembelajaran di SDI Bandu serta memperkuat literasi digital guru di wilayah kepulauan. Selain itu, keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan ini menjadi sarana pembelajaran kontekstual untuk mengembangkan kepedulian sosial dan kemampuan pendampingan pendidikan di masyarakat, sejalan dengan arah kebijakan pengabdian kepada masyarakat yang dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Direktorat Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat, 2021).

2. METODE ABDIMAS

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SDI Bandu, Pulau Rote, Provinsi Nusa Tenggara Timur, dengan sasaran utama adalah guru-guru sekolah dasar. Kegiatan ini melibatkan dosen sebagai pelaksana utama serta mahasiswa sebagai pendamping dalam proses pelatihan dan praktik penggunaan media pembelajaran digital berbasis Canva AI. Metode pelaksanaan dilaksanakan melalui ceramah interaktif, diskusi dan demonstrasi langsung yang dirancang untuk menyesuaikan dengan kebutuhan mitra serta karakteristik peserta kegiatan. Metode pelaksanaan yang dilaksanakan selama kegiatan pengabdian masyarakat ini meliputi:

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan diawali dengan koordinasi antara tim pengabdian dan pihak sekolah mitra, khususnya kepala sekolah dan guru SDI Bandu. Pada tahap ini dilakukan identifikasi kebutuhan melalui diskusi dan observasi awal untuk mengetahui kondisi pembelajaran, tingkat pemanfaatan media digital, serta kemampuan awal guru dalam menggunakan teknologi pembelajaran. Hasil analisis kebutuhan tersebut digunakan sebagai dasar dalam merancang materi pelatihan, menentukan metode pelaksanaan, serta menyusun jadwal kegiatan pengabdian.

2. Tahap Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui metode pelatihan dan praktik langsung (hands-on). Kegiatan diawali dengan penyampaian materi pengantar mengenai pentingnya media pembelajaran digital dalam pembelajaran sekolah dasar serta pengenalan platform Canva AI sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang mudah digunakan. Penyampaian materi dilakukan secara singkat untuk memberikan pemahaman konseptual kepada peserta.

Selanjutnya, peserta diberikan kesempatan untuk mempraktikkan secara langsung penggunaan Canva AI dalam pembuatan media pembelajaran. Guru dilatih mulai dari pembuatan akun Canva AI, pengenalan fitur-fitur dasar, pemilihan template, hingga perancangan media pembelajaran seperti slide presentasi, poster, dan infografis sederhana yang relevan dengan mata pelajaran yang diampu. Pada tahap ini, dosen dan mahasiswa berperan aktif sebagai pendamping untuk membantu guru yang mengalami kendala teknis selama praktik.

Metode diskusi dan tanya jawab juga diterapkan selama kegiatan berlangsung untuk memberikan ruang bagi peserta menyampaikan pertanyaan, pengalaman, serta kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran di kelas. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan suasana pelatihan yang interaktif dan partisipatif.

3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan kegiatan pengabdian. Evaluasi dilakukan melalui observasi terhadap keterlibatan peserta selama pelatihan, penilaian terhadap hasil media pembelajaran yang dibuat oleh guru menggunakan Canva AI.

Data yang diperoleh dari hasil observasi, dan dokumentasi dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan efektivitas pelaksanaan kegiatan pengabdian. Hasil evaluasi ini digunakan sebagai dasar untuk menarik kesimpulan

mengenai dampak kegiatan pelatihan Canva AI terhadap peningkatan kompetensi guru SDI Bandu dalam mengembangkan media pembelajaran digital.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan penggunaan Canva AI bagi guru SDI Bandu Pulau Rote dilaksanakan sesuai dengan tahapan yang telah direncanakan. Selama kegiatan berlangsung, guru-guru menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam mengikuti setiap sesi pelatihan. Hal ini terlihat dari keaktifan peserta dalam mengikuti penjelasan materi, bertanya terkait fitur Canva AI, serta kesungguhan dalam menyelesaikan tugas praktik yang diberikan.



Gambar 1. Peserta Kegiatan PkM

Pada tahap praktik, seluruh peserta berhasil membuat media pembelajaran digital menggunakan Canva AI sesuai dengan mata pelajaran yang diampu. Media yang dihasilkan meliputi slide presentasi pembelajaran, poster edukatif, dan infografis sederhana yang memuat materi pembelajaran sekolah dasar. Hasil ini menunjukkan bahwa guru SDI Bandu mampu mengoperasikan fitur dasar Canva AI, seperti memilih template, mengatur tata letak, memasukkan teks dan gambar, serta menyesuaikan desain dengan kebutuhan pembelajaran.



Gambar 2. Penyampaian materi PkM

Berdasarkan hasil observasi, terjadi peningkatan kepercayaan diri guru dalam menggunakan media pembelajaran digital. Guru yang sebelumnya belum pernah menggunakan aplikasi desain digital mulai terbiasa dan mampu mengembangkan media pembelajaran secara mandiri. Selain itu, keterlibatan mahasiswa sebagai pendamping memberikan kontribusi positif dalam membantu guru mengatasi kendala teknis selama proses pelatihan.

Hasil angket respon peserta menunjukkan bahwa sebagian besar guru memberikan penilaian positif terhadap kegiatan pelatihan. Guru menilai bahwa pelatihan Canva AI sangat bermanfaat dalam menunjang pelaksanaan pembelajaran di kelas, mudah dipahami, dan relevan dengan kebutuhan pembelajaran sekolah dasar. Guru juga menyatakan ketertarikan untuk menerapkan media pembelajaran berbasis Canva AI dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari.



Gambar 3. Pendampingan pelatihan membuat media pembelajaran berbasis canva AI dan Diskusi dengan guru

Hasil kegiatan pengabdian menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan Canva AI dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital, khususnya di sekolah yang berada di wilayah kepulauan seperti SDI Bandu Pulau Rote. Temuan ini sejalan dengan pendapat Arsyad (2019) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berperan penting dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui penyajian informasi yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Keberhasilan guru dalam menghasilkan berbagai media pembelajaran berbasis Canva AI menunjukkan bahwa aplikasi ini relatif mudah digunakan oleh guru dengan latar belakang kemampuan teknologi yang beragam. Hal ini mendukung temuan Purwanti (2020) dan Rahmawati dan Atmojo (2021) yang menyatakan bahwa Canva AI dapat meningkatkan kreativitas guru dan mempermudah proses pengembangan media pembelajaran visual. Dengan memanfaatkan template yang tersedia, guru dapat merancang media pembelajaran yang menarik tanpa memerlukan keterampilan desain grafis yang kompleks.

Peningkatan kepercayaan diri guru dalam menggunakan media digital juga menunjukkan adanya penguatan literasi digital guru, yang merupakan salah satu kompetensi penting dalam pembelajaran abad ke-21 (Trilling & Fadel, 2009). Melalui pendekatan pelatihan yang bersifat praktik langsung dan pendampingan intensif, guru memperoleh pengalaman belajar yang kontekstual dan aplikatif. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang menekankan pada pemberdayaan mitra secara berkelanjutan (Suryanto & Hisyam, 2020).

Selain memberikan dampak positif bagi guru, kegiatan pengabdian ini juga memberikan pengalaman belajar bagi mahasiswa dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang dimiliki untuk membantu masyarakat, khususnya di bidang pendidikan. Keterlibatan mahasiswa sebagai pendamping tidak hanya membantu kelancaran kegiatan, tetapi juga menjadi sarana pembelajaran kontekstual yang memperkuat kepedulian sosial dan kemampuan komunikasi mahasiswa.

Secara keseluruhan, hasil dan pembahasan ini menunjukkan bahwa pelatihan Canva AI di SDI Bandu Pulau Rote mampu memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi guru dalam pengembangan media pembelajaran digital. Meskipun demikian, keberlanjutan kegiatan masih diperlukan agar kompetensi yang telah diperoleh dapat terus dikembangkan dan diimplementasikan secara optimal dalam proses pembelajaran di kelas.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan penggunaan Canva AI bagi guru SDI Bandu Pulau Rote, Nusa Tenggara Timur, telah terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang diharapkan. Pelatihan ini mampu meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang kreatif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran sekolah dasar.

Melalui pendekatan pelatihan berbasis praktik langsung dan pendampingan intensif, guru SDI Bandu menunjukkan peningkatan kemampuan dalam menggunakan fitur dasar Canva AI serta menghasilkan berbagai media pembelajaran, seperti slide presentasi, poster, dan infografis sederhana. Selain itu, kegiatan ini juga berdampak pada meningkatnya kepercayaan diri guru dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai bagian dari proses pembelajaran di kelas. Kegiatan pengabdian ini tidak hanya memberikan manfaat bagi guru dan sekolah mitra, tetapi juga berkontribusi dalam penguatan literasi digital pendidik di wilayah kepulauan. Keterlibatan mahasiswa dalam kegiatan pengabdian turut memberikan pengalaman belajar kontekstual serta memperkuat peran perguruan tinggi dalam mendukung peningkatan kualitas pendidikan melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2019). *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Direktorat Riset dan Pengabdian kepada Masyarakat. (2021). *Panduan pelaksanaan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2020). *Panduan pengembangan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Jakarta: Kemdikbud.
- Lestari, S. (2018). Peran teknologi dalam pendidikan di era globalisasi. *Edureligia*, 2(2), 94–100.
- Purwanti, B. (2020). Pengembangan media pembelajaran berbasis Canva AI untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan*, 20(1), 35–45.
- Rahmawati, D., & Atmojo, I. R. W. (2021). Pemanfaatan Canva AI sebagai media pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 84–92.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., & Russell, J. D. (2019). *Instructional technology and media for learning (12th ed.)*. Boston, MA: Pearson.
- Susanto, A. (2020). *Pengembangan profesionalisme guru*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Suryanto, E., & Hisyam, A. (2020). Pelatihan media pembelajaran sebagai upaya peningkatan kompetensi guru. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 4(1), 45–52.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.
- J. Moran, Michael and Shapiro, H.N., *Fundamentals Of Engineering Thermodynamics*, 2nd ed. United States of America : John Wiley and Son, 1993.