

Penguatan Literasi Digital Siswa dan Guru melalui *Canva for Education* di SDN Arjasa 1 Jember

Fitriya Andriyani, Endro Sugiartono, Arisona Ahmad, Dessy Putri Andini, Sugeng Hartanto
Politeknik Negeri Jember

fitriya.andriyani@polije.ac.id

Korespondensi

Fitriya Andriyani

Abstract :

The development of digital technology has a major impact on the world of education, especially in improving the quality of interactive and interesting learning media. One platform that can be utilized is Canva for Education, a web-based graphic design application designed to support creative teaching and learning processes. Despite its great potential, the use of Canva for Education at SDN Arjasa 1 Jember is still relatively minimal due to limited understanding and lack of training for teachers and students. The majority of the learning process at this school is still conventional, which has an impact on decreasing students' interest in learning. The form of activity to answer this challenge is in the form of socialization activities and training in the use of Canva for Education which aims to improve teachers' digital competence and encourage students' creativity in creating visual learning media. This activity was provided by lecturers at the Jember State Polytechnic. With this training, it is hoped that a more interesting learning atmosphere will be created, as well as encouraging the mastery of 21st century skills such as creativity, communication, collaboration, and problem solving for students from an early age.

Keywords : Digital Technology, Canva for Education and Learning Media

Abstrak :

Perkembangan teknologi digital memberikan dampak besar dalam dunia pendidikan, terutama dalam meningkatkan kualitas media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan adalah *Canva for Education*, sebuah aplikasi desain grafis berbasis web yang dirancang untuk mendukung proses belajar mengajar secara kreatif. Meskipun memiliki potensi besar, pemanfaatan *Canva for Education* di SDN Arjasa 1 Jember masih tergolong minim akibat keterbatasan pemahaman serta kurangnya pelatihan bagi guru dan siswa. Mayoritas proses pembelajaran di sekolah ini masih bersifat konvensional, sehingga berpengaruh pada menurunnya minat belajar siswa. Bentuk kegiatan untuk menjawab tantangan tersebut, berupa kegiatan sosialisasi dan pelatihan penggunaan *Canva for Education* yang bertujuan meningkatkan kompetensi digital guru serta mendorong kreativitas siswa dalam membuat media pembelajaran visual. Kegiatan ini diberikan oleh dosen Politeknik Negeri Jember. Dengan pelatihan ini, diharapkan tercipta suasana belajar yang lebih menarik, serta mendorong penguasaan keterampilan abad 21 seperti kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah bagi siswa sejak dini.

Kata Kunci : Teknologi Digital, Canva for Education dan Media Pembelajaran

LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi digital yang pesat membawa dampak signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Penggunaan media pembelajaran berbasis digital semakin dibutuhkan untuk menunjang proses belajar mengajar yang lebih interaktif dan menarik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan aplikasi desain grafis, seperti *Canva for Education*, yang dirancang khusus untuk memudahkan guru dan siswa dalam membuat materi pembelajaran visual yang kreatif (Rahayu & Adriadi, 2024).

Namun, masih banyak guru dan siswa yang belum memanfaatkan media digital untuk pembelajaran secara maksimal, salah satunya yaitu di SDN Arjasa 1 Jember. SDN Arjasa 1 Jember merupakan salah satu sekolah dasar yang terletak di Kabupaten Jember, dengan mayoritas siswa yang masih mengandalkan metode pembelajaran konvensional. Dalam beberapa tahun terakhir, sekolah ini mulai menghadapi tantangan dalam menarik minat siswa terhadap materi pembelajaran, khususnya yang disampaikan secara verbal tanpa visualisasi yang menarik. Hal ini menyebabkan minat belajar siswa berpotensi menurun, serta mempengaruhi

efektivitas proses pembelajaran (Saputra & Rohman, 2024). Di sisi lain, tenaga pendidik di SDN Arjasa 1 Jember, sebagaimana banyak guru di sekolah-sekolah dasar, memiliki keterbatasan dalam pemanfaatan teknologi digital untuk pembelajaran. Kurangnya pelatihan dan pendampingan dalam penggunaan alat atau platform digital membuat guru lebih cenderung menyampaikan materi secara konvensional.

Aplikasi Canva for Education, yang merupakan platform desain grafis berbasis web, menawarkan solusi praktis untuk membantu guru dan siswa dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik secara visual tanpa memerlukan keterampilan desain yang kompleks (Pratama et al., 2023). Melalui Canva guru membuat materi ajar yang lebih menarik secara visual, seperti poster, infografis, dan presentasi interaktif (Herniyastuti & Abdul Kadir, 2024). Desain yang menarik ini dapat membuat siswa lebih mudah memahami materi dan termotivasi dalam belajar. Dengan tampilan visual yang bervariasi, guru dapat menyampaikan konsep yang kompleks dengan cara yang lebih sederhana dan menyenangkan bagi siswa.

Canva for Education tidak hanya bermanfaat untuk guru, tetapi juga menjadi media bagi siswa untuk mengasah kreativitasnya. Siswa dapat membuat poster, diagram, dan presentasi sederhana dengan bimbingan guru, yang dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang desain visual serta memperkenalkan mereka pada literasi digital sejak dini (Ningrum et al., 2024). Selain itu Canva for Education membantu membangun keterampilan abad 21 meliputi komunikasi, kolaborasi, kreativitas, dan pemecahan masalah, yang sangat penting untuk kemajuan siswa di masa depan. Canva for Education mendorong siswa untuk berpikir kreatif, bekerja sama dalam proyek, dan mengembangkan kemampuan komunikasi visual mereka, sehingga mempersiapkan mereka untuk tantangan masa depan (Putra et al., 2023).

Namun pada kenyataannya penggunaan Canva for Education di SDN Arjasa 1 Jember masih sangat terbatas karena kurangnya sosialisasi dan pelatihan terkait cara mengakses dan memanfaatkan fitur-fiturnya secara optimal. Oleh karena itu, kegiatan sosialisasi dan pelatihan penggunaan Canva for Education bagi guru dan siswa di SDN Arjasa 1 Jember menjadi sangat relevan untuk menjawab kebutuhan akan media pembelajaran yang interaktif dan menarik. Dengan adanya pelatihan ini, guru akan terbantu dalam menyusun materi ajar yang lebih kreatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi, sementara siswa dapat meningkatkan kreativitasnya dan lebih termotivasi dalam belajar.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan ini akan dilakukan dengan melibatkan mitra yaitu SDN Arjasa 1 Jember. Mitra tersebut berlokasi di Jl. Sultan Agung No.45 Arjasa, Jember. SDN Arjasa 1 Jember pada kegiatan ini juga memberikan bantuan untuk terlaksananya program penerapan teknologi tepat guna ini berjalan dengan baik. Adapun beberapa bentuk bantuan dan peran mitra pada program ini adalah sebagai berikut:

- Membantu melakukan komunikasi dan mengumpulkan siswa kelas 5 beserta guru SDN Arjasa 1 Jember untuk bisa mengikuti program pelatihan yang dilakukan.
- Menyiapkan bahan untuk uji coba aplikasi yang akan disediakan dari program ini serta melakukan evaluasi atas kualitas aplikasi yang sudah diberikan
- Menyiapkan tempat yang akan digunakan untuk dilakukannya pelatihan yang dilakukan pada program pengabdian.

Politeknik Negeri Jember memiliki program pengabdian dalam upaya mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh SDN Arjasa 1 Jember, sesuai dengan tugas Tridharma Perguruan Tinggi yaitu melaksanakan pengabdian kepada masyarakat. Adapun pelaksanaan pengabdian tersebut terbagi dalam beberapa tahapan yang disajikan pada gambar berikut:



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap pertama dalam melakukan pengabdian masyarakat adalah dengan melakukan koordinasi dan pemantapan rencana bersama mitra. Pada tahap ini bertujuan untuk memperoleh informasi terkait kebutuhan yang diprioritaskan oleh mitra untuk direalisasikan. Berdasarkan data yang didapatkan dari hasil wawancara maupun observasi lapang, didapatkan SDN Arjasa 1 Jember menghadapi tantangan dalam pemanfaatan teknologi pendidikan, di mana guru-guru masih minim

pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan alat digital untuk mendukung pembelajaran. Kurangnya variasi dalam metode pengajaran membuat materi ajar kurang menarik dan interaktif bagi siswa. Sementara itu, siswa memiliki minat tinggi terhadap teknologi, tetapi akses mereka terhadap media pembelajaran digital masih terbatas. Kondisi ini berpotensi menurunkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dengan pendekatan visual yang lebih menarik, pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan meningkatkan partisipasi siswa.

Setelah mengidentifikasi permasalahan, tim pengabdian berkoordinasi dengan mitra untuk merancang solusi yang tepat dalam meningkatkan keterampilan digital para guru. Salah satu langkah yang dilakukan adalah menganalisis dan memilih aplikasi yang sesuai untuk mendukung kreativitas dalam pembuatan materi pembelajaran. Dengan pemanfaatan Canva for Education, guru dapat merancang media ajar yang lebih interaktif dan menarik. Selain itu, hasil desain yang telah dibuat dapat dibagikan melalui platform digital dan media sosial, sehingga manfaatnya dapat dirasakan lebih luas, baik oleh siswa maupun masyarakat.

Kegiatan selanjutnya adalah sosialisasi terkait Canva for Education sebagai aplikasi yang digunakan untuk pembuatan berbagai jenis konten visual, seperti poster, brosur, infografis, dan materi media sosial. Kegiatan sosialisasi berlangsung secara interaktif, di mana guru dan siswa diberikan kesempatan untuk berdiskusi mengenai penggunaan Canva for Education, sehingga pengetahuan dan keterampilan mereka dalam menciptakan media pembelajaran digital dapat meningkat. Para guru juga diberikan kesempatan untuk langsung mencoba aplikasi Canva dalam merancang materi ajar yang lebih menarik dan interaktif. Dengan pendekatan ini, diharapkan guru dapat lebih kreatif dalam menyajikan pembelajaran, sementara siswa semakin termotivasi untuk belajar melalui media yang lebih visual.

Tahapan selanjutnya adalah monitoring dan evaluasi untuk menilai progres penguasaan Canva for Education oleh guru serta efektivitas penggunaan media visual dalam pembelajaran. Monitoring dilakukan untuk melihat sejauh mana guru dapat menerapkan Canva dalam pembuatan materi ajar yang lebih menarik dan interaktif.

Hasil evaluasi menunjukkan bahwa masih terdapat kendala, di mana guru umumnya hanya menggunakan fitur dasar, seperti menambahkan teks dan gambar, tanpa mengeksplorasi elemen desain lainnya. Untuk mengatasi hal ini, tim melakukan sosialisasi ulang yang berfokus pada pemanfaatan fitur-fitur lanjutan, seperti animasi, template interaktif, dan elemen multimedia

lainnya. Dengan pemahaman yang lebih mendalam, diharapkan guru dapat menghasilkan materi pembelajaran yang lebih dinamis, kreatif, dan mudah dipahami oleh siswa.



Gambar 2. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian Masyarakat



Gambar 3. Sosialisasi dan Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva



Gambar 4. Monitoring dan Evaluasi

KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan sosialisasi dan pelatihan penggunaan *Canva for Education* di SDN Arjasa 1 Jember memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru serta siswa dalam memanfaatkan media pembelajaran digital. Melalui pelatihan ini, guru menjadi lebih terampil dalam membuat materi ajar yang menarik secara visual, sementara siswa dapat mengembangkan kreativitas dan keterampilan literasi digital sejak dini. Pelatihan ini juga memperkenalkan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran serta mendorong penerapan metode yang lebih interaktif dan menyenangkan di kelas. Dengan demikian, kegiatan ini diharapkan dapat menjadi langkah awal menuju transformasi pembelajaran digital yang lebih efektif dan relevan dengan perkembangan zaman.

Saputra, M., & Rohman, M. (2024). Transformasi Digital: Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Inovatif Dan Kolaboratif Dalam Pendidikan SD/MI. *PGMI: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 61–65.

REFERENSI

- Herniyastuti, & Abdul Kadir. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V SDN 101 Pajalesang Tahun Pelajaran 2023/2024. *Jurnal PGSD Universitas Lamappapoleonro*, 2(2), 88–94. <https://doi.org/10.57093/jpgsdunipol.v2i2.39>
- Ningrum, S. K., Sakmal, J., & Dallion, E. (2024). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva untuk Mengembangkan Budaya Literasi Digital Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1500–1511. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7432>
- Pratama, R., Alamsyah, M., Siburian, M. F., Marhento, G., & Jupriadi, J. (2023). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran IPA di Madrasah Aliyah. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 3(1), 40. <https://doi.org/10.30998/edubiologia.v3i1.16070>
- Putra, L. D., Salihah, A. F., Pratiwi, N. F., & Safario, A. M. (2023). Pemanfaatan Canva Untuk Pembelajaran Inovatif dan Kreatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(4), 2530–2535. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i4.5957>
- Rahayu, S. V. S., & Adriadi, R. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Kreativitas Literasi Digital Pada Poster Siswa Kelas VI SD Negeri 15 Kota Bengkulu. *BANTENESE: JURNAL PENGABDIAN MASYARAKAT*, 6(1), 203–212. <https://doi.org/10.30656/ps2pm.v6i1.8777>