



Pelatihan Desain Media Pembelajaran Digitas dengan Canva untuk Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa PPG Prajabatan PGSD

¹Yuni Setyowati, ² Moh. Sholeh

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Malang, Indonesia

¹yuni.setyowati.2331747@students.um.ac.id

²moh.soleh.2331139@students.um.ac.id

ABSTRACT

The development of technology in the digital era requires Pre-service PPG (Teacher Professional Education) students to possess competencies in designing creative and innovative digital learning media. This training, attended by 30 students, aimed to enhance their ability to design learning media using Canva. The community service activity was conducted online via Zoom, consisting of three stages: preparation, implementation, and evaluation. The results of the training showed an average post-test score increase of 35%, reflecting the improvement in participants' competencies. The participants successfully produced engaging and enjoyable digital learning media that support learning at the elementary school level.

Keywords: ¹Learning Media, ²Canva, ³Student Competence, ²Pre-service PPG

INFO ARTIKEL

Korespondensi :

Moh. Sholeh

moh.soleh.2331139@students.um.ac.id

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di era digital telah memberikan dampak yang sangat penting terhadap dunia pendidikan. Salah satu tantangan yang dihadapi dalam pendidikan adalah kebutuhan akan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan relevan dengan perkembangan zaman (Astini, 2019). Mahasiswa Pendidikan Profesi Guru (PPG) Prajabatan, khususnya Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD), diharapkan mampu merancang media pembelajaran digital yang interaktif untuk mendukung proses

belajar-mengajar. Namun, berdasarkan observasi awal, banyak mahasiswa PPG Prajabatan yang masih kesulitan dalam mendesain media pembelajaran digital secara efektif karena keterbatasan pengetahuan dan keterampilan menggunakan platform desain yang tersedia.

Pelatihan dengan adanya pembelajaran berbasis teknologi dirancang untuk memenuhi kebutuhan peserta didik di era digital. Mahasiswa PPG Prajabatan PGSD perlu dibekali kompetensi yang memadai untuk memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran daring maupun luring. Canva, sebagai salah satu aplikasi desain grafis berbasis web, menawarkan kemudahan dan fleksibilitas dalam pembuatan media pembelajaran digital (Alia et al., 2024). Dengan berbagai fitur yang sederhana namun kuat, Canva memungkinkan pengguna, termasuk pemula, untuk mendesain materi pembelajaran yang menarik dan professional (Nin, 2024).

Pelatihan ini diharapkan mampu meningkatkan kompetensi mahasiswa PPG dalam merancang media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan penguasaan Canva, mahasiswa diharapkan mampu menghasilkan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa di tingkat sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan berbasis pada kebutuhan lokal, sebagaimana diamanatkan dalam Kurikulum Merdeka (Anggraena et al., 2021).

Media pembelajaran digital memiliki peran penting dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran (Khairunnisa & Ilmi, 2020). Menurut Melati (2023) media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dan membantu memahami konsep yang kompleks. Canva telah terbukti sebagai alat yang efektif untuk mendukung desain media pembelajaran dalam berbagai konteks pendidikan (Anizak & Faridi, 2024). Selain itu, penelitian oleh Arifin (2024) menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas guru dan motivasi belajar peserta didik.

Kegiatan ini meliputi serangkaian pelatihan dan pendampingan intensif kepada mahasiswa PPG Prajabatan PGSD. Pelatihan ini mencakup pengenalan fitur Canva, teknik desain dasar dan lanjutan, serta penerapan dalam konteks

pembelajaran di sekolah dasar. Selain itu, mahasiswa juga akan diberikan tugas praktik untuk mendesain media pembelajaran berbasis proyek sehingga dapat langsung mengimplementasikan keterampilan yang diperoleh selama pelatihan.

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa PPG Prajabatan PGSD dalam mendesain media pembelajaran digital menggunakan Canva. Dengan kompetensi yang meningkat, mahasiswa diharapkan mampu menghasilkan media pembelajaran yang kreatif, inovatif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, sehingga dapat mendukung proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan di tingkat sekolah dasar.

METODE PENGABDIAN

Metode pengabdian ini dilakukan melalui pelatihan desain media pembelajaran digital menggunakan Canva, yang bertujuan untuk meningkatkan kompetensi mahasiswa PPG Prajabatan Program Studi PGSD Universitas Negeri Malang Gelombang 1 Tahun 2024. Kegiatan ini dilaksanakan secara daring melalui platform video konferensi Zoom atau Google Meet, sehingga dapat menjangkau peserta dari berbagai daerah. Sebanyak 30 mahasiswa PPG Prajabatan PGSD menjadi peserta pelatihan, dipilih berdasarkan minat dan kebutuhan dalam menguasai desain media pembelajaran digital.

Pelaksanaan kegiatan terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap persiapan, modul pelatihan yang mencakup pengenalan Canva, prinsip desain pembelajaran, dan teknik pembuatan media interaktif disusun. Selain itu, platform daring serta alat evaluasi seperti formulir Google Form untuk *pretest* dan *posttest* dipersiapkan. Pelaksanaan pelatihan dimulai dengan sesi pengenalan Canva dan prinsip desain media pembelajaran, dilanjutkan dengan praktik pembuatan media digital seperti infografis, presentasi interaktif, dan video pembelajaran. Pada sesi terakhir, peserta mempresentasikan hasil karya dan menerima umpan balik dari fasilitator.

Evaluasi dilakukan dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* untuk mengukur peningkatan kompetensi, serta melalui angket kepuasan peserta terhadap pelatihan. Keberhasilan pelatihan diukur berdasarkan peningkatan nilai *posttest*

dengan target rata-rata 30% lebih tinggi dari *pretest*, kualitas media pembelajaran yang dihasilkan, dan tingkat kepuasan peserta, dengan target minimal 80% peserta merasa puas atau sangat puas.

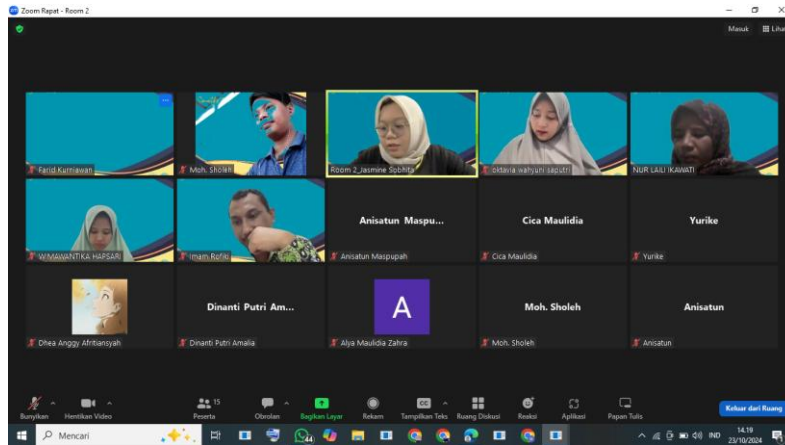
HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan pelatihan desain media pembelajaran digital menggunakan Canva dilaksanakan pada tanggal 21-22 Mei 2024. Pelatihan ini diikuti oleh 30 mahasiswa PPG Prajabatan Program Studi PGSD Universitas Negeri Malang Gelombang 1 Tahun 2024. Kegiatan dilaksanakan secara daring melalui platform Zoom selama dua hari, dengan jadwal yang meliputi sesi pengenalan, praktik, dan evaluasi.

Pada tahap persiapan, modul pelatihan yang mencakup pengenalan fitur Canva, prinsip desain pembelajaran, dan teknik pembuatan media interaktif disusun secara sistematis dan menyeluruh agar sesuai dengan kebutuhan peserta. Modul ini dirancang untuk memberikan panduan yang mudah dipahami, dengan langkah-langkah praktis yang dapat langsung diterapkan. Selain itu, platform daring yang digunakan yaitu Zoom Meeting diatur sedemikian rupa untuk memastikan kelancaran proses pelatihan. *Pretest* dan *posttest* melalui Google Form untuk mengukur tingkat pemahaman awal dan akhir peserta terhadap materi pelatihan.

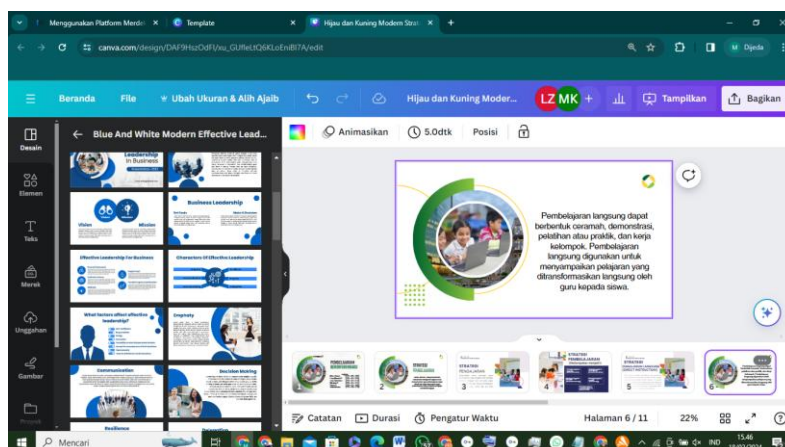
Pelaksanaan pelatihan terdiri dari tiga sesi utama yang dirancang secara sistematis untuk memastikan peserta mendapatkan pemahaman teoritis dan keterampilan praktis dalam mendesain media pembelajaran digital.

Dalam sesi pengenalan, peserta diperkenalkan pada prinsip dasar desain media pembelajaran yang efektif dan menarik, serta fitur-fitur unggulan Canva yang relevan untuk kebutuhan pembelajaran. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif, menggunakan presentasi visual dan studi kasus yang relevan, sehingga peserta dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang dijelaskan. Antusiasme peserta terlihat dari banyaknya pertanyaan yang diajukan dan diskusi yang aktif selama sesi berlangsung. Peserta juga mencatat poin-poin penting sebagai panduan untuk sesi praktik selanjutnya.



Gambar 1. Sesi pelatihan
Sumber : Dokumentasi foto, 2024

Pada sesi praktik, peserta secara mandiri mempraktikkan pembuatan media pembelajaran digital menggunakan Canva, seperti infografis, presentasi interaktif, dan video pembelajaran. Untuk memastikan keberhasilan praktik, fasilitator memberikan arahan langkah demi langkah dan menyediakan contoh karya yang dapat dijadikan referensi. Hasil desain yang dibuat oleh peserta menunjukkan kreativitas yang tinggi dan kesesuaian dengan prinsip desain pembelajaran yang telah dipelajari. Setiap peserta berhasil menghasilkan setidaknya dua media pembelajaran digital selama sesi ini, yang menunjukkan peningkatan kemampuan teknis dan pemahaman materi.



Gambar 2. Proses pengenalan fitur canva
Sumber : Dokumentasi foto, 2024

Pada sesi diskusi dan Evaluasi hasil karya peserta dipresentasikan secara daring melalui fitur *screen sharing*, di mana setiap peserta mendapatkan kesempatan untuk menjelaskan konsep dan desain yang telah dibuat. Fasilitator memberikan

umpan balik konstruktif, mencakup aspek kejelasan visual, kesesuaian desain dengan tujuan pembelajaran, dan potensi penggunaan media dalam situasi pembelajaran nyata. Evaluasi dilakukan dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest*, yang menunjukkan peningkatan rata-rata skor sebesar 35%. Hal ini menunjukkan adanya transfer pengetahuan dan keterampilan secara efektif. Selain itu, angket kepuasan peserta mengindikasikan bahwa 90% peserta merasa sangat puas dengan materi dan metode pelatihan yang diberikan, menguatkan keberhasilan pelaksanaan program ini.

Pelatihan desain media pembelajaran digital menggunakan Canva merupakan implementasi dari teori konstruktivisme dalam pendidikan (Toner et al., 2016). Teori konstruktivisme, seperti yang dikemukakan oleh Piaget dan Vygotsky, menekankan bahwa pembelajaran adalah proses aktif yang melibatkan konstruksi pengetahuan berdasarkan pengalaman langsung (Suci, 2018). Dalam pelatihan ini, mahasiswa tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif, tetapi juga aktif membangun pemahaman mereka melalui praktik langsung dalam mendesain media pembelajaran. Hal ini sejalan dengan konsep *learning by doing*, di mana keterampilan peserta berkembang melalui pengalaman langsung yang terstruktur dan relevan dengan konteks pembelajaran (Kartika et al., 2023).

Dalam konteks desain media pembelajaran, prinsip desain instruksional seperti yang dijelaskan oleh Mujahid (2023) juga diterapkan. Mujahid menekankan pentingnya memberikan rangsangan awal yang memotivasi peserta, menyajikan materi secara sistematis, dan menyediakan peluang untuk berlatih dan menerima umpan balik. Tahapan dalam pelatihan ini pengenalan, praktik, dan evaluasi secara langsung, memastikan peserta tidak hanya memahami teori desain media pembelajaran tetapi juga mampu mengaplikasikan prinsip-prinsip tersebut secara praktis.

Penggunaan Canva sebagai alat dalam pelatihan juga sesuai dengan konsep teknologi pendidikan yang menekankan pemanfaatan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran (Jenita et al., 2023). Canva, dengan fitur-fitur yang *user-friendly*, memungkinkan peserta untuk merancang media pembelajaran yang menarik, efektif, dan relevan. Alat ini mendukung elemen desain pembelajaran seperti

pengelolaan informasi visual, tata letak, dan penggunaan warna, yang berperan penting dalam menciptakan media pembelajaran yang memfasilitasi pemahaman peserta didik. Hal ini mengacu pada teori Mayer (2009) tentang *multimedia learning*, yang menyatakan bahwa kombinasi elemen visual dan verbal secara efektif dapat meningkatkan pembelajaran (Afidah, 2020).

Selain itu, evaluasi yang dilakukan dalam pelatihan menggunakan pretest dan posttest adalah bentuk implementasi dari konsep *assessment for learning* (Nizaruddin et al., 2021). Teknik ini membantu mengukur peningkatan kompetensi peserta sekaligus memberikan umpan balik mengenai efektivitas metode pelatihan (Machmudah et al., 2022). Dengan hasil evaluasi menunjukkan peningkatan rata-rata skor sebesar 35%, hal ini mengindikasikan keberhasilan pelatihan dalam meningkatkan kompetensi peserta. Evaluasi juga mencakup dimensi afektif, seperti kepuasan peserta, yang menunjukkan pentingnya memperhatikan aspek motivasi dan kepuasan dalam keberhasilan program pelatihan.

Pelatihan ini sesuai dengan konsep pengembangan profesionalisme guru, yang mengacu pada peningkatan kompetensi pedagogik dan teknologi sesuai dengan standar profesi guru. Dalam era pembelajaran digital, penguasaan desain media pembelajaran berbasis teknologi menjadi salah satu indikator kompetensi yang harus dimiliki guru. Dengan mengintegrasikan pendekatan berbasis teori, teknologi, dan praktik langsung, pelatihan ini berhasil memberikan pengalaman belajar yang menyeluruh dan relevan untuk membekali peserta dalam menghadapi tantangan pembelajaran abad ke-21. Pelatihan ini diharapkan dapat menambah kompetensi mahasiswa PPG Prajabatan dalam memberikan pelayanan terbaik dalam proses pembelajaran.

KESIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan desain media pembelajaran digital menggunakan Canva yang dilaksanakan secara daring telah berhasil meningkatkan kompetensi mahasiswa PPG Prajabatan Program Studi PGSD Universitas Negeri Malang dalam mendesain media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Kegiatan yang dirancang secara sistematis dalam tiga sesi pengenalan, praktik, dan evaluasi mampu memberikan

pemahaman teoritis dan keterampilan praktis kepada peserta. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman dan kemampuan teknis, dibuktikan dengan kenaikan rata-rata skor *pretest* dan *posttest* sebesar 35%. Selain itu, tingkat kepuasan peserta yang mencapai 90% mencerminkan keberhasilan metode pelatihan yang digunakan.

Untuk kegiatan pengabdian serupa di masa mendatang, disarankan agar pelatihan mencakup pengayaan materi tentang strategi implementasi media pembelajaran di kelas serta penggunaan alat teknologi lain yang relevan. Pendekatan *hybrid* yang mengombinasikan sesi daring dan luring juga dapat dipertimbangkan untuk memperluas pengalaman belajar peserta. Upaya ini diharapkan dapat semakin memperkuat kompetensi calon guru dalam menghadapi kebutuhan pembelajaran abad ke-21.

DAFTAR PUSTAKA

- Afidah, V. N. (2020). Prinsip- Prinsip Teori Beban Kognitif Dalam Merancang Media Pembelajaran Matematika. *JP2M (Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika)*, 1(2), 72. <https://doi.org/10.29100/jp2m.v1i2.195>
- Alia, P. A., Prayogo, J. S., Kriswibowo, R., Setyawan, A. budi, & Febriana, R. W. (2024). Pengembangan Keterampilan Desain Interaktif Dan Serbaguna Dalam Era Society 5.0 Dengan Menggunakan Canva. *Jurnal Pengabdian Kolaborasi Dan Inovasi IPTEKS*, 2(3), 977-982. <https://doi.org/10.59407/jpki2.v2i3.864>
- Anggraena, Y., Felicia, N., G, D. E., Pratiwi, I., Utama, B., Alhapi, L., & Widiaswati, D. (2021). Kajian Akademik Kurikulum Untuk Pemulihan Pembelajaran. *Pusat Kurikulum Dan Pembelajaran Badan Standar, Kurikulum, Dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi*, 50-52.
- Anizak Umilatifah, & Faridi Faridi. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Mata Pelajaran PAI & Bp Fase D - Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 2(5), 91-104. <https://doi.org/10.61132/jbpai.v2i5.530>
- Arifin, A. H., Pratiwi, W. R., Andriyansah, A., & Sultan, Z. (2024). Peningkatan Kreativitas Guru Paud di Kota Tangerang dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Canva. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 4(1), 151-157. <https://doi.org/10.31004/jh.v4i1.571>
- Astini, N. K. S. (2019). Pentingnya Literasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Bagi Guru Sekolah Dasar Untuk Menyiapkan Generasi. *Prosiding Seminar Nasional Dharma Acarya Ke-1 Tantangan Dan Peluang Dunia Pendidikan Di Era 4.0*, 1(2018), 113-115.
- Jenita, Harefa, A. T., Pebriani, E., Hanafiah, Rukiyanto, B. A., & Sabur, F. (2023).

Pemanfaatan Teknologi Dalam Menunjang Pembelajaran : Pelatihan Interaktif Dalam. *Communnity Development Journal*, 4(6), 13121-13129.

- Kartika, M., Khoiri, N., Sibuea, N. A., & Rozi, F. (2023). Learning By Doing, Training And Life Skills. *MUDABBIR Journal Reserch and Education Studies*, 1(2), 91-103. <https://doi.org/10.56832/mudabbir.v1i2.80>
- Khairunnisa, G. F., & Ilmi, Y. I. N. (2020). Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Tadris Matematika*, 3(2), 131-140. <https://doi.org/10.21274/jtm.2020.3.2.131-140>
- Machmudah, Destita Shari, Fifi Khoirul Fitriyah, Nanang Rokhman Saleh, Mujad Didien Afandi, & M Syaikhon. (2022). Pelatihan & Pendampingan Pengembangan Pembelajaran Literasi Sosial Budaya Sebagai Implementasi Kurikulum Merdeka. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Nusantara (JPkMN)*, 3(2), 520-526.
- Melati, E., Fayola, A. D., Hita, I. P. A. D., Saputra, A. M. A., Zamzami, Z., & Ninasari, A. (2023). Pemanfaatan Animasi sebagai Media Pembelajaran Berbasis Teknologi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar. *Journal on Education*, 6(1), 732-741. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i1.2988>
- Mujahid, U. Al, Safwandy, M., Siswa, K., & Guru, P. (2023). Model Dick Carrey Dalam Pemebelajaran PAI Untuk Mewujudkan Siswa Berkarakter Religius. *Jurnal Review Pendidika Dan Pengajaran*, 6(4), h. 4397-4404.
- Nin Dwi Putriani, A. O. H. W. M. R. C. (2024). Exploration Of A New Learning Media : Canva As Medium For Brand Logo Design For Vocational Student. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran* , 7(2), 4367-4378.
- Nizaruddin, N., Muhtarom, M., & Nugraha, A. E. P. (2021). Pelatihan Penggunaan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran Daring. *E-Dimas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 12(2), 291-296. <https://doi.org/10.26877/e-dimas.v12i2.6417>
- Suci, Y. T. (2018). Menelaah Teori Vygotsky Dan Interpedensi Sosial Sebagai Landasan Teori Dalam Pelaksanaan Pembelajaran Kooperatif Di Sekolah Dasar. *NATURALISTIC : Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(1), 231-239. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v3i1.269>
- Toner, J., Moran, A., & Gale, L. (2016). Jean Piaget: Learning and the stages of athlete development. In *Learning in Sports Coaching: Theory and Application* (pp. 89-100). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315746012>