

Pelatihan Penyusunan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Aplikasi Canva Bagi Guru SD Negeri 111 Kota Palembang

Susanti Faipri Selegi¹, Kiki Aryaningrum², Aldora Pratama³, Imelda Ratih Ayu⁴, Reza Syahbani⁵, Dila Marhipa⁶, Meliana Siregar⁷

Universitas PGRI Palembang
Email: susantiselegi@gmail.com

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru-guru SD Negeri 111 Kota Palembang dalam menyusun bahan ajar elektronik yang menarik dan interaktif dengan menggunakan aplikasi Canva. Latar belakang kegiatan ini adalah tantangan guru dalam menyesuaikan diri terhadap kurikulum merdeka dan kebutuhan siswa akan media pembelajaran yang inovatif. Pelatihan dilaksanakan dengan metode workshop dan pendampingan langsung, yang mencakup pengenalan konsep bahan ajar, pemanfaatan Canva sebagai alat desain, serta praktik pembuatan bahan ajar digital. Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test, serta penilaian terhadap hasil produk bahan ajar yang dibuat peserta. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran. Kegiatan ini diharapkan memberikan kontribusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.


Kata kunci: Pengabdian kepada masyarakat, bahan ajar elektronik, Canva, guru sekolah dasar, pelatihan, kurikulum merdeka.

Abstract

This Community Service Activity (PkM) aims to enhance the competencies of teachers from SD Negeri 111 Palembang City in preparing engaging and interactive electronic teaching materials using the Canva application. The background of this activity is the challenges faced by teachers in adapting to the independent curriculum and the students' needs for innovative learning media. The training is conducted using workshop methods and direct mentoring, which includes an introduction to the concept of teaching materials, the use of Canva as a design tool, and practical work on creating digital teaching materials. Evaluation is conducted through pre-tests and post-tests, as well as assessment of the teaching materials produced by the participants. The results show an improvement in the teachers' understanding and skills in utilizing technology to support learning. This activity is expected to contribute to improving the quality of learning in elementary schools.

Keywords: Community service, electronic teaching materials, Canva, elementary school teachers, training, independent curriculum.

Artikel disubmit: 02-07-2025 disetujui tanggal: 04-09-2025 Artikel dipublikasikan: 29-09-2025
Corresponden Author: Susanti Faipri Selegi e-mail: susantiselegi@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.31851/zdpsxg79> 

PENDAHULUAN

Universitas PGRI Palembang merupakan perguruan tinggi di lingkungan Kementerian Riset dan Teknologi Pendidikan Tinggi yang berkedudukan di Kota Palembang Provinsi Sumatera Selatan. Salah

satu tujuan dari Perguruan Tinggi menghasilkan karya pengabdian kepada masyarakat melalui penerapan ilmu kependidikan dan teknologi sehingga dapat bermanfaat bagi masyarakat di sekitarnya. Dalam mewujudkan tujuan tersebut,

WAHANA DEDIKASI

program studi S1 PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan sebagai pencetak Guru SD bekerjasama dengan lembaga pendidikan di sekitarnya. Bentuk kerjasama yang dilakukan meliputi Mahasiswa melakukan praktik di Sekolah, Guru sebagai mitra dalam kegiatan penelitian dan pengabdian, Dosen mengadakan kegiatan workshop yang diikuti oleh guru-guru dan lain-lain.

Seiring dengan pembaharuan kurikulum dari tahun ke tahun, guru diharapkan dapat mengikuti perubahan-perubahan dalam pembelajaran. Pembelajaran kurikulum 2013 dan sekarang kurikulum merdeka diharapkan membuat siswa aktif, kreatif dan inovatif. Dalam membuat pembelajaran menyenangkan guru dituntut juga kreatif dan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi kegiatan belajar mengajar.

Kegiatan pengembangan bahan ajar merupakan kegiatan akademik yang dapat dilakukan sendiri oleh para guru atau dibantu oleh tenaga administrasi di sekolah. Dalam pendidikan kegiatan pengembangan bahan ajar harus terintegrasi dalam kegiatan pembelajaran karena bahan ajar dikembangkan dan digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu, pada saat seorang guru mengembangkan bahan ajar, apa pun bentuk dan jenisnya harus

sesuai dengan tujuan kurikulum yang harus dikuasai siswa.

Guru sebagai fasilitator dalam kegiatan belajar mengajar dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan sekolah dan dapat mengembangkan bahan ajar dalam bentuk media yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, guru diharapkan dapat berkreasi menggunakan dan membuat sendiri media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa dan menjadikan belajar jadi lebih hidup. Dunia pendidikan mengalami banyak tantangan dan penyesuaian pelaksanaan sejak pandemi Covid-19 melanda dunia, khususnya Indonesia. Selain itu bahan ajar yang baik yang dapat memenuhi kebutuhan belajar siswa sesuai kurikulum 2013 dan merdeka juga diperlukan sebagai pemenuhan kompetensi guru SD yang professional.

Berdasarkan uraian latarbelakang dapat digaris bawahi bahwa inti permasalahan yang dihadapi oleh para guru SD dikota Palembang yaitu: masalah pemanfaatan media siaga bencana dengan penjabaran sebagai berikut:

1. Keterbatasan bahan ajar yang dapat memenuhi kebutuhan kurikulum merdeka
2. Kurangnya motivasi para guru untuk melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan media yang efektif, efisien, kreatif, dan inovatif.
3. Ketidakkampuan guru menggunakan bahan ajar pembelajaran.

WAHANA DEDIKASI

Dengan demikian diperlukan adanya pelatihan bagi guru yang dapat mendukung kompetensi dan kebutuhan siswa SD dalam belajar.

BAHAN DAN METODE

Dalam melaksanakan kegiatan ini metode yang kami lakukan adalah metode Pelatihan dan pendampingan. Pelatihan ini dilakukan untuk membantu guru-guru SD dalam meningkatkan kegiatan dengan pembuatan bahan ajar. Pembuatan bahan ajar ini dengan memanfaatkan aplikasi canva bagi guru SD. Proses pembuatan bahan ajar tersebut dapat meningkatkan kreativitas guru dan wawasan dan dapat diaplikasikan guru dalam pembelajaran. Adapaun tahapan yang dilakukan sebagai berikut

- 1) Tahap Persiapan, dalam tahap persiapan ini yang dilakukan adalah:
 - a) Persiapan administrasi
 - b) Koordinasi dengan mitra/masyarakat sasaran
 - c) Observasi terhadap sarana dan prasarana
 - d) Penyiapan materi pelatihan termasuk perangkat pembelajaran
 - e) Penyusunan jadwal pelatihan
- 2) Tahap Implementasi, pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah:
 - a) Sosialisasi pembuatan bahan ajar elektronik berbantuan aplikasi canva.
 - b) Pendalaman materi

persiapan penyusunan bahan ajar

- c) Pelatihan pembuatan bahan ajar

Bentuk evaluasi yang digunakan adalah Pre Test dan Post Test selama mengikuti pelatihan. Pada kegiatan ini juga dilaksanakan refleksi terhadap pelaksanaan pelatihan. Maka dalam tahapan ini kami melakukan evaluasi terhadap pelaksanaan pelatihan dengan melihat hasil pembuatan bahan ajar yang sudah dibuat oleh guru yang selanjutnya melakukan evaluasi terhadap hasil bahan ajar tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan di SD Negeri 111 Palembang bertujuan untuk menambah pengetahuan dan memberikan pelatihan kepada guru SD Negeri 111 Palembang dapat menyusun bahan ajar elektronik yang menarik dan interaktif dengan menggunakan aplikasi Canva. Berikut dokumentasi kegiatan pengabdian masyarakat di SD Negeri 236 Palembang:



Gambar 1. Dokumentasi pelatihan bahan ajar elektronik di SD Negeri 111 Palembang.

Bahan ajar elektronik adalah seperangkat materi atau substansi pelajaran yang disusun secara runtut

WAHANA DEDIKASI

dan sistematis serta menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai siswa dalam kegiatan pembelajaran yang dikemas dalam interaktif multimedia (Abdillah, 2010).

Gambar 2 Contoh Bahan ajar

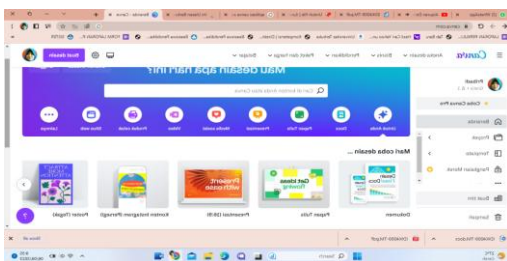


Sumber

<https://online.flipbuilder.com/Srimulyani/xype/>

Dengan mengembangkan bahan ajar elektronik ini menggunakan aplikasi Canva sebagai media tambahan. Diluncurkan tahun 2013, Canva adalah platform desain dan komunikasi visual online dengan misi memberdayakan semua orang di seluruh dunia agar dapat membuat desain apa pun dan mempublikasikannya di mana pun.

Berikut Gambar 3 Aplikasi Canva



Sumber <https://www.canva.com>

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan meningkatkan kemampuan guru SD Negeri 111 Palembang dalam membuat bahan ajar elektronik

berbasis aplikasi Canva. Selesaiannya pelaksanaan pelatihan ini diharapkan mampu menyelesaikan permasalahan guru-guru yakni pembuatan bahan ajar yang dimanfaatkan maksimal oleh guru untuk pembelajaran.

Pelaksanaan kegiatan penyuluhan dilakukan berdasarkan mekanisme dan rancangan umum kegiatan penyuluhan yang dikoordinasi oleh universitas PGRI Palembang. Bentuk kegiatan pelatihan ini ditunjukkan kepada guru yang akan dipandu oleh dosen dan mahasiswa PGRI Palembang.

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini telah terlaksana dengan baik dan selesai sebagaimana waktu yang telah direncanakan. Rangkaian kegiatan yang dimulai dari pembukaan, dilanjutkan dengan sambutan oleh kepala sekolah, sambutan ketua kegiatan PKM, sekaligus membuka acara pelatihan. Setalh itu dilanjutkan penyampaian materi oleh dosen-dosen sesuai dengan tema yang telah ditentukan.

Seperti membuat bahan ajar berbasis Canva dapat menjadi pilihan yang baik karena Canva menyediakan berbagai fitur desain yang mudah digunakan, sehingga Anda dapat membuat materi yang menarik dan informatif dengan cepat. Berikut adalah langkah-langkah umum untuk membuat bahan ajar menggunakan Canva:

Buat Akun Canva: Jika Anda belum memiliki akun, daftarlh di situs web Canva dan login.

- Pilih Template: Canva menyediakan berbagai template yang dapat Anda gunakan sebagai

WAHANA DEDIKASI

dasar untuk bahan ajar Anda. Anda dapat memilih template yang sesuai dengan jenis materi yang ingin Anda buat, misalnya presentasi, infografis, poster, atau lembar kerja.

- b) **Desain Layout:** Sesuaikan layout template sesuai dengan kebutuhan Anda. Anda dapat menambahkan judul, subjudul, teks, gambar, ikon, dan elemen desain lainnya.
- c) **Tambahkan Konten:** Masukkan konten bahan ajar Anda ke dalam desain. Pastikan konten yang Anda tambahkan mudah dipahami dan disusun dengan baik.
- d) **Gunakan Grafis dan Gambar:** Canva menyediakan berbagai pilihan grafis, ikon, dan gambar yang dapat Anda gunakan untuk memperkuat pesan Anda. Anda juga dapat mengunggah gambar sendiri jika diperlukan.
- e) **Berikan Warna dan Gaya:** Sesuaikan warna, font, dan gaya desain untuk mencocokkan branding atau tema yang Anda inginkan.
- f) **Tambahkan Interaktif (Opsional):** Jika Anda membuat bahan ajar digital, Anda dapat menambahkan elemen interaktif seperti tautan, tombol, atau elemen klik untuk meningkatkan interaktivitas materi.
- g) **Review dan Edit:** Periksa kembali bahan ajar Anda untuk memastikan tidak ada kesalahan dan semuanya terlihat baik. Anda juga dapat meminta pendapat dari orang lain untuk mendapatkan umpan balik.
- h) **Unduh atau Bagikan:** Setelah bahan ajar selesai, Anda dapat mengunduhnya dalam format

yang sesuai, seperti PDF atau gambar, atau membagikannya secara langsung melalui tautan Canva.

Berikut adalah beberapa tip tambahan saat menggunakan Canva untuk membuat bahan ajar:

- 1) Gunakan kombinasi teks dan gambar untuk menjelaskan konsep dengan lebih baik.
- 2) Pertimbangkan untuk membuat bahan ajar yang responsif, artinya dapat diakses dengan baik baik melalui perangkat komputer maupun perangkat mobile.
- 3) Gunakan font yang mudah dibaca dan hindari menggunakan terlalu banyak dekorasi yang dapat mengganggu konsentrasi pembaca.
- 4) Jika Anda tidak yakin dengan desain Anda, Anda dapat mencari inspirasi dari template Canva yang telah dibuat sebelumnya atau melalui sumber daya desain online lainnya.

Berikut adalah tahapan umum dalam pembuatan bahan ajar digital:

- a) **Perencanaan:** Tentukan tujuan pembelajaran, audiens target, materi yang akan disampaikan, serta metode pembelajaran yang akan digunakan. Rencanakan struktur dan alur bahan ajar Anda.
- b) **Pengumpulan Materi:** Kumpulkan semua materi yang akan Anda sertakan dalam bahan ajar Anda, termasuk teks, gambar, video, dan sumber daya pendukung lainnya.
- c) **Desain Konten:** Gunakan alat desain seperti Canva, Adobe Illustrator, atau PowerPoint untuk merancang layout dan desain konten bahan ajar Anda. Atur

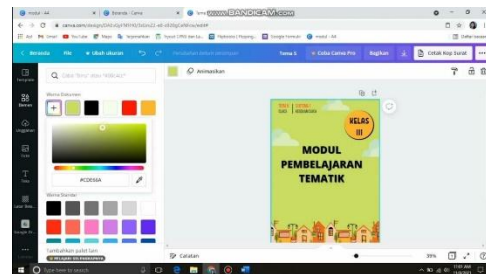
WAHANA DEDIKASI

- konten secara terstruktur dan jelas, serta tambahkan elemen visual untuk meningkatkan daya tariknya.
- d) Integrasi Media: Sertakan gambar, video, animasi, dan audio yang relevan untuk memperkaya pengalaman pembelajaran. Pastikan semua media yang Anda gunakan mendukung tujuan pembelajaran Anda dan disertakan dengan izin yang diperlukan.
 - e) Interaktivitas: Tambahkan elemen interaktif seperti pertanyaan pilihan ganda, kuis, simulasi, atau aktivitas drag-and-drop untuk meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.
 - f) Uji Coba: Uji coba bahan ajar Anda untuk memastikan semua elemen berfungsi dengan baik dan tidak ada kesalahan. Mintalah umpan balik dari rekan sejawat atau tester beta jika memungkinkan.
 - g) Revisi: Berdasarkan umpan balik yang Anda terima, revisi dan perbaiki bahan ajar Anda sesuai kebutuhan. Pastikan untuk memperbaiki kesalahan dan meningkatkan kualitas konten.
 - h) Publikasi: Setelah bahan ajar selesai direvisi, siapkan untuk dipublikasikan. Anda dapat memilih untuk membagikannya melalui platform pembelajaran daring, website, atau melalui email kepada peserta.
 - i) Pemeliharaan: Tetap pantau dan perbarui bahan ajar Anda sesuai dengan perkembangan dan umpan balik dari pengguna. Pastikan konten tetap relevan dan akurat seiring waktu.

- j) Evaluasi: Lakukan evaluasi terhadap efektivitas bahan ajar Anda dengan mengumpulkan data dan umpan balik dari pengguna. Gunakan informasi ini untuk melakukan perbaikan dan peningkatan di masa mendatang. Contohnya sebagian bab guru akan membuat sendiri (original), sebagian bab mengambil dari referensi, dan sebagian bab lain ditambah atau dikurangi sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 4. Bahan Ajar Dengan Menggunakan Aplikasi Canva



Gambar 5. Tampilan Modul Ajar



Gambar 6. Tampilan Contoh Modul ajar

WAHANA DEDIKASI

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan penyusunan bahan ajar elektronik berbasis aplikasi Canva bagi guru-guru SD Negeri 111 Kota Palembang berhasil dilaksanakan dengan baik. Kegiatan ini memberikan solusi terhadap tantangan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka. Melalui metode pelatihan dan pendampingan, guru memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai konsep bahan ajar, serta keterampilan praktis dalam menggunakan Canva untuk menyusun materi ajar yang interaktif dan relevan. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru setelah mengikuti pelatihan. Dengan demikian, kegiatan ini berkontribusi dalam meningkatkan profesionalisme guru serta kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Dahar, R.W. (2011). *Teori-teori belajar & pembelajaran*. Erlangga.
- Nisa, K., Selegi, S.F., & Oktavia, M. (2023). Pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi Kinemaster pada materi tempat wisata. *EduTech: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 9(1), 162–168.
- Nurhasana, P.D., Selegi, S.F., Agustina, & dkk. (2023). Training on digital module creation and implementation in the Independent Curriculum. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.

- Selegi, S.F., dkk. (2023). *Strategi pembelajaran*. CV. Azka Pustaka.
- Selegi, S.F., & Aryaningrum, K. (2022). Literasi digital untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa melalui pembuatan video tutorial alat peraga edukasi. *Jurnal Sinestesia*.
- Valentina, T., Selegi, S.F., & Junaidi. (2023). Strategi meningkatkan literasi baca siswa sekolah dasar. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 21(3), 630–639.