

PELATIHAN CANVA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS GURU TK DALAM PEMBUATAN PAMFLET PENERIMAAN PESERTA DIDIK BARU (PPDB)

Heri Maria Zulfiati¹, Abdul Rahim², Nur Huda Abdurrohim³, Indah Samiati⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Profesi Guru, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Jl. Batikan, UH-III Jl. Tuntungan No.1043, Tahunan, Kec. Umbulharjo, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55167

¹e-mail: heri.maria@ustjogja.ac.id

Abstrak

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini dilatarbelakangi oleh masih rendahnya pelatihan teknologi bagi tenaga pendidik, khususnya dalam pembuatan media promosi sekolah. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas guru Taman Kanak-kanak (TK) dalam mendesain pamflet Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) menggunakan aplikasi Canva. Sasaran kegiatan adalah 15 guru TK di Kecamatan Panjatan, Kabupaten Kulon Progo. Pelatihan ini menggunakan metode *Participatory Action Research* (PAR) dengan tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Hasil pelatihan menunjukkan peningkatan keterampilan peserta dalam menggunakan Canva, serta lahirnya produk pamflet PPDB yang menarik dan komunikatif. Kegiatan ini memberikan manfaat dalam memperkuat literasi digital pendidik dan meningkatkan daya saing sekolah.

Kata Kunci: canva, PPDB, kreativitas, guru TK

Abstract

This Community Service Program (PkM) was initiated in response to the limited availability of technology training for educators, particularly in the development of school promotional media. The program aims to enhance the creativity of kindergarten (TK) teachers in designing New Student Admission (PPDB) pamphlets using the Canva application. The target participants were 15 kindergarten teachers from Panjatan District, Kulon Progo Regency. The training employed the Participatory Action Research (PAR) method, consisting of preparation, implementation, and evaluation stages. The results demonstrated an improvement in participants' skills in utilizing Canva, as well as the production of engaging and communicative PPDB pamphlets. This activity contributed to strengthening educators' digital literacy and enhancing the competitiveness of the schools involved.

Keywords: Canva, PPDB, creativity, kindergarten teachers

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat telah memberikan dampak signifikan di berbagai sektor, termasuk bidang pendidikan. Dunia pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan perubahan teknologi guna meningkatkan kualitas pembelajaran maupun promosi lembaga Pendidikan (Monoarfa & Haling, 2021; Saputri & Wulandari, 2022). Salah satu *platform* desain digital yang semakin populer dalam dunia pendidikan adalah *Canva*, yaitu platform daring yang

menyediakan berbagai alat untuk membuat poster, pamflet, infografis, dan media visual lainnya (Monoarfa & Haling, 2021; Ardiani & Fitria, 2022).

Dengan adanya teknologi digital, dunia pendidikan telah mengalami revolusi yang signifikan. Pergeseran menuju digitalisasi ini memberikan tantangan dan peluang besar bagi sektor pendidikan, terutama dalam hal penggunaan alat-alat digital untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperkenalkan konsep desain visual yang lebih baik. Salah satu inovasi yang muncul adalah penggunaan platform desain grafis berbasis web seperti Canva, yang tidak hanya memberikan kemudahan bagi pendidik untuk membuat materi pembelajaran, tetapi juga memberikan peluang bagi mereka untuk merancang media promosi sekolah yang lebih menarik

Penggunaan *Canva* dalam promosi sekolah dinilai sangat efektif untuk menciptakan kesan positif kepada calon peserta didik dan orang tua (Yanuarita & Desnia, 2023). Selain itu, beberapa penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan *Canva* tidak hanya meningkatkan kualitas media promosi, tetapi juga mendukung praktik pembelajaran inovatif (Idawati, 2022; Jibril, Rahmawati, & Sari, 2024). Menurut Ardiani dan Fitria (2022), pelatihan penggunaan *Canva* berkontribusi signifikan dalam meningkatkan kreativitas guru dalam mengembangkan media promosi dan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan Kurniawan dan Sari (2022) yang menyatakan bahwa keterampilan desain digital menjadi kompetensi esensial bagi pendidik di abad ke-21.

Penggunaan Canva dalam dunia pendidikan memiliki banyak keuntungan, terutama dalam meningkatkan kreativitas para guru dan mempercepat proses pembuatan media promosi sekolah. Beberapa penelitian internasional menunjukkan bahwa penggunaan alat seperti Canva sangat membantu guru dalam menciptakan materi yang lebih menarik, sehingga meningkatkan keterlibatan peserta didik dan menarik minat orang tua untuk memilih sekolah tersebut. Selain itu, Canva juga memungkinkan pendidik untuk memperkenalkan konsep desain grafis kepada anak-anak dengan cara yang sederhana dan menyenangkan, membantu mereka mengembangkan keterampilan abad 21 yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan masa depan.

Seiring dengan meningkatnya penggunaan Canva di berbagai sektor pendidikan, ada tantangan yang dihadapi oleh banyak guru, terutama di tingkat Pendidikan Taman Kanak-kanak (TK). Penelitian oleh Zulfiati et al. (2023) menunjukkan bahwa meskipun Canva memiliki banyak potensi, banyak guru yang belum memanfaatkan fitur-fitur Canva secara optimal.

Dalam konteks pendidikan anak usia dini, media visual yang menarik dan mudah dipahami sangat penting untuk menarik perhatian peserta didik. Studi Zulfiati, Cahyandaru, dan Agustina (2023) menunjukkan bahwa penggunaan *Canva* dalam pelatihan guru tidak hanya meningkatkan keterampilan desain, tetapi juga mendorong inovasi dalam pengembangan bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik siswa. Penelitian Yuliana dan Santosa (2021) juga menegaskan bahwa aplikasi *Canva* mampu meningkatkan kreativitas guru TK dalam menghasilkan konten edukatif yang menarik secara visual.

Meskipun popularitas *Canva* terus meningkat, banyak guru TK yang belum sepenuhnya memanfaatkan potensinya. Penelitian Zulfiati et al. (2023d) menemukan bahwa pelatihan *Canva* berbasis kebutuhan guru mampu meningkatkan keterlibatan aktif dan kualitas media ajar di kelas. Selain itu, Nurhidayah dan Permana (2023) menyatakan bahwa media promosi sekolah seperti pamflet berperan penting dalam membangun identitas lembaga pendidikan dan menarik minat calon peserta didik.

Pendidikan di era digital menuntut tenaga pendidik untuk mampu beradaptasi dengan teknologi, termasuk dalam hal pembuatan media promosi sekolah ((World Economic Forum, 2020) Namun kenyataan masih banyak Guru TK khususnya jenjang Taman Kanak-kanak (TK), yang belum memiliki keterampilan dalam desain media digital. Guru-guru TK di Kecamatan Panjatan menghadapi kesulitan dalam membuat media promosi yang menarik karena keterbatasan pelatihan teknologi (Yuliana & Santosa, 2021). Berdasarkan survei awal, sebagian besar guru belum mengenal Canva dan hanya mengandalkan metode konvensional. Literasi digital yang rendah ini berdampak pada daya saing sekolah (Nurhidayah & Permana, 2023; Mustofa et al., 2023).

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan Canva meningkatkan kreativitas dan keterampilan desain guru (Kurniawan & Sari, 2022; Anissa & Limbong, 2024). Dukungan pembelajaran berbasis proyek juga efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik (Zulfiati et al., 2023b; Pratiwi & Kusumawati, 2022). Oleh karena itu, pengabdian ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan guru TK dalam desain pamflet PPDB yang komunikatif dan menarik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan untuk memenuhi kebutuhan pelatihan bagi guru TK di Kecamatan Panjatan, Kabupaten Kulon Progo. Kegiatan ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas guru, memperkuat literasi digital pendidik, serta membekali mereka dengan keterampilan untuk merancang pamflet Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) yang efektif dan menarik secara mandiri.

METODE

Sejalan dengan kebutuhan pengembangan keterampilan digital guru TK, kegiatan ini dirancang untuk memberikan solusi berbasis praktik. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah *Participatory Action Research (PAR)*, yang memungkinkan para guru untuk tidak hanya menjadi peserta pasif, tetapi juga aktif dalam setiap tahap proses pelatihan. Dengan pendekatan ini, para peserta diharapkan dapat mengidentifikasi sendiri tantangan yang dihadapi dalam penggunaan teknologi desain, seperti Canva, dan secara bersama-sama mencari solusi untuk mengatasinya. Pendekatan ini didasarkan pada prinsip kolaborasi antara fasilitator dan peserta untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam konteks yang relevan dengan kebutuhan mereka.

Tahapan pelatihan dimulai dengan survei kebutuhan, yang bertujuan untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman awal peserta terhadap teknologi desain. Kemudian, modul pelatihan disusun berdasarkan hasil survei ini untuk memastikan materi yang disampaikan sesuai dengan tingkat pemahaman dan kebutuhan para peserta. Kegiatan diikuti oleh para Guru yang tergabung di Kecamatan Panjatan, Kabupaten Kulon progo, sebanyak 15 guru dari beberapa TK menjadi peserta dalam kegiatan ini. Selain itu untuk mendukung kelancaran pelaksanaan pelatihan 10

mahasiswa Pendidikan Profesi Guru (PPG) Prajabatan dari Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa juga dilibatkan sebagai fasilitator.

Selama sesi pelatihan, peserta diberi kesempatan untuk mengikuti ceramah dan demonstrasi tentang penggunaan Canva, diikuti dengan sesi praktik mandiri, di mana setiap guru membuat pamflet PPDB yang dapat mereka gunakan untuk mempromosikan sekolah mereka. Sesi diskusi dan evaluasi memungkinkan peserta untuk memberikan umpan balik terhadap materi pelatihan. Setelah sesi pelatihan, peserta diberi waktu untuk membuat pamflet sesuai dengan tema yang telah ditentukan, dan hasil karya mereka dievaluasi berdasarkan kualitas desain, kreativitas, dan keberhasilan dalam menyampaikan informasi. Evaluasi dilakukan secara langsung oleh fasilitator dan juga melalui angket yang dibagikan kepada peserta untuk mengukur

Evaluasi dilakukan melalui observasi, penilaian produk, serta angket kepuasan peserta (Creswell, 2014; Anshori, 2021). Dalam tahap evaluasi, penilaian dilakukan tidak hanya berdasarkan kualitas desain yang dihasilkan, tetapi juga berdasarkan kemajuan yang dicapai oleh peserta dalam memahami dan menggunakan aplikasi Canva. Evaluasi ini sangat penting untuk mengukur seberapa efektif pelatihan ini dalam meningkatkan keterampilan teknis dan kreativitas guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu 1) Tahap Persiapan: Meliputi survei kebutuhan peserta untuk mengetahui tingkat literasi digital awal, penyusunan modul berbasis praktik Canva, serta persiapan sarana seperti laptop, koneksi internet, dan akun Canva peserta, 2) Tahap Pelaksanaan: Dimulai dengan ceramah tentang literasi digital, dilanjutkan demonstrasi penggunaan Canva, praktik mandiri pembuatan pamflet PPDB, dan sesi diskusi evaluasi hasil karya, dan Tahap Evaluasi: Observasi dilakukan terhadap keterampilan peserta saat praktik, penilaian terhadap kualitas pamflet yang dibuat, serta penyebaran angket kepuasan peserta untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan.



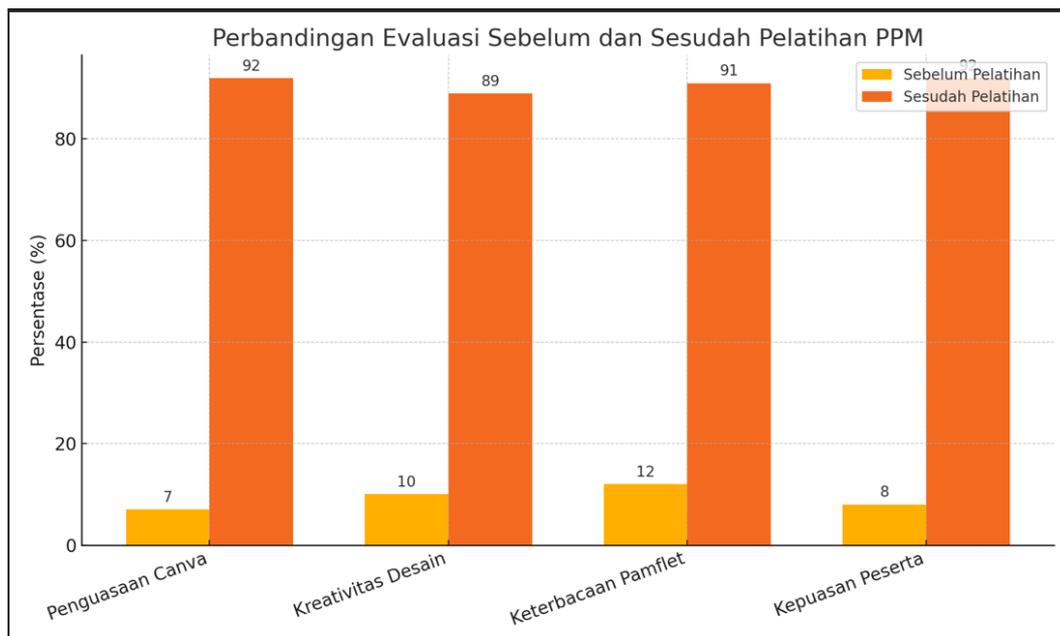
Gambar 1 Kegiatan pelatihan Pembuatan Pamflet PPDB

Kegiatan pelatihan berlangsung dengan antusiasme yang tinggi dari para peserta. Seluruh peserta mampu menyelesaikan pembuatan pamflet PPDB berbasis *Canva* dengan tampilan yang menarik dan informatif. Hasil survei awal menunjukkan 85% guru belum familiar dengan *Canva*. Setelah pelatihan, 93% peserta mampu membuat pamflet PPDB berbasis digital desain meningkatkan kreativitas guru (Fajarwati et al., 2023; Rahayu & Setiawan, 2023).. Hasil observasi juga menunjukkan peningkatan kreativitas dan keterampilan desain (Jibril et al., 2024; Putri & Hidayati, 2023).

Tabel 1 Hasil Observasi

| Aspek | Persentase (%) | Kategori |
|----------------------------|-----------------------|-----------------|
| Penguasaan Canva | 92% | Baik Sekali |
| Kreativitas Desain | 89% | Baik |
| Keterbacaan Pamflet | 91% | Baik Sekali |
| Kepuasan Peserta | 92% | Sangat Puas |

Penemuan ini konsisten dengan temuan Anissa dan Limbong (2024) serta Putri dan Hidayati (2023), yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis aplikasi desain mampu meningkatkan motivasi dan hasil karya guru secara nyata. Penggunaan *Canva* terbukti memudahkan guru untuk mengkombinasikan unsur estetika dan informasi dalam media visual mereka (Zulfiati et al., 2023d; Jibril et al., 2024).



Gambar 2 Histogram Evaluasi Sebelum dan Sesudah Pelatihan PKM

Gambar 2 menunjukkan peningkatan signifikan dalam semua aspek yang dievaluasi setelah pelatihan. Sebelum pelatihan, penguasaan Canva hanya 7%, kreativitas desain 10%, keterbacaan pamflet 12%, dan kepuasan peserta 8%. Setelah pelatihan, seluruh aspek meningkat drastis dengan rata-rata di atas 90%.

Pelatihan ini menghasilkan perubahan yang signifikan dalam keterampilan peserta. Sebelum pelatihan, sebagian besar guru merasa kesulitan dalam menggunakan aplikasi desain grafis dan hanya memiliki pengetahuan terbatas tentang cara membuat media visual yang menarik. Namun, setelah pelatihan, mereka tidak hanya mampu membuat pamflet PPDB yang menarik, tetapi juga merasa lebih percaya diri dalam menggunakan Canva untuk berbagai keperluan pembelajaran dan promosi sekolah.

Lebih jauh lagi, pelatihan ini juga berperan penting dalam memperkenalkan cara-cara baru bagi guru untuk memanfaatkan teknologi dalam pekerjaan mereka. Dengan adanya pelatihan seperti ini, guru tidak hanya diajarkan cara menggunakan Canva, tetapi juga cara mengintegrasikan teknologi dalam berbagai aspek pembelajaran dan administrasi sekolah, yang dapat membantu meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Hasil yang diperoleh dari pelatihan ini menunjukkan bahwa dengan memberikan alat dan keterampilan yang tepat, guru dapat menghasilkan materi yang tidak hanya lebih kreatif, tetapi juga lebih efektif dalam mendukung pembelajaran dan promosi sekolah, yang pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan daya saing sekolah di tingkat lokal dan regional. Hasil ini sejalan dengan penelitian oleh Jibril et al. (2024) yang menunjukkan bahwa pelatihan berbasis Canva dapat meningkatkan kreativitas dan kemampuan desain guru secara signifikan.

Namun, perlu dicatat bahwa meskipun pelatihan ini telah memberikan dampak positif, masih ada tantangan yang harus dihadapi. Beberapa peserta merasa kesulitan dalam menggunakan fitur-fitur lanjutan Canva yang memerlukan keterampilan desain lebih mendalam. Oleh karena itu, disarankan agar pelatihan lanjutan diberikan untuk memastikan guru dapat memanfaatkan seluruh potensi Canva untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan promosi sekolah.

SIMPULAN

Pelatihan penggunaan Canva terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan desain grafis guru TK di Kecamatan Panjatan, Kabupaten Kulon Progo. Dengan pendekatan partisipatif melalui metode PAR, peserta tidak hanya menguasai teknis penggunaan Canva tetapi juga mampu menghasilkan pamflet PPDB yang menarik dan komunikatif. Kegiatan ini juga berkontribusi terhadap penguatan literasi digital pendidik serta memperbaiki daya saing promosi lembaga pendidikan. Diharapkan kegiatan serupa dapat diadopsi secara lebih luas untuk mendukung transformasi digital di dunia pendidikan dasar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LP2M) Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta atas dukungan pendanaan melalui Program Hibah Internal Tahun Anggaran 2024, sebagaimana tercantum dalam Surat Kontrak Nomor

032/UST/LP2M/AKM/IV/2024, sehingga kegiatan pengabdian ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anissa, F. N., & Limbong, A. M. N. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Islam Tambora. *Journal of Learning and Educational Technology*, 1 (1), 33–43.
- Ardiani, D., & Fitria, T. N. (2022). Pelatihan penggunaan aplikasi Canva untuk guru sekolah dasar. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5 (2), 100–108.
- Fajarwati, N. E., Rahmawati, A., Saputri, A. E., & Zulfiati, H. M. (2023). Pemanfaatan aplikasi Canva untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran IPS di kelas 6 sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9 (1), 2718–2728.
- Idawati, I. (2022). Pemanfaatan Canva dalam pembelajaran daring. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 10 (2), 100–110.
- Jibril, M., Rahmawati, L., & Sari, D. (2024). Canva sebagai media pembelajaran interaktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, (3), 200–210.
- Kurniawan, E., & Sari, M. (2022). Peningkatan kompetensi guru dalam desain grafis melalui pelatihan Canva. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 2), 85–95.
- Monoarfa, R., & Haling, A. (2021). Pemanfaatan Canva dalam pembuatan media ajar. **Jurnal Pendidikan Digital*, (2), 75–85.
- Mustofa, H., Zulfiati, H. M., & Wibawa, S. (2023). Penerapan Window Shopping berbantu aplikasi Canva untuk meningkatkan hasil belajar negara anggota ASEAN. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, (3), 131–142.
- Nurhidayah, S., & Permana, Y. (2023). Pelatihan desain media promosi sekolah berbasis Canva. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 1), 75–83.
- Pratiwi, D. A., & Kusumawati, A. (2022). Meningkatkan kemampuan desain grafis siswa menggunakan aplikasi Canva. *Jurnal Teknologi dan Pembelajaran*, (3), 120–130.
- Putri, D. A., & Hidayati, R. (2023). Pelatihan pembuatan leaflet menggunakan Canva untuk promosi sekolah. *Jurnal Abdimas Nusantara*, 4), 55–63.
- Rahayu, W. P., & Setiawan, A. (2023). Pemanfaatan Canva dalam mendukung inovasi media pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 1), 44–52.
- Saputri, A. D., & Wulandari, S. (2022). Peningkatan kompetensi guru dalam media pembelajaran berbasis visual dengan Canva. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2), 125–133.

- Siregar, A., & Manalu, B. (2022). Pelatihan desain media digital berbasis Canva bagi guru PAUD. *Jurnal Abdimas Pendidikan*, 1), 88–96.
- World Economic Forum. (2020). *The future of jobs report 2020*. World Economic Forum.
- Yanuarita, D., & Desnia, R. (2023). Efektivitas pamflet digital dalam promosi sekolah. **Jurnal Manajemen Pendidikan*, (4), 150–160.
- Yuliana, R., & Santosa, B. (2021). Peningkatan kreativitas guru TK dalam pembuatan media visual dengan Canva. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 9 (1), 40–49.
- Zulfiati, H. M., Cahyandaru, P., & Agustina, T. W. (2023). Pengembangan media audio visual berbasis aplikasi Canva pada pembelajaran tematik di sekolah dasar. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, 3), 251–263.
- Zulfiati, H. M., Khaningrum, N. I., Dewi, F. A., Sunarti, S., & Elsola, D. A. N. (2023a). Penggunaan project based learning dengan media scrapbook berbasis Canva dalam peningkatan hasil belajar siswa pada materi keanekaragaman hayati dan kebudayaan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8 (3), 210–220.
- Zulfiati, H. M., Khaningrum, N. I., Dewi, F. A., Sunarti, S., & Elsola, D. A. N. (2023b). Canva sebagai media pembelajaran tematik berbasis kebutuhan guru. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-an*, (2), 110–120.
- Zulfiati, H. M., Sunarti, S., Dewi, F. A., & Khaningrum, N. I. (2023c). Inovasi pembelajaran tematik dengan pendekatan proyek berbantuan Canva di SD. *Jurnal Pendidikan Tematik*, 1), 90–100.
- Zulfiati, H. M., Sunarti, S., Dewi, F. A., & Khaningrum, N. I. (2023d). Penggunaan Canva dalam pelatihan guru untuk peningkatan inovasi bahan ajar. *Jurnal Profesi Pendidikan*, 2), 145–156.