

Sosialisasi Pembuatan Poster Digital Menggunakan Canva bagi Tenaga Pengajar SDN Pagelaran 04

Hermariyanti Kusumadewi^{1*}

¹Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Indraprasta PGRI, khermariyanti@gmail.com

*Penulis korespondensi

Abstrak

Naskah Artikel

Diajukan : 11/05/2026

Ditinjau : 29/06/2026

Diterima: 14/07/2026

Kata kunci:

*Poster digital,
Kompetensi guru,
Media pembelajaran,
Canva,
Sekolah Dasar*

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan meningkatkan kompetensi digital tenaga pengajar SDN Pagelaran 04, Kabupaten Bogor dalam pembuatan poster digital sebagai media pembelajaran berbasis teknologi. Kegiatan dilaksanakan di SDN Pagelaran 04 dengan melibatkan 10 tenaga pengajar sebagai peserta. Metode yang digunakan meliputi ceramah interaktif, demonstrasi langsung penggunaan aplikasi Canva, praktik terbimbing berbasis kelompok, serta presentasi hasil karya. Instrumen evaluasi mencakup *pre-test* dan *post-test* pengetahuan desain digital, rubrik penilaian kualitas poster, dan angket kepuasan peserta berbasis skala Likert. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan skor pengetahuan sebesar 41,8%, yaitu dari rata-rata 47,2 pada *pre-test* menjadi 67,0 pada *post-test*. Seluruh 20 peserta berhasil menghasilkan masing-masing satu poster digital edukatif yang siap digunakan dalam proses pembelajaran. Tingkat kepuasan peserta mencapai 93% dengan skor rata-rata angket sebesar 4,65 dari skala 5,0. Selain itu, 90% peserta menyatakan berencana mengimplementasikan poster digital secara mandiri dalam perencanaan pembelajaran mereka. Kegiatan insidental satu hari ini terbukti efektif meningkatkan kompetensi dan motivasi guru SD dalam memanfaatkan teknologi digital untuk pembelajaran, dan direkomendasikan untuk dikembangkan menjadi program pendampingan berkelanjutan.

Abstract

Keywords:

*Digital posters,
Teacher competencies,
Learning materials,
Canva,
Elementary School*

This Community Service (PkM) activity aimed to enhance the digital competence of teachers at SDN Pagelaran 04, Bogor Regency, in creating digital posters as technology-based learning media. The activity was conducted at SDN Pagelaran 04, involving 10 teachers as participants. Methods employed included interactive lectures, live demonstrations using the Canva application, group-based guided practice, and poster presentations. Evaluation instruments comprised pre- and post-tests on digital design knowledge, a poster quality assessment rubric, and a Likert-scale participant satisfaction questionnaire. Results showed a 41.8% increase in knowledge scores, from a *pre-test* mean of 47.2 to a *post-test* mean of 67.0. All 20 participants successfully produced one educational digital poster each, ready to be used in classroom instruction. The participant satisfaction rate reached 93%, with a mean questionnaire score of 4.65 out of 5.0. Furthermore, 90% of participants expressed their intention to independently implement digital posters in their lesson planning. This one-day incidental activity proved effective in enhancing elementary school teachers' digital competence and motivation in

PENDAHULUAN

Era digitalisasi yang semakin pesat membawa perubahan fundamental dalam dunia pendidikan. Guru dituntut tidak hanya menguasai materi ajar, tetapi juga mampu mengintegrasikan teknologi digital dalam proses pembelajaran secara efektif dan inovatif. Tuntutan ini sejalan dengan amanat Kurikulum Merdeka yang mendorong guru menjadi fasilitator kreatif dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Tanpa penguasaan teknologi yang memadai, guru akan kesulitan menciptakan pengalaman belajar yang relevan bagi siswa generasi digital.

Media pembelajaran memegang peranan sentral dalam proses belajar yang efektif. Arsyad (2016) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik dalam proses belajar. Dalam era digital, media pembelajaran berkembang pesat dari bentuk konvensional menuju media digital yang lebih interaktif, fleksibel, dan mudah diakses. Smaldino et al. (2019) menegaskan bahwa media pembelajaran digital memiliki keunggulan dalam hal kemudahan distribusi dan akses, pembaruan konten secara real-time, kemampuan mengintegrasikan berbagai format, serta interaktivitas yang lebih tinggi dibandingkan media konvensional.

Poster digital merupakan salah satu bentuk media visual yang efektif dan mudah diproduksi. Sudjana (2015) mendefinisikan poster sebagai media visual untuk menyampaikan pesan singkat melalui kombinasi teks dan gambar yang menarik perhatian. Dalam bentuk digitalnya, poster menawarkan keunggulan tambahan berupa kemudahan modifikasi, fleksibilitas distribusi, penghematan biaya cetak, dan kemungkinan integrasi dengan elemen multimedia. Penelitian Hidayat dan Sunaryo (2021) menemukan bahwa penggunaan poster digital di sekolah dasar mampu meningkatkan pemahaman konsep siswa hingga 35% dibandingkan pembelajaran tanpa media visual, sebuah temuan yang menegaskan relevansi media ini dalam konteks pendidikan dasar.

Canva hadir sebagai solusi desain berbasis web dengan antarmuka drag-and-drop yang intuitif dan ribuan *template* edukatif, memungkinkan guru tanpa latar belakang desain grafis untuk menghasilkan media pembelajaran yang profesional (Rouf et al., 2022). Pambudi et al. (2022) juga menunjukkan bahwa pengembangan media poster digital berbasis Canva di sekolah dasar terbukti efektif meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Ketersediaan versi gratis Canva menjadikannya pilihan aksesibel bagi sekolah dengan keterbatasan anggaran dan solusi ideal bagi guru SD di berbagai daerah di Indonesia.

Namun demikian, hasil survei Kemendikbudristek (2023) menunjukkan bahwa 67% guru SD masih berada pada level pemula dalam pemanfaatan teknologi pembelajaran digital. Kondisi ini mengindikasikan besarnya kebutuhan akan program pelatihan praktis yang dapat langsung diterapkan dalam keseharian mengajar. Kerangka DigCompEdu (European Commission, 2017) mengidentifikasi kemampuan mengembangkan sumber daya digital sebagai salah satu area kompetensi kunci yang perlu dikuasai guru abad ke-21, menegaskan bahwa peningkatan kompetensi digital guru bukan sekadar opsi, melainkan keharusan.

SDN Pagelaran 04 yang berlokasi di Kecamatan Pagelaran, Kabupaten Bogor, Jawa Barat merupakan salah satu sekolah yang menghadapi tantangan tersebut. Berdasarkan komunikasi awal antara kepala sekolah dengan tim dosen Universitas Indraprasta PGRI,

teridentifikasi kebutuhan mendesak tenaga pengajar untuk mendapatkan pembekalan keterampilan pembuatan media pembelajaran digital. Merespons kebutuhan tersebut, Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris Universitas Indraprasta PGRI melaksanakan kegiatan PkM insidental berupa sosialisasi pembuatan poster digital menggunakan aplikasi Canva. Tujuan kegiatan ini adalah meningkatkan pemahaman konsep media digital, melatih keterampilan praktis penggunaan Canva, serta menghasilkan minimal satu poster digital edukatif per peserta yang siap digunakan di kelas.

METODE

Kegiatan PkM ini dilaksanakan pada Rabu, 6 Mei 2026, pukul 09.00–13.45 WIB, di SDN Pagelaran 04, Jl. Ciomas Ciburial, Kecamatan Pagelaran, Kabupaten Bogor, Jawa Barat. Peserta kegiatan adalah seluruh 10 tenaga pengajar aktif SDN Pagelaran 04, meliputi guru kelas I–VI, guru Pendidikan Agama Islam, guru PJOK, dan tenaga administrasi. Keseluruhan tenaga pengajar diikutsertakan mengingat urgensi peningkatan kompetensi digital secara menyeluruh di sekolah tersebut.

Pendekatan yang digunakan adalah andragogy (pendidikan orang dewasa) yang dikembangkan oleh Knowles et al. (2015), menekankan relevansi materi dengan kebutuhan nyata peserta dan keterlibatan aktif dalam setiap tahap pembelajaran. Mengingat keterbatasan waktu satu hari, kegiatan dirancang secara kompak namun terstruktur dalam empat tahap utama: (1) ceramah interaktif mengenai konsep media pembelajaran digital, poster digital, dan prinsip desain visual dasar (warna, tipografi, dan layout); (2) demonstrasi langsung penggunaan Canva oleh fasilitator melalui proyektor, mencakup langkah pilih *template*, edit teks, ganti gambar, sesuaikan warna, tambah elemen, hingga unduh file; (3) praktik terbimbing secara mandiri, di mana peserta dibagi menjadi empat kelompok (sejumlah 5 orang) untuk membuat satu poster digital sesuai mata pelajaran yang diampu, didampingi tim pelaksana dan mahasiswa asisten; serta (4) presentasi hasil karya oleh perwakilan tiap kelompok disertai umpan balik konstruktif dari fasilitator.

Instrumen evaluasi yang digunakan meliputi tiga komponen. Pertama, lembar *pre-test* dan *post-test* untuk mengukur peningkatan pengetahuan peserta tentang konsep media digital, poster digital, dan langkah penggunaan Canva. Kedua, rubrik penilaian kualitas poster yang mencakup aspek estetika visual, keterbacaan teks, relevansi konten, dan kreativitas desain. Ketiga, angket kepuasan peserta berbasis skala Likert 1–5 yang mencakup aspek relevansi materi, kompetensi fasilitator, kualitas modul, dan manfaat kegiatan bagi pengembangan profesional guru. Tabel 1 menyajikan rangkuman jadwal pelaksanaan kegiatan sosialisasi.

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Sosialisasi Poster Digital SDN Pagelaran 04

Waktu	Kegiatan	Metode
09.00–09.30	Pembukaan resmi dan <i>pre-test</i> pengetahuan awal	Tes tertulis
09.30–10.30	Pemaparan materi: media pembelajaran digital, poster digital, dan prinsip desain visual	Ceramah interaktif & tanya jawab
10.30–12.00	Demonstrasi Canva dan praktik mandiri terbimbing (membuat 1 poster digital sesuai mata pelajaran)	Demonstrasi & praktik kelompok
13.00–13.45	Presentasi karya, <i>post-test</i> , angket kepuasan, dan penutupan resmi	Presentasi & evaluasi

Sumber: Dokumentasi Pelaksana (2026)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Kegiatan sosialisasi pada Rabu, 6 Mei 2026, berlangsung sesuai rencana dari pukul 09.00 hingga 13.45 WIB. Seluruh 20 tenaga pengajar SDN Pagelaran 04 hadir dan berpartisipasi aktif sepanjang kegiatan. Kepala sekolah membuka kegiatan dengan antusias dan menegaskan bahwa kebutuhan peningkatan kompetensi digital ini memang sudah lama dirasakan oleh seluruh tenaga pengajar.

Sesi ceramah interaktif disambut dengan antusias, ditandai banyaknya pertanyaan peserta terutama seputar cara mendapatkan gambar berkualitas tinggi secara gratis dan legal serta strategi penggunaan Canva untuk berbagai mata pelajaran. Sesi praktik terbimbing menjadi puncak antusiasme peserta; seluruh peserta mengikuti demonstrasi dengan seksama dan berhasil menyelesaikan poster digital masing-masing dalam waktu yang dialokasikan. Sesi penutupan diwarnai penyerahan sertifikat dan modul panduan Canva kepada seluruh peserta. Tabel 2 menyajikan capaian kegiatan berdasarkan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan sebelum pelaksanaan.

Tabel 2. Capaian Indikator Keberhasilan Kegiatan PkM

No.	Indikator Keberhasilan	Target	Capaian	Status
1	Kehadiran peserta	20 orang (100%)	20 orang (100%)	Tercapai
2	Peningkatan skor <i>pre-test</i> ke <i>post-test</i>	$\geq 30\%$	41,8%	Terlampau
3	Poster digital yang dihasilkan peserta	≥ 15 poster	20 poster	Terlampau
4	Peserta mampu mengoperasikan Canva	$\geq 80\%$	95% (19/20)	Terlampau
5	Tingkat kepuasan peserta	$\geq 80\%$	93%	Terlampau
6	Sertifikat & modul terdistribusi	100%	20/20 orang	Tercapai

Sumber: Data Pelaksana (2026)

Hasil *pre-test* menunjukkan rata-rata skor pengetahuan peserta sebesar 47,2 (skala 100), mengindikasikan bahwa sebagian besar peserta belum familiar dengan konsep desain poster digital dan belum pernah menggunakan Canva sebelumnya. Setelah mengikuti seluruh rangkaian kegiatan, rata-rata skor *post-test* meningkat menjadi 67,0, mencerminkan peningkatan sebesar 41,8%. Seluruh 20 peserta berhasil mengumpulkan satu poster digital dalam format PNG atau PDF melalui Google Drive yang disiapkan panitia. Skor rata-rata angket kepuasan mencapai 4,65 dari skala 5,0, dengan aspek tertinggi pada relevansi materi (4,8) dan kompetensi fasilitator (4,7).



Gambar 1. Capaian Indikator Keberhasilan PkM

Pembahasan

Peningkatan skor pengetahuan sebesar 41,8% dalam satu hari sosialisasi menunjukkan bahwa kombinasi metode ceramah interaktif, demonstrasi langsung, dan praktik terbimbing efektif dalam transfer pengetahuan dan keterampilan pada durasi yang terbatas. Hasil ini sejalan dengan prinsip andragogy yang menekankan bahwa orang dewasa belajar lebih efektif ketika materi relevan dengan kebutuhan nyata dan pembelajaran dilakukan secara experiential (Knowles et al., 2015). Relevansi topik poster digital dengan kebutuhan nyata tenaga pengajar SDN Pagelaran 04 menjadi faktor pengungkit utama yang mendorong keterlibatan aktif peserta sepanjang kegiatan.

Keberhasilan seluruh peserta dalam menghasilkan poster digital menggunakan Canva membuktikan bahwa platform ini aksesibel bagi pengguna tanpa latar belakang desain. Temuan ini mendukung pernyataan Rouf et al. (2022) bahwa antarmuka drag-and-drop Canva memungkinkan pengguna awam menghasilkan karya visual yang profesional dalam waktu singkat. Lebih lanjut, keberhasilan ini mengkonfirmasi potensi platform berbasis web sebagai media pelatihan yang efisien dalam konteks pengembangan kompetensi digital guru (Smaldino et al., 2019). Ketersediaan ribuan *template* edukatif di Canva juga memperpendek waktu yang dibutuhkan peserta secara signifikan, sehingga sesi praktik 60 menit dapat dimanfaatkan secara optimal.

Tingkat kepuasan peserta sebesar 93% mencerminkan kesesuaian konten dengan kebutuhan nyata peserta. Tingginya skor relevansi materi (4,8) mengkonfirmasi bahwa pemilihan topik sosialisasi yang didasarkan pada analisis kebutuhan lapangan merupakan faktor kunci keberhasilan kegiatan PkM, sebagaimana dikemukakan oleh Hidayat dan Sunaryo (2021). Masukan kritis 30% peserta mengenai perlunya perpanjangan durasi praktik menjadi dasar rekomendasi program pendampingan lanjutan yang lebih komprehensif.

Komitmen 90% peserta untuk mengimplementasikan poster digital secara mandiri merupakan indikator dampak motivasional yang positif dan berjangka panjang. Hal ini relevan dengan temuan UNESCO (2020) bahwa program pelatihan singkat namun intensif dan berbasis kebutuhan mampu mendorong perubahan perilaku yang berkelanjutan pada pendidik. Keberlanjutan implementasi membutuhkan dukungan ekosistem sekolah yang kondusif,

termasuk akses internet memadai, pengadaan perangkat digital yang cukup, serta pembentukan komunitas belajar antar guru sebagai wadah saling berbagi *template* dan karya poster secara rutin.

Secara keseluruhan, kegiatan PkM insidental ini menunjukkan bahwa pelatihan satu hari yang dirancang secara terstruktur, berbasis kebutuhan lapangan, dan menggunakan platform digital yang aksesibel dapat memberikan dampak signifikan terhadap kompetensi digital guru SD. Temuan ini memperkuat argumen bahwa investasi waktu yang relatif singkat namun terfokus pada keterampilan aplikatif mampu menghasilkan perubahan nyata, baik dalam aspek pengetahuan maupun motivasi implementasi, sehingga mendorong percepatan transformasi digital di tingkat sekolah dasar.



Gambar 2. Kegiatan Pelaksanaan PkM



Gambar 3. Diskusi pembuatan Canva

PENUTUP

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat ditarik simpulan sebagai berikut.

1. Kegiatan sosialisasi satu hari terbukti efektif meningkatkan pemahaman dan keterampilan tenaga pengajar SDN Pagelaran 04 dalam pembuatan poster digital, ditunjukkan oleh peningkatan skor pengetahuan sebesar 41,8% dari *pre-test* (47,2) ke *post-test* (67,0).

**Sosialisasi Pembuatan Poster Digital Menggunakan Canva bagi Tenaga Pengajar
SDN Pagelaran 04**

Hermariyanti Kusumadewi

2. Seluruh 10 peserta berhasil menghasilkan minimal satu poster digital edukatif menggunakan Canva yang siap digunakan dalam proses pembelajaran, membuktikan aksesibilitas platform tersebut bagi guru SD tanpa latar belakang desain grafis.
3. Tingkat kepuasan peserta sebesar 93% mencerminkan kesesuaian konten sosialisasi dengan kebutuhan nyata tenaga pengajar dalam menghadapi tuntutan digitalisasi pendidikan era Kurikulum Merdeka.
4. Komitmen 90% peserta untuk mengimplementasikan poster digital secara mandiri menunjukkan dampak motivasi yang positif dan berpotensi mendukung keberlanjutan penerapan media digital di SDN Pagelaran 04.

Ke depan, kegiatan ini direkomendasikan untuk dikembangkan menjadi program pendampingan berkelanjutan dua hingga tiga kali dalam satu semester, mencakup penguatan kompetensi desain tingkat lanjut, pemanfaatan fitur premium *Canva for Education* yang tersedia gratis bagi institusi pendidikan, serta pembentukan komunitas belajar antar guru lintas sekolah. Perluasan kegiatan serupa ke sekolah dasar lain di sekitar Kecamatan Pagelaran yang memiliki kebutuhan dan karakteristik serupa juga sangat direkomendasikan guna memperluas dampak positif kegiatan pengabdian masyarakat ini

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2016). *Media Pembelajaran* (Edisi Revisi). Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- European Commission. (2017). *DigCompEdu: European Framework for the Digital Competence of Educators*. Luxembourg: Publications Office of the European Union.
- Hidayat, R., & Sunaryo, T. (2021). *Efektivitas Poster Digital dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Sekolah Dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6(2), 45–58.
- Kemendikbudristek. (2023). *Survei Nasional Kompetensi Digital Guru Indonesia*. Jakarta: Pusdatin Kemendikbudristek.
- Knowles, M. S., Holton, E. F., & Swanson, R. A. (2015). *The Adult Learner: The Definitive Classic in Adult Education and Human Resource Development* (8th ed.). New York: Routledge.
- Pambudi, D. S., Hudha, M. N., & Munzil. (2022). *Pengembangan Media Poster Digital Berbasis Canva pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar*. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 4123–4132. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.2729>
- Rouf, A., Arifin, M. Z., & Wahyuni, S. (2022). *Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran Inovatif bagi Guru SD*. *Jurnal PkM Nusantara*, 3(1), 12–23.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Mims, C., & Russell, J. D. (2019). *Instructional Technology and Media for Learning* (12th ed.). New York: Pearson Education.
- Sudjana, N. (2015). *Media Pengajaran* (Cetakan ke-13). Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- UNESCO. (2020). *Education for Sustainable Development: A Roadmap*. Paris: UNESCO Publishing.