

PELATIHAN TENTANG TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI DALAM PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL KEPADA GURU SEKOLAH DASAE

Harlen Simanjuntak¹, Difiex Anjasmara SR Pasaribu², Robinhot lumbangaol³

¹ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen, Indonesia; harlen.simanjuntak@uhn.ac.id

² Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen, Indonesia; difexa.pasaribu@student.uhn.ac.id

³ Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas HKBP Nommensen, Indonesia; robinhot.lumbangaol@student.uhn.ac.id

ARTICLE INFO

Article history:

Received 2025-11-14

Revised 2025-12-30

Accepted 2026-01-30

ABSTRAK

Salah satu permasalahan di SD Negeri 060807 Kecamatan Medan Kota adalah kesulitan yang dihadapi oleh para pendidik dalam mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam penggunaan media pembelajaran digital. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk Pelatihan Tentang Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Digital Kepada Gur-Guru Sdn 060807 Kecamatan Medan Kota. Dalam menelaah keadaan di lingkungan sekolah SD Negeri 060807 Kecamatan Medan Kota, kita menemukan beragam permasalahan terkait dengan adaptasi pembelajaran abad ke-21 dan pelaksanaan kurikulum merdeka. Melalui tahapan-tahapan ini, kegiatan PKM "Membangun Kemampuan Digital dalam Pembelajaran dengan Canva" bertujuan untuk memberdayakan masyarakat pendidik dalam mengadaptasi teknologi modern dalam pembelajaran, sehingga mendukung peningkatan kualitas pendidikan di wilayah tersebut.

Kata Kunci: Pelatihan; Teknologi Informasi dan Komunikasi; Media Pembelajaran Digital

ABSTRACT

One of the problems at SD Negeri 060807 Medan Kota is the difficulty faced by educators in integrating Information and Communication Technology (ICT) in the use of digital learning media. This Community Service (PKM) activity aims to provide training on Information and Communication Technology in the Use of Digital Learning Media for teachers at Sdn 060807, Medan Kota District. In examining the situation at SDN 060807, Medan Kota District, we found various problems related to adapting to 21st-century learning and implementing the independent curriculum. Through these stages, the PKM activity "Building Digital Skills in Learning with Canva" aims to empower the educational community in adapting modern technology in learning, thereby supporting the improvement of the quality of education in the region.

Keywords: Training; Information and Communication Technology; Digital Learning Media

This is an open access article under the [CC BY](#) license.



Corresponding Author:

Harlen Simanjuntak

Universitas HKBP Nommensen, Indonesia; harlen.simanjuntak@uhn.ac.id

PENDAHULUAN

Dalam menelaah keadaan di lingkungan sekolah SD Negeri 060807 Kecamatan Medan Kota, kita menemukan beragam permasalahan terkait dengan adaptasi pembelajaran abad ke-21 dan pelaksanaan kurikulum merdeka. Salah satu isu yang mencuat adalah kesulitan yang dihadapi oleh para pendidik dalam mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam penggunaan media pembelajaran digital (Wijaya, Johari, & Wicaksana, 2020). Tampaknya, kendala ini menjadi hambatan dalam mencapai potensi penuh dari penggunaan teknologi tersebut. Demi mengatasi tantangan ini, tim pengabdian telah merancang sebuah program pelatihan yang bertujuan untuk memberikan dukungan kepada para guru dalam mengoptimalkan penggunaan platform digital seperti Canva (Fitriah Aini1, 2022). Platform ini dianggap memiliki potensi besar dalam menciptakan media pembelajaran visual yang menarik dan inovatif (Permana, Hazizah, & Herlambang, 2024). Program pelatihan ini dirancang dengan tujuan untuk memberikan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan kepada para pendidik agar mereka dapat menguasai alat ini dengan baik dan memanfaatkannya secara efektif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan akan terjadi peningkatan signifikan dalam kualitas pembelajaran di sekolah tersebut serta pembelajaran yang lebih menarik dan berkesan bagi para siswa (Said, 2023).

Dengan pelatihan ini, diharapkan para pendidik akan memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang cara menggunakan Canva untuk mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan pembelajaran era modern (Marenden, Tambunan, & Limbong, 2021). Canva diakui sebagai alat yang sangat potensial untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan bagi para siswa dan bermanfaat bagi para guru dalam membuat materi presentasi yang menarik sehingga meningkatkan profesionalisme guru. Keberhasilan program pengabdian kepada masyarakat tidak hanya tergantung pada penguasaan teknologi semata, tetapi juga pada dampak positifnya terhadap mutu pembelajaran. Dengan memahami dan menguasai Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), khususnya platform Canva, diharapkan para pendidik akan meningkatkan keterampilan mereka dalam mengembangkan materi pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu mereka mengasah kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan pemecahan masalah (Isyafiani, Astra, & Sugihartono, 2023).

Salah satu permasalahan di SD Negeri 060807 Kecamatan Medan Kota adalah kesulitan yang dihadapi oleh para pendidik dalam mengintegrasikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam penggunaan media pembelajaran digital. Tampaknya, kendala ini menjadi hambatan dalam mencapai potensi penuh dari penggunaan teknologi tersebut. Tampaknya, kendala ini menjadi hambatan dalam mencapai potensi penuh dari penggunaan teknologi tersebut. Demi mengatasi tantangan ini, tim pengabdian telah merancang sebuah program pelatihan yang bertujuan untuk memberikan dukungan kepada para guru dalam mengoptimalkan penggunaan platform digital seperti Canva. Platform ini dianggap memiliki potensi besar dalam menciptakan media pembelajaran visual.

Demi mengatasi tantangan ini, tim pengabdian telah merancang sebuah program pelatihan yang bertujuan untuk memberikan dukungan kepada para guru dalam mengoptimalkan penggunaan platform digital seperti Canva (Pane, 2024). Platform ini dianggap memiliki potensi besar dalam menciptakan media pembelajaran visual yang menarik dan inovatif. Program pelatihan ini dirancang dengan tujuan untuk memberikan keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan kepada para pendidik agar mereka dapat menguasai alat ini dengan baik dan memanfaatkannya secara efektif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan akan terjadi peningkatan signifikan dalam kualitas pembelajaran di sekolah tersebut serta pembelajaran yang lebih menarik dan berkesan bagi para siswa (Anggraini, Lestari, & Hafniati, 2020). Dengan pelatihan ini, diharapkan para pendidik akan memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang cara menggunakan Canva untuk mengembangkan berbagai jenis media pembelajaran yang tidak hanya menarik, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan pembelajaran era modern (Fh, Pratita, Ekonomi, Sriwijaya, & Selatan, 2023). Canva diakui sebagai alat yang sangat potensial untuk menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan bagi para siswa dan bermanfaat bagi para guru dalam membuat materi presentasi yang menarik sehingga meningkatkan profesionalisme guru (Melianda, Rustinar, & Asmara, 2024).

METODE

Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini diselenggarakan di SD Negeri 060809 Kecamatan Medan Kota. Pelaksanaan PKM ini didasarkan pada koordinasi awal dengan Kepala Sekolah, Ibu Adiana, S.Pd (Ummah, 2019). serta analisis kebutuhan yang dilakukan selama observasi awal kegiatan. Tujuan pelaksanaan PKM ini adalah untuk memfasilitasi dan meningkatkan kompetensi para guru dalam penerapan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), khususnya dalam merancang materi pembelajaran digital yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Metode kegiatan PKM ini dirancang secara holistik dengan mengintegrasikan beberapa pendekatan, antara lain ceramah, praktek, dan diskusi (Syaferi, 2021).

Ceramah: Bagian ini akan mencakup penyampaian informasi secara langsung oleh fasilitator mengenai konsep dasar tentang penggunaan Canva for Education dan teknik-teknik terbaik dalam merancang bahan ajar digital yang efektif (Arikarani & Amirudin, 2021). Ceramah ini memberikan pemahaman awal kepada peserta tentang konsep dan prinsip-prinsip yang mendasari penggunaan teknologi ini dalam pembelajaran (Sampoerna, Rahardja, Mardiana, Devana, & Lestari Santoso, 2022). Praktek (Rahayu, Iskandar, & Abidin, 2022): Setelah sesi ceramah, peserta akan langsung terlibat dalam kegiatan praktik. Mereka akan diberikan kesempatan untuk secara aktif menggunakan platform Canva for Education dengan bimbingan langsung dari fasilitator. Peserta akan diminta untuk menciptakan berbagai jenis materi pembelajaran, mulai dari poster hingga presentasi (Syalommitha & Fanani, 2025).

Interaktif, sehingga mereka dapat mengaplikasikan konsep yang telah dipelajari dalam sesi ceramah sebelumnya (Mulyati & Evendi, 2020). Diskusi: Bagian ini akan memberikan kesempatan kepada peserta untuk berdiskusi, bertukar ide, dan berbagi pengalaman mereka dalam menggunakan Canvafor Education. Diskusi ini akan dipandu oleh fasilitator untuk mengidentifikasi tantangan yang mungkin dihadapi oleh peserta dan mencari solusi bersama (Putra, Astawan, & Antara, 2022). Selain itu, diskusi juga akan memberikan ruang bagi peserta untuk memperdalam pemahaman mereka tentang konsep-konsep yang telah dipelajari dan mengembangkan ide-ide baru untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Dengan pendekatan yang menyeluruh ini, diharapkan para peserta dapat memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang penggunaan Canva dan dapat mengembangkan keterampilan mereka dalam merancang bahan ajar digital yang inovatif dan efektif. Adapun tahapan pelaksanaan dari kegiatan PkM ini adalah (Wahyuni & Haryanti, 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Kebutuhan Mitra

Tahap pertama dari kegiatan ini adalah analisis kebutuhan mitra, di mana tim pengabdian melakukan pendekatan terhadap pihak-pihak terkait, seperti sekolah atau institusi pendidikan. Dalam tahap ini, tim mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran, khususnya terkait dengan Canva (Trisiana, 2020).

Pengembangan Materi dan Persiapan Pelatihan

Setelah menetapkan kebutuhan mitra, tim PKM mengembangkan materi pelatihan yang disesuaikan. Materi ini mencakup pengenalan Canva, penggunaan alat desain grafis, dan penerapan praktis dalam konteks pembelajaran (Rezania, Fihayati, Amrullah, Ambarwati, & Hadian, 2022). Persiapan pelatihan meliputi penyusunan modul, penjadwalan sesi, dan persiapan sarana prasarana yang diperlukan (Rizkiyah, Abdillah, & Nizar, 2023).

Pelatihan Canva

Tahap pelatihan merupakan inti dari kegiatan PKM ini. Tim pengabdian memberikan pelatihan langsung kepada peserta, seperti guru, staf pendidikan, dan pengelola sekolah. Selama sesi pelatihan, peserta diajarkan cara menggunakan Canva untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Pelatihan ini didukung dengan demonstrasi praktis dan pengalaman langsung (KASANA, 2023).



Gambar 1. Tim Pengabdian Memberikan Pelatihan Langsung Kepada Peserta, Seperti Guru, Staf Pendidikan

Monitoring dan Evaluasi

Selama dan setelah pelatihan, tim PKM melakukan monitoring terhadap kemajuan peserta. Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas pelatihan dan menangkap masukan dari peserta terkait perbaikan atau pengembangan lebih lanjut. Langkah-langkah perbaikan segera diimplementasikan untuk memastikan hasil yang optimal. Selain itu, evaluasi juga dilakukan dengan memberikan angket respon kepuasan mitra terhadap kegiatan PkM (Saputra & Gunawan, 2021).



Gambar 2. Tim Melakukan Monitoring Terhadap Kemajuan Peserta. Evaluasi Dilakukan

Analisis Data dan Pelaporan Kegiatan

Tahap terakhir adalah analisis data dan pelaporan hasil kegiatan. Tim PKM mengumpulkan data terkait partisipasi, pemahaman, dan perubahan perilaku peserta setelah pelatihan (Antika, Syamsuyurnita, Saragih, & Sari, 2023). Data ini dianalisis untuk mengevaluasi dampak kegiatan dan membuat laporan yang komprehensif, yang nantinya dapat digunakan sebagai bahan referensi atau informasi untuk kegiatan serupa di masa mendatang (Hasan, Milawati, Darodjat, Khairani, & Tahrim, 2021).



Melalui tahapan-tahapan ini, kegiatan PKM "Membangun Kemampuan Digital dalam Pembelajaran dengan Canva" bertujuan untuk memberdayakan masyarakat pendidik dalam mengadaptasi teknologi modern dalam pembelajaran, sehingga mendukung peningkatan kualitas pendidikan di wilayah tersebut (Faizah, Listyarini, & Murdhiati, 2023).

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih kami ucapkan kepada Kepala Sekolah SD Negeri 060807 Kecamatan Medan Kota dan Para Bapak/ibu Guru yang sudah mendukung dalam menyelesaikan penelitian ini. Dan kepada siswa/siswi yang sudah sangat antusias dalam mengikuti perkembangan dari penelitian yang kami lakukan.

KESIMPULAN

Melalui tahapan-tahapan ini, kegiatan PKM "Membangun Kemampuan Digital dalam Pembelajaran dengan Canva" bertujuan untuk memberdayakan masyarakat pendidik dalam mengadaptasi teknologi modern dalam pembelajaran, sehingga mendukung peningkatan kualitas pendidikan di wilayah tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, F., Lestari, H. M. Z. H. M. M. A., & Hafniati, T. (2020). Ragam Model Pembelajaran. In *Cv.Eureka Media Aksara* (Vol 7).
- Antika, S., Syamsuyurnita, Saragih, M., & Sari, S. P. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Leaflet Berbasis Culture Responsif Teaching Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas 2 Sanggar Bimbingan Kampung Bharu Malaysia. *Journal Of Social Science Research*, 3(3), 9945-9956.
- Arikarani, Y., & Amirudin, M. F. (2021). Pemanfaatan Media Dan Teknologi Digital Dalam Mengatasi Masalah Pembelajaran Dimasa Pandemi. *Edification Journal: Pendidikan Agama Islam*, 4(1), 93-116. <https://doi.org/10.37092/Ej.V4i1.296>
- Faizah, N., Listyarini, I., & Murdhiati, E. (2023). Pengembangan Media Cerita Bergambar Digital Pada Pembelajaran Ips Siswa Kelas 5 Sdn Kalicari 01. *Pendidikan Tabulas*, 7(1), 3824. <https://doi.org/https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/5838/4892>

- Fh, Y., Pratita, D., Ekonomi, P., Sriwijaya, U., & Selatan, S. (2023). Efektivitas Penggunaan Media Interaktif Berbasis Lectora Inspire Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas. *Jpek (Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Kewirausahaan)*, 7(2), 583–593. <https://doi.org/10.29408/jpek.v7i2.20538>
- Fitriah Aini1, B. Z. (2022). Keterampilan Berbahasa Indonesia Pada Materi Pidato Persuasif Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Sainifik. *Pendidikan Karakter Di Era Digital*, 1(1), 70.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Isyafiani, G. P., Astra, I. M., & Sugihartono, I. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Monopoli Digital Berbasis Problem Based Learning Pada Pokok Bahasan Dinamika Rotasi Dan Kesetimbangan Benda Tegar. *Prosiding Seminar Nasional Fisika (E-Journal)*, 11. <https://doi.org/10.21009/03.1102.Pf18>
- Kasanah, N. (2023). *Pengembangan Media Pembelajaran Digital Flashcard Genially Dalam Meningkatkan Kosakata Pada Materi Kind Of Diseases And Equipment Di Kelas V Mi*. Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri.
- Marenden, V., Tambunan, W., & Limbong, M. (2021). Analisis Pengembangan Sumber Belajar Digital Media Video Untuk Meningkatkan Mutu Sdm Guru Melalui Pemanfaatan Teknologi Pada Pembelajaran Tatap Muka Di Era New Normal. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(2), 66–79. <https://doi.org/10.33541/jmp.v10i2.3270>
- Melianda, O., Rustinar, E., & Asmara, A. (2024). Penggunaan Media Teknologi Digital Prezi Sebagai Bahan Ajar Bahasa Indonesia Dengan Tema Teks Biografi Di Kelas X Man 2 Kepahiang Untuk Meningkatkan Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Indo-Mathedu Intellectuals Journal*, 5(4), 5239–5245. <https://doi.org/10.54373/imej.v5i4.1575>
- Mulyati, S., & Evendi, H. (2020). Pembelajaran Matematika Melalui Media Game Quizizz Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Smp. *Gauss: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 64–73. <https://doi.org/10.30656/Gauss.v3i1.2127>
- Pane, A. R. (2024). Inovasi Pembelajaran Digital Menggunakan Media Interaktif Scratch Pada Era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru Fkip Upr*, 1(1).
- Permana, B. S., Hazizah, L. A., & Herlambang, Y. T. (2024). Teknologi Pendidikan: Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Di Era Digitalisasi. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 4(1), 19–28.
- Putra, I. M. C. W., Astawan, I. G., & Antara, P. A. (2022). Lembar Kerja Peserta Didik Digital Berbasis Pbl Pada Muatan Ipa Sekolah Dasar. *Mimbar Pgsd Undiksha*, 10(1), 155–163. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.47031>
- Rahayu, R., Iskandar, S., & Abidin, Y. (2022). Inovasi Pembelajaran Abad 21 Dan Penerapannya Di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2099–2104. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2082>
- Rezania, V., Fihayati, Z., Amrullah, M., Ambarwati, F. I., & Hadian, N. S. (2022). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Digital Bagi Guru Sd Muhammadiyah 5 Porong. *Selaparang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(3), 1415. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i3.10273>
- Rizkiyah, N., Abdillah, A., & Nizar, A. (2023). Pelatihan Implementasi Media Pembelajaran Berbasis Digital Pada Guru Di Smk Yatindo Bekasi. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bangun Cipta, Rasa, & Karsa*, 2(3), 94–97. <https://doi.org/10.30998/pkmbatasa.v2i3.2068>
- Said, S. (2023). Peran Teknologi Digital Sebagai Media Pembelajaran Di Era Abad 21. *Jurnal Penkomi:*

Kajian Pendidikan Dan Ekonomi, 6(2), 194–202.

- Sampoerna, S. T., Rahardja, U., Mardiana, Devana, V. T., & Lestari Santoso, N. P. (2022). Pelatihan Inovasi Media Pembelajaran Ilearning 2.0 Sebagai Pengabdian Masyarakat Terhadap Pendidikan Tinggi. *Adi Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 46–55. <https://doi.org/10.34306/Adimas.V2i2.567>
- Saputra, P. W., & Gunawan, I. G. D. (2021). Pemanfaatan Media Pembelajaran Digital Dalam Upaya Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Di Masa Covid-19. *Prosiding Seminar Nasional Iahn-Tp Palangka Raya*, (3), 86–95. <https://doi.org/10.33363/Sn.V0i3.94>
- Syaferi, A. (2021). *Engembangan Komik Digital Covid-19 Menggunakan Flip Pdf Professional Sebagai Media Pembelajaran Siswa Kelas X Sma*.
- Syalommitha, E. P., & Fanani, A. (2025). Pengaruh Model Giving Question And Getting Answer (Gqga) Berbantuan Media Digital Genially Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ips Materi Lapisan Bumi Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 6(1), 155–163. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v6i1.2025>
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31. <https://doi.org/10.20527/Kewarganegaraan.V10i2.9304>
- Ummah, M. S. (2019). Perspektif Mahasiswa Terhadap Literasi Digital Di Aplikasi Instagram Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Sustainability (Switzerland)*, 11(1), 1–14.
- Wahyuni, S., & Haryanti, N. (2024). Optimalisasi Kompetensi Guru Dalam Pengembangan Pembelajaran Berdiferensiasi Berbasis Media Digital. *Wahana Dedikasi: Jurnal Pkm Ilmu Kependidikan*, 7(1), 142–154. <https://doi.org/10.31851/Dedikasi.V7i1.15974>
- Wijaya, S. N., Johari, A., & Wicaksana, E. J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Karakter Hero Indonesia Pada Materi Sistem Peredaran Darah Development Of Learning Media Of Digital Comic Based On Indonesian Heroic Character On Circulatory System Material. *Didaktika Biologi: Jurnal Penelitian Pendidikan Biologi*, 4(2), 67–78.