

Training on Creating Digital Booklets Using Canva to Improve Creative Media Development Skills in the Era of Digital Society 5.0 for Elementary School Teachers in Gayo Luwes Regency

Pelatihan Pembuatan Digital Booklet Berbasis Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Membuat Media Kreatif di Era Digital Society 5,0 pada Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Gayo Luwes

Maria Ulfa*¹, Siska Eka Syafitri²

^{1,2}Universitas Samudra

*Email: mariaulfa.fkip@unsam.ac.id¹, siskaekasyafitri@unsam.ac.id²

Abstract

The Canva-based digital vocabulary booklet creation training for teachers at SDN 1 Kerukunan, Kuta Panjang District, Gayo Lues Regency, is an effort to address the challenges and opportunities presented by the Digital Society 5.0 era. This training provides teachers with the skills to create engaging learning media that can capture students' interest. By using Canva, an easily accessible web-based graphic design tool, teachers can create attractive and interactive digital vocabulary booklets, which will help students more easily remember and understand English vocabulary. Furthermore, this training offers an opportunity for teachers to develop their digital competencies, which are highly relevant in the modern educational landscape. With these skills, teachers can utilize various online learning resources and create digital learning materials accessible across multiple platforms. Additionally, this training may stimulate an entrepreneurial spirit among teachers, as they are encouraged to use their skills to develop valuable educational products that can potentially be marketed. This initiative is also significant in enhancing the quality of education in Gayo Lues Regency, which may still face limitations in access to technology and adequate educational resources. Overall, this training is essential for preparing teachers and students in Gayo Lues Regency to face technological developments and meet future educational demands.

Keywords: Digital Vocabulary; Booklet; Learning Media

Abstrak

Pelatihan Pembuatan Digital Vocabulary Booklet Berbasis Canva untuk guru SDN 1 Kerukunan Kecamatan Kuta Panjang di Kabupaten Gayo Luwes merupakan upaya dalam menghadapi tantangan dan peluang yang dibawa oleh Era Digital Society 5.0. Pelatihan ini memberikan guru keterampilan untuk membuat media pembelajaran kreatif yang dapat menarik minat siswa. Dengan menggunakan Canva, yang merupakan alat desain grafis berbasis web yang mudah diakses, guru dapat membuat digital vocabulary booklet yang menarik dan interaktif, yang akan membantu siswa lebih mudah mengingat dan memahami kosakata dalam bahasa Inggris. Selain itu, pelatihan ini juga memberikan kesempatan bagi guru untuk mengembangkan keterampilan digital mereka, yang sangat relevan di dunia pendidikan modern. Dengan kemampuan ini, guru dapat memanfaatkan berbagai sumber daya pembelajaran yang ada di internet serta menciptakan materi pembelajaran digital yang dapat diakses di berbagai platform. Selain itu, pelatihan ini juga dapat merangsang semangat kewirausahaan di kalangan guru, karena mereka diajarkan untuk memanfaatkan keterampilan yang dimiliki untuk menciptakan produk pembelajaran yang bernilai, yang bahkan bisa dipasarkan. Ini juga sangat penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan di Kabupaten Gayo Luwes, yang mungkin masih terbatas dalam hal akses terhadap teknologi dan sumber daya pendidikan yang memadai. Secara keseluruhan, pelatihan ini sangat penting untuk mempersiapkan guru dan siswa di Kabupaten Gayo Luwes menghadapi perkembangan teknologi dan tuntutan pendidikan di masa depan

Kata Kunci : Digital Vocabulary; Booklet; Media Pembelajaran

1. PENDAHULUAN

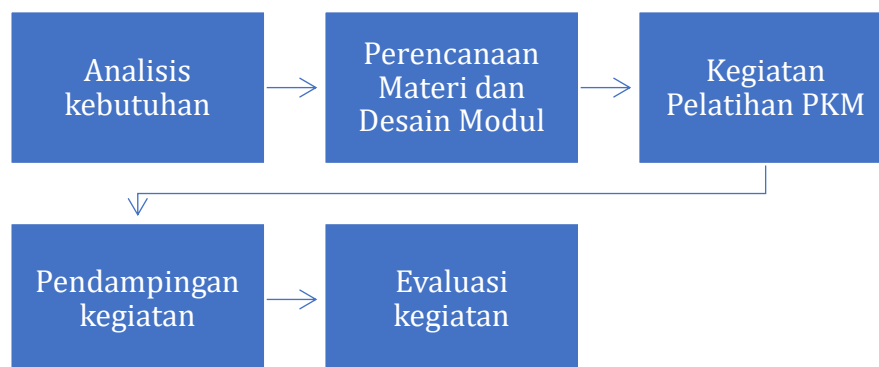
Pelatihan program Pembuatan Digital Vocabulary Booklet Berbasis Canva bagi guru SDN 1 Kerukunan Kecamatan Kuta Panjang di Kabupaten Gayo Luwes sangat penting untuk

memastikan keberhasilan dan keberlanjutan program ini. Dalam pelaksanaan pelatihan, partisipasi aktif dari guru sebagai peserta sangat diperlukan, di mana mereka tidak hanya mengikuti sesi secara teori, tetapi juga mempraktikkan keterampilan yang dipelajari dengan bimbingan dari fasilitator. Setelah pelatihan, mitra dari pihak sekolah dan dinas pendidikan berperan penting dalam menyediakan dukungan pasca-pelatihan, seperti mentoring atau pendampingan bagi guru yang menghadapi kesulitan dalam implementasi materi. Evaluasi program juga melibatkan mitra untuk menilai keberhasilan pelatihan dan mencari peluang perbaikan, sementara dukungan berkelanjutan dari mereka akan memastikan bahwa keterampilan yang diperoleh guru dapat diterapkan dalam jangka panjang. Selain itu, mitra dapat membantu menyebarkan hasil pelatihan dengan mendorong guru untuk mengimplementasikan *vocabulary booklet* di kelas mereka. Dengan partisipasi aktif dari semua mitra, program ini diharapkan dapat memberikan dampak yang signifikan bagi peningkatan kualitas pembelajaran di Kabupaten Gayo Luwes,

Keberlanjutan program pasca pelatihan akan difokuskan pada pemanfaatan keterampilan yang telah diperoleh Guru, kemudian Guru dapat terus mengembangkan dan mempublikasikan hasil karya mereka melalui media sosial atau platform e-commerce untuk memperkenalkan Media pembelajaran yang kreatif. Selain itu, Program ini juga dapat dilanjutkan dengan pelatihan lanjutan mengenai perangkat digital yang lain atau pengembangan media ajar untuk mendukung pengembangan keterampilan dan kolaborasi berkelanjutan. Evaluasi berkala akan dilakukan untuk memperbaiki program dan memastikan dampak positifnya terhadap kemampuan dan kreatifitas Guru di Kelas.

2. METODE

Metode Kegiatan Pelatihan Pembuatan Digital Booklet Berbasis Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Membuat Media Kreatif di Era Digital Society 5,0 pada Guru Sekolah Dasar di Kabupaten Gayo Luwes sebagai berikut :



Gambar 1. Metode Kegiatan

Metode pelatihan dilakukan melalui tahapan analisis kebutuhan (survei/pre-test literasi digital dan kebutuhan media), dilanjutkan workshop praktik berbasis demo dan pendampingan untuk mengenalkan Canva, prinsip desain sederhana, dan penyusunan konten pembelajaran SD. Selanjutnya peserta mengikuti *project-based learning* dengan menghasilkan satu produk *digital booklet* (draft-revisi-final) melalui klinik umpan balik. Produk kemudian diuji coba terbatas di kelas, dan pelatihan ditutup dengan evaluasi (*post-test*, rubrik penilaian produk, refleksi) serta diseminasi karya dan pembentukan grup/komunitas untuk keberlanjutan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan pembuatan *Digital Vocabulary Booklet* berbasis Canva dilaksanakan dengan melibatkan para guru dari Sekolah Dasar Islam Terpadu (SDN 1 Kerukunan Kecamatan Kuta Panjang Blangkejeren, yang berada di Kabupaten Gayo Lues. Pelatihan ini dirancang sebagai upaya peningkatan kapasitas guru dalam pemanfaatan teknologi digital secara kreatif, khususnya dalam pengajaran bahasa Inggris. Kegiatan diawali dengan tahap sosialisasi dan pengenalan terhadap tujuan pelatihan serta urgensi integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, pelatihan dilaksanakan dalam beberapa sesi yang mencakup materi teoritis dan praktik langsung. Materi yang diberikan meliputi:

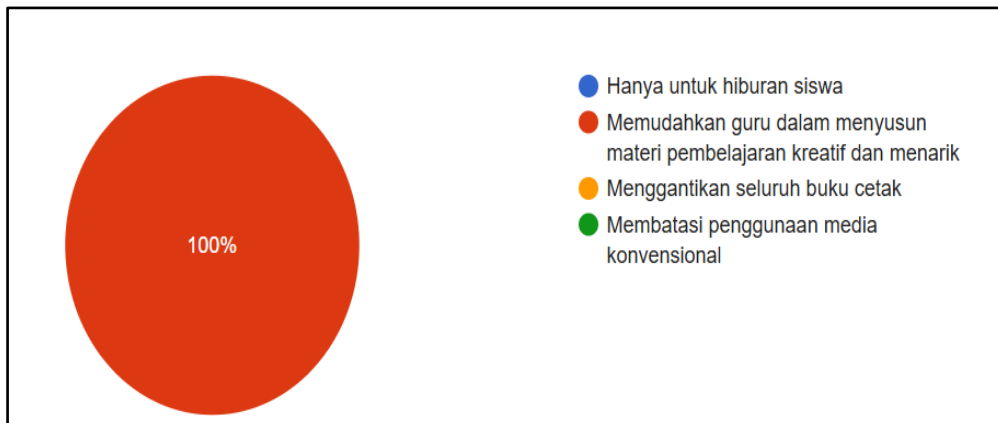
- Pengantar tentang *Digital Society 5.0* dan pentingnya keterampilan desain grafis dalam pendidikan.
- Pengenalan platform Canva sebagai media desain pembelajaran.
- Teknik dasar pembuatan *digital vocabulary booklet* yang efektif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.
- Praktik langsung pembuatan booklet oleh peserta secara individual maupun berkelompok.

Dalam proses pelatihan, peserta didorong untuk mengeksplorasi fitur-fitur Canva dan menyesuaikannya dengan kebutuhan pengajaran mereka. Pendekatan yang digunakan bersifat partisipatif dan kolaboratif, di mana fasilitator tidak hanya memberikan instruksi, tetapi juga mendampingi peserta secara aktif selama proses desain berlangsung.



Gambar 2. Pembukaan Kegiatan

Secara keseluruhan, pelatihan ini tidak hanya memberikan peningkatan kompetensi teknis kepada guru, tetapi juga membangun kepercayaan diri dan motivasi mereka untuk terus mengembangkan media pembelajaran yang inovatif. Selain itu, kegiatan ini membuka wawasan baru bagi guru tentang potensi kewirausahaan dalam bidang pendidikan melalui pemanfaatan teknologi digital. Terdapat dua aspek yang meningkat dalam kegiatan ini yaitu aspek pengetahuan dan aspek ketrampilan. Jika dilihat dari aspek pengetahuan, setelah pelatihan ini selesai peserta sangat memahami manfaat dari kegiatan ini. peserta di bagikan angket dengan google form dan di beri pertanyaan terkait manfaat kegiatan ini. Dapat di lihat pada Gambar 3 berikut.



Gambar 3. Manfaat Pelatihan Digital Boklet

Dari gambar di atas menunjukkan semua peserta dengan total 100 % memberikan respon bahwa pelatihan digital booklet dengan Canva memudahkan guru dalam menyusun materi pembelajaran kreatif dan menarik. Di bawah ini gambar menunjukkan peserta sedang mendengarkan materi.



Gambar 4. Peserta mendengarkan penyampaian materi



Gambar 5. Penutupan kegiatan dan pembagian sertifikat kepada camat dan kepala sekolah

Adapun hasil pretest dan posttest sebelum dan sesudah kegiatan berlangsung dapat dilihat seperti dalam tabel berikut :

Tabel 1. Rata-rata Nilai Pre-Test dan Post-Test Guru Peserta Pelatihan

Aspek Penilaian	Pre-Test (Skala 0–100)	Post-Test (Skala 0–100)	Kenaikan (%)
Pengetahuan tentang Canva	45	87	+42%
Desain booklet berbahasa Inggris	40	82	+42%
Kesesuaian materi dengan tema	52	85	+33%
Kreativitas visual	47	88	+41%

Hasil dari Tabel 1 menunjukkan bahwa pelatihan pembuatan *Digital Vocabulary Booklet* berbasis Canva memberikan dampak positif yang nyata terhadap peningkatan kompetensi guru dalam empat aspek utama yang dievaluasi: pengetahuan tentang Canva, keterampilan desain booklet berbahasa Inggris, kesesuaian materi dengan tema, dan kreativitas visual. Peningkatan ini menunjukkan bahwa sebelum pelatihan, sebagian besar guru memiliki pengetahuan yang masih terbatas tentang Canva sebagai platform desain grafis. Setelah pelatihan, guru menunjukkan peningkatan pemahaman yang sangat signifikan, baik dalam hal navigasi fitur, penggunaan template, hingga kemampuan menggabungkan elemen teks dan visual. Artinya, pelatihan ini berhasil membekali guru dengan keterampilan dasar yang sebelumnya belum dimiliki atau belum maksimal digunakan.

Selama pelatihan berlangsung, dilakukan observasi terhadap keaktifan peserta, kemampuan bekerja sama, serta kreativitas mereka dalam menghasilkan produk. Observasi ini membantu menggambarkan dinamika pelatihan secara langsung dan memberikan umpan balik untuk perbaikan kegiatan selanjutnya. Produk akhir berupa *digital vocabulary booklet* yang dibuat oleh masing-masing peserta didokumentasikan dan dianalisis secara deskriptif. Buku digital yang dihasilkan menunjukkan keberagaman tema, kreativitas visual, dan kemampuan peserta dalam mengintegrasikan elemen teks dan gambar secara efektif. Peningkatan pada aspek ini menunjukkan keberhasilan pelatihan dalam menumbuhkan kreativitas peserta. Guru tidak hanya diajarkan tentang aspek teknis Canva, tetapi juga diajak untuk berpikir kreatif dalam memvisualisasikan materi pembelajaran agar menarik dan menyenangkan bagi siswa. Setelah pelatihan, guru mampu mengkombinasikan warna, gambar, ikon, dan layout dengan lebih baik. Hal ini penting karena tampilan visual yang menarik secara signifikan dapat meningkatkan atensi dan motivasi belajar siswa.

4. KESIMPULAN

Pelatihan dapat pembuatan *Digital Vocabulary Booklet* berbasis Canva memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan serta pengetahuan guru sekolah dasar di Kabupaten Gayo Lues dalam menciptakan media pembelajaran Bahasa Inggris yang menarik dan interaktif. Peningkatan signifikan pada aspek desain visual, pemahaman teknologi, serta kreativitas guru dalam menyusun materi ajar digital didapatkan pada kegiatan evaluasi. Secara kualitatif, guru menggambarkan antusiasme dan perubahan sikap yang positif tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Hasil penelitian ini menguatkan hasil penelitian sebelumnya yang menekankan pentingnya integrasi media digital dalam pendidikan dan membuka peluang kewirausahaan berbasis pendidikan. Kolaborasi aktif dengan mitra sekolah

juga berperan penting dalam keberhasilan program ini. Dengan demikian, pelatihan ini dinilai relevan dan efektif dalam menghadapi tantangan pendidikan di era Digital Society 5.0

DAFTAR PUSTAKA

- Aditya, A. & Sari, R. (2020). "Penerapan Desain Grafis dalam Pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan Canva," *Jurnal Pendidikan Digital*, 8(3), pp. 45-56.
- Anggraeni, S. (2021). "Mendorong Self-Entrepreneurship pada Guru dalam Era Digital," *Jurnal Kewirausahaan Pendidikan*, 11(1), pp. 24-31.
- Andriana, T. (2021). "Peningkatan Kualitas Pengajaran dengan Teknologi di Sekolah Dasar," *Jurnal Teknologi Pendidikan Indonesia*, 10(2), pp. 22-34
- Arief, M. (2020). "Penggunaan Canva dalam Pembelajaran Kreatif di Sekolah Dasar," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(3), pp. 53-62.
- Arum, D. (2021). "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Minat Siswa," *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(1), pp. 44-57.
- Dewi, M. & Nugroho, H. (2019). "Tantangan Pendidikan di Daerah Terpencil di Era Digital," *Jurnal Pendidikan Global*, 7(2), pp. 12-20
- Halim, F. (2020). "Peluang Kewirausahaan Berbasis Pendidikan di Era Digital," *Jurnal Ekonomi Pendidikan*, 5(3), pp. 74-85.
- Handayani, S. (2021). "Meningkatkan Kualitas Pembelajaran dengan Teknologi untuk Guru di Sekolah Dasar," *Jurnal Teknologi & Pembelajaran*, 6(2), pp. 35-47.
- Hermansyah, A. (2021). "Pembelajaran Bahasa Inggris dengan Teknologi di Sekolah Dasar," *Jurnal Pembelajaran Digital*, 9(1), pp. 57-69.
- Hidayat, D. (2020). "Peningkatan Kreativitas Guru dalam Menggunakan Media Pembelajaran Digital," *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 8(4), pp. 56-68.
- Iskandar, R. (2020). "Pengembangan Pembelajaran Digital untuk Siswa di Daerah Terpencil," *Jurnal Pendidikan Terpadu*, 14(2), pp. 102-115.
- Junaedi, A. (2020). "Desain Grafis untuk Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar," *Jurnal Teknologi dan Inovasi*, 13(1), pp. 41-52.
- Lestari, P. (2020). "Kewirausahaan Berbasis Pendidikan di Sekolah," *Jurnal Pengembangan Pendidikan*, 10(3), pp. 88-101.
- Prabowo, E. (2021). "Peran Teknologi dalam Pembelajaran di Era Digital Society 5.0," *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 15(1), pp. 78-90.
- Rosyadi, A. (2020). "Tantangan Pengajaran Bahasa Inggris di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Bahasa*, 6(2), pp. 23-34.
- Setiawan, B. (2021). "Integrasi Teknologi dalam Pembelajaran di Daerah Terpencil," *Jurnal Teknologi & Pendidikan*, 9(2), pp. 101-113.
- Sari, R. & Mahendra, S. (2021). "Desain Media Pembelajaran Kreatif di Sekolah Dasar," *Jurnal Teknologi Pembelajaran*, 7(3), pp. 53-67.
- Sutrino, S. (2020). "Pemanfaatan Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Pembelajaran," *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 5(1), pp. 21-35.
- Sutrisno, S. (2019). "Desain Grafis dalam Pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan Canva," *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(2), pp. 48-59.
- Syahroni, I. (2021). "Pengembangan Kewirausahaan dalam Pendidikan Digital," *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*, 8(4), pp. 67-80.
- Wijaya, S. (2020). "Mengembangkan Produk Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Kewirausahaan Guru," *Jurnal Pendidikan Digital*, 11(1), pp. 15-28.
- Wibowo, A. (2020). "Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pendidikan di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 8(1), pp. 34-45.