

**PELATIHAN CANVA DAN MICROSOFT WORD UNTUK SISWA - SISWI  
SDN SEMOLOWARU 1 SURABAYA**

**Valentinus Roby Hananto**

Program Studi Sistem Informasi,  
Fakultas Teknologi dan Informatika,  
Universitas Dinamika, Surabaya  
[valentinus@dinamika.ac.id](mailto:valentinus@dinamika.ac.id)

**Abimanyu Prayana**

Program Studi Sistem Informasi,  
Fakultas Teknologi dan Informatika,  
Universitas Dinamika, Surabaya  
[22410100041@dinamika.ac.id](mailto:22410100041@dinamika.ac.id)

**Joseph Natanael Morasa**

Program Studi Sistem Informasi,  
Fakultas Teknologi dan Informatika,  
Universitas Dinamika, Surabaya  
[22410100063@dinamika.ac.id](mailto:22410100063@dinamika.ac.id)

**Heppy Putri Agustin**

Program Studi Sistem Informasi,  
Fakultas Teknologi dan Informatika,  
Universitas Dinamika, Surabaya  
[22410100070@dinamika.ac.id](mailto:22410100070@dinamika.ac.id)

**Sandyka Dwi Kurniawan**

Program Studi Sistem Informasi,  
Fakultas Teknologi dan Informatika,  
Universitas Dinamika, Surabaya  
[22410100059@dinamika.ac.id](mailto:22410100059@dinamika.ac.id)

**M. Ziyah Fachrun Syahhansyah**

Program Studi Sistem Informasi,  
Fakultas Teknologi dan Informatika,  
Universitas Dinamika, Surabaya  
[22410100055@dinamika.ac.id](mailto:22410100055@dinamika.ac.id)

**ABSTRAK**

Pada era global saat ini peran teknologi sangat dominan dalam pendidikan. Pendidik dan peserta didik membutuhkan teknologi atau platform yang mendukung kegiatan pembelajaran di kelas, agar kelas tetap menjadi tidak bosan atau menyenangkan dan produktif. Salah satu platform yang bisa menjawab tantangan tersebut adalah Software Microsoft Office dan Aplikasi Canva. Tujuan diberikan solusi yang dibutuhkan adalah dimana Microsoft Office dapat membantu dalam penugasan

yang harus menggunakan file dan Canva mempunyai salah satu layanan atau program khusus yang dirancang untuk pendidikan, yakni Canva for Education. Layanan ini didesain untuk pendidik dan peserta didik agar tetap mendapatkan pengalaman pembelajaran yang kreatif, inovatif, kolaboratif dan menyenangkan. Pendekatan ini dapat menafsirkan, menciptakan suatu karya untuk meningkatkan imajinasi terutama di SDN Semolowaru 1 Surabaya ini. Dengan menggunakan metode seminar atau pelatihan langsung dengan materi kolaborasi antara office dan canva dapat meningkatkan keinginan untuk semakin berkreasi dan berkarya di bidang teknologi.

**Kata kunci:** *Canva, Microsoft Office, Sekolah Dasar, Teknologi*

### **ABSTRACT**

In the current global era, technology is very important in education. Educators and students need technology or platforms that support learning activities in the classroom, so that classes are fun and productive and do not get bored. One platform that can answer this challenge is Microsoft Office Software and the Canva Application. The aim of providing the solution needed is that Microsoft Office can help with assignments that require using files and Canva has a special service or program designed for education, namely Canva for Education. This service is designed for educators and students to continue to get creative, innovative, collaborative and enjoyable learning experiences. This approach can interpret, create a work to increase imagination, especially at SDN Semolowaru 1 Surabaya. By using seminar methods or direct training with collaborative material between the office and Canva, students can improve their desire to be more creative and productive in the field of technology.

**Keywords:** *Canva, Microsoft Office, elementary school, Technology*

### **A. PENDAHULUAN**

Dengan berkembangnya globalisasi, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran menjadi semakin umum. Untuk memenuhi tuntutan masa kini, dunia pendidikan harus terus mengembangkan pendekatan inovatif dan kreatif dalam pembelajaran siswa. Perkembangan ini sangat berpengaruh terhadap kegiatan pada Masyarakat luas khususnya adalah siswa SD Semolowaru 1 Surabaya.

SD Negeri Semolowaru 1 Surabaya sudah memiliki lab komputer namun siswa-siswinya belum dapat atau kebingungan ketika ada penugasan media digital seperti menggunakan Office salah satunya Microsoft word. Hal ini menjadi penting ketika berbicara tentang anak – anak, dimana penting untuk memberikan mereka pelatihan dalam mengoperasikan perangkat teknologi informasi dan komunikasi agar mereka dapat memanfaatkannya secara efektif (Dwi Nur Kumala Sari et al., 2023). Salah satunya yaitu dengan mengajarkan kepada mereka pelatihan membuat poster seperti Canva, dan aplikasi pengolah kata seperti Microsoft Word, Meskipun Canva dan Microsoft Word saat ini baru sering digunakan, namun masih banyak fungsi yang belum dimanfaatkan secara maksimal (Subkhi et al., 2022). Siswa -

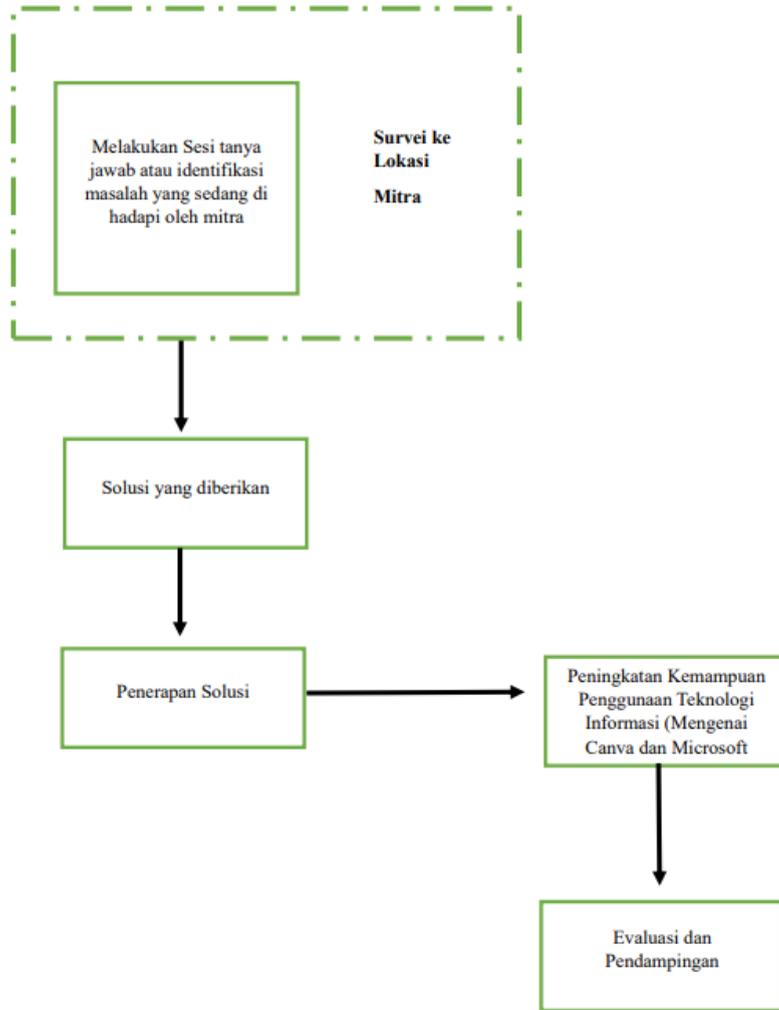
sisiwi khususnya jenjang Sekolah Dasar (SD) belum begitu sering bergelut dengan Aplikasi pengolah kata ini, sama halnya dengan Microsoft Word, Canva pun belum sepenuhnya dikenal oleh siswa – siswi Sekolah Dasar (SD). Dengan menggunakan Canva siswa – siswi dapat membuat poster dengan template yang telah disediakan dalam canva (Wijaya et al., n.d.). Hal ini Menunjukkan bahwa di Indonesia proses penerapan TIK dalam sistem pendidikannya belum bisa memanfaatkan potensinya secara maksimal. Untuk mengatasi hal tersebut, maka dapat diberikan pelatihan penjelasan secara tatap muka dan pastinya penerangan yang mudah bagi pemula. Dimana nantinya pelatihan secara tatap muka ini dapat membantu masalah penugasan anak-anak di SD Negeri Semolowaru 1 secara khusus untuk anak-anak kelas 4 ini. Sehingga dapat dijadikan keunggulan di sekolah tersebut. Penjelasan tersebut akan diterangkan berupa materi Office Dasar. Tidak hanya Office Dasar untuk menarik siswa-siswi tertarik dengan Office kami akan menggunakan media Canva untuk membuat tampilan menjadi lebih menarik. Peningkatan SDM pada SD Negeri Semolowaru dilakukan dengan memberikan pelatihan penggunaan Microsoft Word dan juga Canva. Pelatihan ini sangat mungkin dilaksanakan, karena fasilitas laboratorium sekolah yang memadai dan juga sinyal internet cukup bagus. Selain itu pelatihan ini mempunyai kelebihan yaitu akses ke Microsoft Word dan Canva yang bersifat gratis, dengan menggunakan Microsoft Word dan Canva dapat diakses bersamaan dan dapat tersimpan di drive, sehingga tidak rentan kehilangan file tersebut. Pada pelatihan ini bertujuan untuk mengenalkan dan cara mengoperasikan pemanfaatan Canva dalam membuat desain grafis, yaitu poster dan pemanfaatan Ms.Word dalam membuat, mengolah, dan menata kata sehingga dapat digunakan sesuai kebutuhan penugasan yang akan diberikan. Kegiatan ini dilaksanakan di SD Negeri Semolowaru yang beralamatkan di Jl.Sukosemolo No.179, Semolowaru, kecamatan Sukolilo, Kota Surabaya.

## **B. METODE PENELITIAN**

Metode pengabdian yang diberikan berupa seminar dan pelatihan. Seminar dan pelatihan yang dilakukan adalah penjelasan materi tentang Microsoft Word dan Canva serta membuat poster bersama bertepatan Pahlawan dengan menggunakan template yang telah disediakan di dalam Canva.

Peserta pelatihan adalah kelas 4, SDN Semolowaru 1 Surabaya. Pelatihan ini dilaksanakan pada tanggal 6 November tahun 2023 sampai dengan tanggal 16 November tahun 2023. Peserta yang mengikuti pelatihan ini berjumlah 93 siswa, pelatihan dilakukan di Ruang Serbaguna SD Negeri Semolowaru untuk memberikan pengenalan mengenai Canva dan Microsoft Word, dan di Lab Komputer SD Negeri Semolowaru untuk praktek dalam pembuatan poster.

Workshop atau Pelatihan Langsung dan Pembelajaran Berbasis Proyek merupakan metode yang digunakan dalam pelatihan ini, untuk mengajarkan Microsoft Word dan Canva. Metode-metode ini memfokuskan pada penjelasan pengenalan Microsoft Word dan Canva, langkah-langkah membuat dokumen di Microsoft Word, presentasi dan poster di Canva, kemudian praktek langsung pembuatan poster. Metode ini cocok untuk anak-anak yang lebih suka belajar dengan cara mendengarkan dan pembuatan proyek langsung. Tahapan kegiatan pelatihan Canva dan Microsoft Word dapat dilihat pada gambar di bawah.



Gambar 1. Alur pelaksanaan kegiatan pelatihan



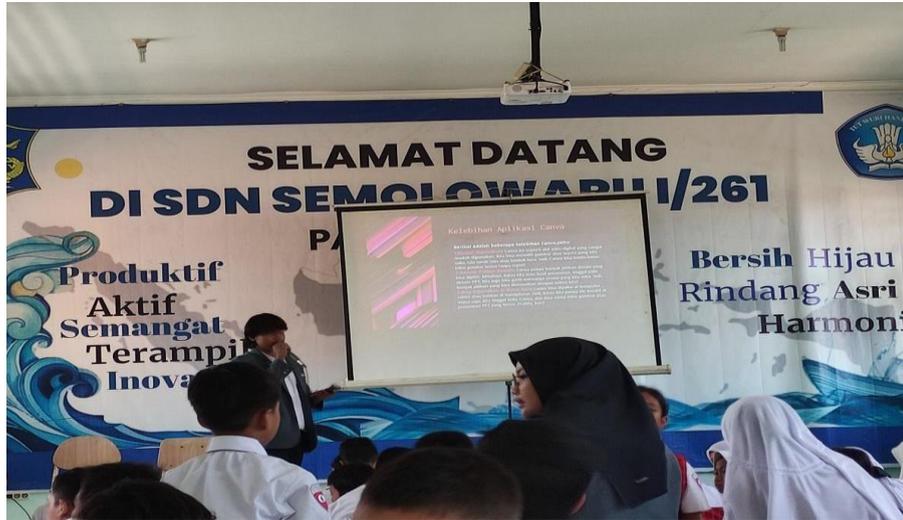
Gambar 2. Penyampaian Materi Microsoft Word



Gambar 3. Penyampaian Materi Microsoft Word



Gambar 4. Penyampaian Materi Canva



Gambar 5. Penyampaian Materi Canva



Gambar 6. Praktek Bersama di Lab Komputer



Gambar 7. Praktek Bersama di Lab Komputer

Cara menilai hasil kegiatan pengabdian yang dilakukan yaitu pada penjelasan materi word dan canva dasar dilakukan sesi tanya jawab untuk para peserta, kemudian memberikan penjelasan kembali untuk para peserta yang masih kebingungan. Pada pelatihan langsung para peserta diminta untuk pembuatan proyek berupa poster dengan tema pahlawan. Tingkat penilaian diukur dari hasil tanya jawab dan proyek yang dilakukan peserta.

### **C. HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada kegiatan pengabdian masyarakat ini, kami berhasil melaksanakan serangkaian pelatihan penggunaan Canva dan Microsoft Word di SDN Semolowaru 1 Surabaya. Partisipasi dari siswa dan guru sangat positif, dengan tingkat kehadiran mencapai 95% . Selama pelatihan, peserta diberikan pemahaman mendalam tentang berbagai fitur yang ada di Canva dan juga Microsoft Word, termasuk pembuatan desain poster, presentasi, dan materi pengenalan beberapa tools yang dapat digunakan.

Selama pelaksanaan kegiatan pengabdian ini, kami menggunakan berbagai metode pengumpulan data, termasuk observasi langsung dan juga melakukan tanya jawab untuk para peserta. Melalui interaksi langsung dengan siswa, kami berhasil mengamati perkembangan kemampuan mereka dalam menggunakan Canva untuk keperluan desain. Hasil observasi menunjukkan adanya perubahan yang positif dalam pendekatan siswa terhadap desain grafis. Sebanyak 80% siswa yang sebelumnya kurang terbiasa atau belum mengenal software Canva, berhasil mengaplikasikan berbagai fitur secara mandiri setelah pelatihan.

Hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pelatihan yang kami berikan memberi wawasan yang berharga bagi siswa SDN Semolowaru 1 Surabaya. Peningkatan kemampuan siswa dalam mengaplikasikan fitur Canva menunjukkan keefektifan pelatihan dalam memberikan keterampilan desain grafis kepada mereka. Dari sesi kuis dan tanya jawab, kami dapat menyimpulkan bahwa peserta merasa lebih percaya diri dan puas dengan hasil karyanya setelah mengikuti pelatihan ini. Hal ini memberikan kontribusi positif pada pengembangan keterampilan desain grafis mereka serta meningkatkan motivasi untuk terus menggunakan Canva sebagai alat pembelajaran kreatif di masa mendatang.

Peningkatan pemahaman dan kepuasan peserta yang signifikan menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan Canva di SDN Semolowaru 1 Surabaya telah berhasil mencapai tujuan yang diinginkan. Pelaksanaan pelatihan di sekolah dasar juga membawa dampak positif pada lingkungan belajar. Desain kreatif dan menarik dapat meningkatkan daya tarik materi pembelajaran, sehingga meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pemahaman konsep yang lebih baik. Melalui kegiatan ini, kami berharap dapat memberikan kontribusi positif pada peningkatan kualitas pembelajaran di SDN Semolowaru 1 Surabaya setempat dan memotivasi peserta untuk terus mengembangkan keterampilan desain

### **D. PENUTUP**

#### **Kesimpulan**

Pengabdian masyarakat di SDN SEMOLOWARU 1 dengan materi pelatihan Canva telah memberikan kontribusi positif dalam peningkatan keterampilan dan

pemahaman siswa terkait penggunaan teknologi desain grafis. Hasil pengabdian ini menggambarkan dampak positif yang signifikan terhadap kemajuan pembelajaran di tingkat dasar. Dalam proses pelatihan, para siswa berhasil mengadaptasi penggunaan platform Canva dengan baik, memahami fungsionalitasnya, dan mampu mengintegrasikannya ke dalam pembelajaran sehari-hari. Hal ini terbukti dengan kreativitas yang semakin meningkat dalam pembuatan materi pembelajaran, presentasi, dan dokumentasi kegiatan di kelas.

Sementara itu, para siswa menunjukkan peningkatan keterampilan desain grafis mereka, menghasilkan desain-desain visual yang lebih menarik dan kreatif. Pemanfaatan Canva tidak hanya meningkatkan keahlian teknologi siswa, tetapi juga membantu mereka mengembangkan kreativitas dan ekspresi diri. Dalam konteks pengembangan kurikulum, hasil pengabdian ini memberikan dorongan positif terhadap penggunaan teknologi dalam pendidikan dasar. Siswa menjadi lebih percaya diri dalam menghadapi tantangan teknologi, memberikan dasar yang lebih solid untuk peningkatan kualitas pendidikan di tingkat dasar terutama di bagian desain.

#### **Saran**

Setelah memahami dasar-dasar Canva, siswa dapat meningkatkan keterampilan desain grafis mereka dengan cara yang lebih spesifik dan terarah. Pertama, siswa diajak untuk menjelajahi proyek-proyek spesifik, seperti pembuatan poster tentang kegiatan sekolah atau presentasi mengenai topik tertentu. Kemudian, kolaborasi dengan teman menjadi aspek penting untuk mengaplikasikan keterampilan Canva dalam konteks kelompok, misalnya, membuat poster bersama atau presentasi kelompok. Konsistensi dalam latihan juga ditekankan, dengan merencanakan jadwal rutin untuk berlatih desain di Canva dan menghadirkan tantangan baru secara berkala. Selain itu, siswa didorong untuk mengambil langkah ekstra dengan berpartisipasi dalam kompetisi atau pameran yang melibatkan desain grafis. Terakhir, mengajukan permintaan umpan balik dari guru atau orang dewasa yang berpengalaman di bidang desain grafis dapat membantu siswa memahami lebih baik kelebihan dan potensi perbaikan dalam karya-karya mereka. Dengan menyatukan semua langkah ini, siswa dapat mengoptimalkan penerapan keterampilan Canva mereka dalam berbagai konteks dan terus berkembang sebagai desainer grafis yang mahir dan membantu memaksimalkan manfaat dari keterampilan desain grafis yang telah dipelajari.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Dwi Nur Kumala Sari, N., Dina Novita, N., Nurmaulidya, S., Lorenzia Harsen, R., Putri Shafiya, N., Nella Aprillia, R., Maulidya Putri Purwanto, R., Dewandaru, A., Priambodo, B., & Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur, U. (2023). PELATIHAN DASAR PENGGUNAAN MICROSOFT WORD PADA SISWA SEKOLAH DASAR NEGERI DESA SUMBERBENDO BASIC TRAINING ON THE USE OF MICROSOFT WORD FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS IN SUMBERBENDO VILLAGE. In *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* (Vol. 3, Issue 3). [https://jurnal.fkip.samawa-university.ac.id/karya\\_jpm/index](https://jurnal.fkip.samawa-university.ac.id/karya_jpm/index)

- Subkhi, A., Riyandoko, A., Maskur, B., Al-Walad, M., Maulana, D. U., Razak, D. H., Sakinah, F. Y., Esterika, G., Nugroho, K., Murod, A., & Sunarya, R. D. (2022). *PENGENALAN DASAR APLIKASI MICROSOFT WORD BAGI ANAK YAYASAN AS-SYARI'YYAH*. *Abdi Jurnal Publikasi* (Vol. 1, No.2).  
<https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/index>
- Wijaya, N., Irsyad, H., & Taqwiym, A. (2022). *Pelatihan Pemanfaatan Canva Dalam Mendesain Poster*. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat FORDICATE* (Vol. 2, Issue 1).