

**PELATIHAN DESAIN BUKU CERITA DONGENG DIGITAL MELALUI APLIKASI CANVA
BAGI MAHASISWA PGSD**

May Syarah¹, Lina Indriani²

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Samudra

maysyarah0109@unsam.ac.id , linaindriani@unsam.ac.id

Abstract

The development of digital technology has triggered significant social changes and has a broad impact on various sectors of life, including education. Digitalization has now become an inseparable part of everyday activities, whether in communication, accessing information, or in the learning process, thus requiring proficiency in utilizing digital technology optimally. One strategic effort to enhance this proficiency is through training in designing digital storybooks using the Canva application. This training activity aims to strengthen the competencies of students, particularly those in the Elementary School Teacher Education Study Program (PGSD), in using digital technology to support the learning process. The implementation of this training has proven capable of improving skills in using digital technology creatively and effectively, while also providing hands-on experience in developing media.

Keywords: design, fairy tale, digital, Canva, elementary school

Abstrak

Perkembangan teknologi digital telah memicu perubahan sosial yang signifikan dan berdampak luas pada berbagai sektor kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Digitalisasi kini menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari aktivitas sehari-hari masyarakat, baik dalam berkomunikasi, mengakses informasi, maupun dalam proses pembelajaran, sehingga menuntut adanya kecakapan dalam memanfaatkan teknologi digital secara optimal. Salah satu upaya strategis untuk meningkatkan kecakapan tersebut adalah melalui pelatihan desain buku cerita dongeng digital menggunakan aplikasi Canva. Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk memperkuat kompetensi mahasiswa, khususnya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) dalam menggunakan teknologi digital sebagai pendukung pelaksanaan proses pembelajaran. Pelaksanaan pelatihan ini terbukti mampu meningkatkan kecakapan dalam memanfaatkan teknologi digital secara kreatif dan efektif, sekaligus memberikan pengalaman langsung dalam mengembangkan media pembelajaran digital yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di Sekolah Dasar.

Kata Kunci: desain, dongeng, digital, Canva, sekolah dasar

Submitted: 2025-12-19

Revised: 2025-12-27

Accepted: 2026-01-05

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah memicu perubahan sosial yang signifikan dan berdampak luas pada berbagai sektor kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Digitalisasi kini menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari aktivitas sehari-hari masyarakat, baik dalam berkomunikasi, mengakses informasi, maupun dalam proses pembelajaran. Kehadiran teknologi digital telah mengubah cara belajar dan mengajar dari pola tradisional yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang lebih fleksibel, interaktif, berbasis teknologi dan berpusat pada peserta didik. Proses pembelajaran tidak lagi terbatas pada ruang kelas dan buku cetak, melainkan memanfaatkan berbagai perangkat dan media digital yang memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri, kreatif, dan kontekstual sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman.

Seiring dengan perubahan tersebut, kecakapan dalam menggunakan teknologi digital menjadi keterampilan dasar yang harus dimiliki pada abad ke-21. Kebutuhan pembelajaran abad 21 menuntut peserta didik memiliki keterampilan 4C, yaitu *Communication, Collaboration, Critical Thinking, dan Creativity* (Mongkau and Pangkey, 2024). Kecakapan digital menjadi kompetensi pendukung sekaligus penguatan dalam pengembangan keterampilan tersebut. Kecakapan digital

tidak hanya mencakup kemampuan teknis dalam mengoperasikan perangkat teknologi, tetapi juga kemampuan memanfaatkan teknologi secara efektif untuk mendukung proses pembelajaran.

Kecakapan digital dapat didefinisikan sebagai kemampuan individu untuk menggunakan teknologi informasi dan komunikasi dengan efektif, efisien, dan produktif dalam berbagai konteks kehidupan (Prabowo, 2025). Penguasaan teknologi digital yang baik memiliki hubungan erat dengan efektivitas pembelajaran, karena penggunaan teknologi yang tepat dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik, memperjelas penyajian materi, serta mendorong terciptanya pengalaman belajar yang lebih bermakna. Oleh karena itu, kecakapan digital menjadi salah satu kompetensi penting yang perlu dikembangkan dalam dunia pendidikan.

Dalam konteks pendidikan dasar, tuntutan kompetensi calon guru semakin kompleks. Guru sekolah dasar tidak hanya dituntut menguasai materi pembelajaran, tetapi juga memiliki kreativitas dalam menyajikan materi agar sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta didik. Kreativitas dalam menyajikan pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi digital menjadi kunci dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) sebagai calon guru perlu memiliki kecakapan dalam menggunakan teknologi digital sebagai bagian dari kompetensi profesionalnya, sehingga mampu merancang dan melaksanakan pembelajaran yang inovatif dan relevan dengan perkembangan era digital.

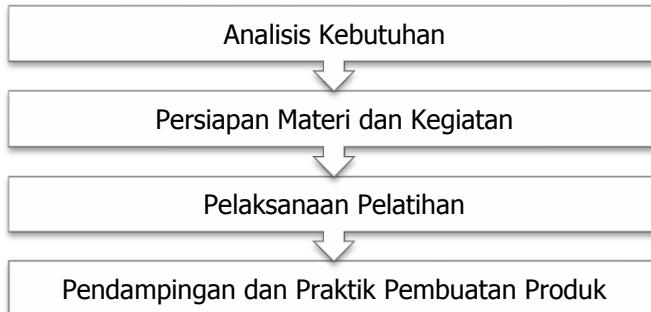
Namun demikian, kondisi mahasiswa PGSD dalam pemanfaatan teknologi menunjukkan adanya keterbatasan. Meskipun mahasiswa telah akrab dengan teknologi digital dalam kehidupan sehari-hari, keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi untuk kepentingan pembelajaran masih relatif terbatas. Pemanfaatan teknologi oleh mahasiswa cenderung lebih banyak sebagai pengguna (*user*) untuk mengakses informasi, dibandingkan sebagai pengembang (*creator*) media pembelajaran digital. Kondisi ini menunjukkan perlunya upaya penguatan kompetensi agar mahasiswa tidak hanya mampu menggunakan teknologi, tetapi juga mampu menghasilkan media pembelajaran yang kreatif dan edukatif. Salah satu upaya strategis yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kecakapan mahasiswa dalam menggunakan teknologi digital adalah melalui pelatihan desain buku cerita dongeng digital. Pelatihan ini dipandang sebagai sarana yang efektif untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kreativitas mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi digital secara produktif.

Penggunaan aplikasi Canva dalam pelatihan dipilih karena mudah diakses, memiliki antarmuka yang sederhana, serta menyediakan berbagai fitur desain yang mendukung pembuatan media pembelajaran visual. Canva sebagai salah satu aplikasi desain grafis berbasis daring semakin populer digunakan dalam dunia pendidikan karena kemudahannya untuk diakses serta fitur-fiturnya yang mendukung kebutuhan pembelajaran (Azizi and Muhid, 2025). Canva menyediakan alat desain yang intuitif dan mudah digunakan (Arifin and Nurfaizah, 2023). Pengguna Canva memiliki fleksibilitas untuk memilih desain yang telah ada atau membuat desain sendiri sesuai dengan kebutuhan (Dewilna Helmi *et al.*, 2023). Fleksibilitas tersebut juga berkaitan dengan kemudahan pengoperasiannya. Canva dapat digunakan melalui laptop atau *smartphone*, sehingga pengguna dapat bekerja sesuai dengan kebutuhan mereka (Rahmah *et al.*, 2025).

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk penguatan kompetensi mahasiswa terutama mahasiswa PGSD dalam kecakapan penggunaan teknologi digital pada proses pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam penguatan kompetensi calon guru Sekolah Dasar agar lebih siap menghadapi tantangan pembelajaran di era digital. Melalui pelatihan ini, mahasiswa diharapkan mampu mengembangkan buku cerita dongeng digital yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar.

Metode

Kegiatan pelatihan desain buku cerita dongeng digital ini diikuti oleh 40 mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD). Pelatihan dilaksanakan selama tiga hari, yaitu pada tanggal 13-15 November 2025 bertempat di ruang Laboratorium PGSD, Universitas Samudra. Pelaksanaan pelatihan melalui beberapa tahapan, yaitu: 1) Analisis Kebutuhan; 2) Persiapan Materi dan Kegiatan; 3) Pelaksanaan Pelatihan; 4) Pendampingan dan Praktik Pembuatan Produk. Adapun alur tahapan kegiatan yang dilaksanakan dalam kegiatan pelatihan ini disajikan pada gambar berikut:



Gambar 1. Alur Tahapan Kegiatan

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pelatihan desain buku cerita dongeng digital dengan menggunakan aplikasi Canva bagi mahasiswa PGSD bertujuan untuk meningkatkan kecakapan mahasiswa menggunakan teknologi digital dalam pelaksanaan pembelajaran nantinya. Materi dalam kegiatan pelatihan ini disampaikan oleh dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Samudra. Berikut tahapan yang dilaksanakan pada kegiatan pelatihan ini:

a. Tahap 1: Analisis Kebutuhan

Tahap ini merupakan tahapan awal yang dilaksanakan dalam kegiatan pelatihan. Aspek penting yang dianalisis dalam kegiatan ini adalah analisis kebutuhan dan analisis karakteristik. Tantangan utama yang dihadapi oleh guru di abad ke-21 adalah bagaimana mengadaptasi pendekatan pengajaran untuk mengatasi perubahan dalam teknologi dan budaya. Guru harus mampu bertransformasi karena dunia pendidikan mengalami perubahan yang cepat dan mendalam. Transformasi ini mencakup kemajuan teknologi yang memengaruhi cara peserta didik memperoleh informasi dan berinteraksi. Berdasarkan paparan tersebut, sebagai mahasiswa yang akan menjadi guru nantinya, maka harus memiliki persiapan dan pengetahuan teknologi yang kompeten karena teknologi merupakan bagian dari pendidikan modern.

Kemajuan teknologi juga mempengaruhi perubahan karakter peserta didik. Kemudahan memperoleh informasi dan hiburan melalui media digital memberikan dampak terhadap tingkah laku peserta didik. Keadaan peserta didik yang tumbuh di era kemajuan teknologi yang berkembang pesat memungkinkan mereka untuk mengakses lebih luas ke berbagai perangkat elektronik. Hal ini memungkinkan peserta didik untuk memanfaatkan peluang belajar menggunakan media digital untuk memberikan pembelajaran yang bermakna.

Berdasarkan kebutuhan dan karakteristik tersebut, tim pengabdian melaksanakan pelatihan desain buku cerita dongeng digital melalui aplikasi Canva. Kegiatan ini dapat meningkatkan kecakapan teknologi mahasiswa PGSD yang nantinya akan menjadi guru. Buku cerita dongeng digital menjadi salah satu media yang sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar terutama dalam menyampaikan pesan moral yang baik melalui cerita yang

dibaca. Aplikasi Canva dipilih karena kemudahan dalam penggunaannya, aksesibilitas yang tinggi dan memberikan efisiensi waktu serta proses desain. Sebelum pelatihan dimulai, tim pengabdian melakukan penyebaran informasi via grup WhatsApp yang berisikan kegiatan pelatihan desain buku cerita digital melalui aplikasi Canva.

b. Tahap 2: Persiapan Materi dan Kegiatan

Pada kegiatan ini, pemateri yaitu dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar telah mempersiapkan materi yang berkaitan dengan pembuatan buku cerita digital menggunakan Canva. Materi tersebut disusun dengan menarik, singkat, jelas dan langsung memaparkan contoh penerapannya. Materi presentasi juga didesain dan ditayangkan langsung dari Canva. Peserta juga dapat mengakses materi secara mandiri karena materi dibagikan kepada para peserta secara online, hal ini bertujuan agar peserta pelatihan dapat belajar mandiri dalam memahami materi yang telah disampaikan.



Gambar 2. Tampilan Materi Pelatihan Desain melalui Aplikasi Canva

c. Tahap 3: Pelaksanaan Pelatihan

Kegiatan pelatihan desain buku cerita digital melalui aplikasi Canva dilaksanakan selama tiga hari yaitu 13-15 November 2025, secara luring dan daring. Pada hari pertama, pelatihan dilaksanakan di salah satu ruangan gedung Laboratorium PGSD, Universitas Samudra. Pelatihan dihadiri oleh 40 mahasiswa semester satu. Materi yang disampaikan yaitu 1) apa itu Canva dan fungsi penggunaannya; 2) pengenalan fitur-fitur pada aplikasi Canva; 3) output yang dapat dihasilkan dari aplikasi Canva; 4) pengenalan prinsip dasar dalam membuat desain; 5) penggunaan aplikasi Canva untuk membuat buku cerita dongeng digital; 6) praktik langsung pembuatan buku cerita dongeng melalui aplikasi Canva.

Selanjutnya, pemateri memberikan kesempatan peserta untuk bertanya atau mengajukan pendapat. Terdapat diskusi menarik yang memberikan *insight* baru dalam pelaksanaan kegiatan pembuatan desain. Pertanyaan pertama yaitu mengenai 'Bagaimana jika karakter yang diinginkan tidak ada dalam elemen Canva?'. Berdasarkan pertanyaan tersebut, pemateri menyampaikan bahwa karakter dongeng yang tidak ada pada elemen Canva, dapat dikombinasikan dengan Gemini AI untuk membuat karakter beserta pose karakter yang diinginkan.

Sebagai aplikasi online, aplikasi Canva memberikan pilihan untuk digunakan secara gratis ataupun berbayar. Saat perancangan desain secara berbayar, tentu saja fitur dan elemen yang ditawarkan akan jauh lebih banyak dan menarik daripada penggunaan gratis. Namun, terlepas dari keterbatasan ini, beberapa desain dalam penggunaan gratis pun lebih dari cukup untuk membuat berbagai macam desain. Semuanya tergantung pada bagaimana kreativitas pengguna dalam memanfaatkan fitur yang tersedia (Sobandi *et al.*, 2023). Hasil diskusi tersebut membantu meningkatkan hasil desain yang lebih kreatif, menarik dan lebih mampu menyampaikan pesan dalam dongeng. Output pada hari pertama adalah

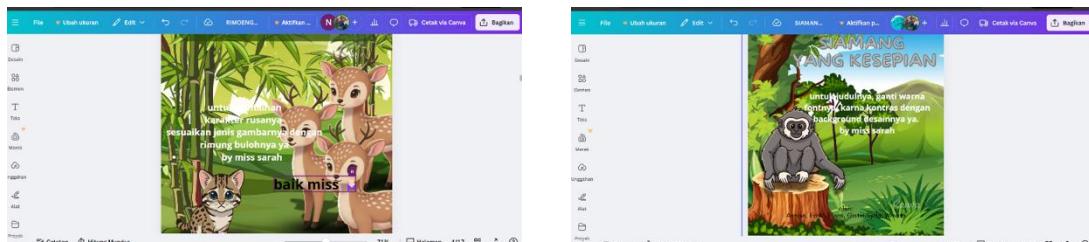
pembentukan kelompok desain beserta link Canva masing-masing kelompok agar pemateri dapat memantau dan mendampingi peserta selama pembuatan desain hingga selesai.



Gambar 3. Pelaksanaan Kegiatan Pelatihan

d. Tahap 4: Pendampingan dan Praktik Pembuatan Produk

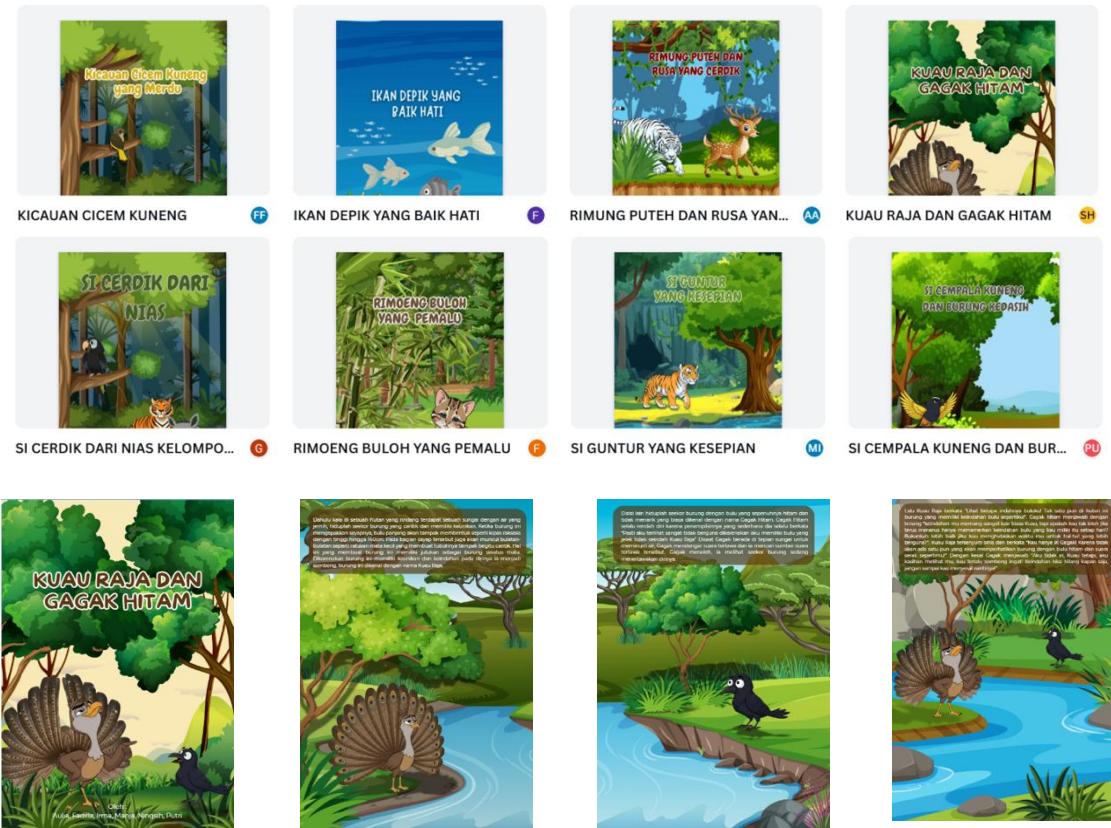
Tahap selanjutnya adalah pendampingan dan praktik pembuatan produk berupa buku cerita dongeng digital melalui aplikasi Canva. Kegiatan dilaksanakan secara daring setelah peserta memperoleh penjelasan pada pelatihan hari pertama. Tahap ini mengajak peserta untuk membuat desain mereka sendiri dengan dongeng yang telah mereka ciptakan pada kegiatan menulis teks fiksi berupa dongeng dalam mata kuliah Teori dan Apresiasi Sastra. Pada pelatihan secara daring ini, instruktur memantau desain buku cerita yang sedang dikerjakan oleh peserta melalui link Canva yang telah dikumpulkan pada hari pertama. Tim pengabdian melakukan pendampingan intensif dalam penggerjaan desain yang dilakukan oleh peserta. Pendampingan ini sangat penting untuk membantu peserta dalam mengembangkan desain yang tepat dan baik, serta membantu beberapa peserta yang mungkin mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi Canva. Output pada hari kedua selama pendampingan adalah gambaran desain yang telah dibuat oleh peserta bersama teman sekelompoknya.



Gambar 4. Pendampingan Peserta Pelatihan secara Online

Tahap ini merupakan tahap akhir dalam pelaksanaan pelatihan desain buku cerita dongeng digital melalui aplikasi Canva. Hasil yang diperoleh pada tahap ini adalah hasil akhir desain perkelompok selama pelaksanaan pelatihan. Berdasarkan hasil desain yang dikerjakan oleh peserta menunjukkan keterampilan dan kreatifitas yang berbeda-beda. Salah satu hasil signifikan yang diperoleh dari pelatihan adalah meningkatnya kecakapan mahasiswa menggunakan teknologi digital terutama dalam membuat media digital berupa buku cerita dongeng digital.

Sebelum pelaksanaan pelatihan, banyak peserta belum mengenal fitur-fitur dan tujuan penggunaan Canva dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Setelah mengikuti kegiatan pelatihan, peserta dapat membuat desain untuk buku cerita dongeng digital, dan dapat mengembangkan informasi yang diperoleh untuk membuat jenis media digital lainnya. Beberapa peserta menunjukkan kemampuan yang luar biasa dalam melakukan pengeditan desain yang kreatif dan menarik.



Gambar 5. Hasil Desain Buku Cerita Dongeng Digital

Pelaksanaan pelatihan yang dilakukan memperoleh respon positif dari mahasiswa serta tanggapan untuk melanjutkan kegiatan pelatihan kedepannya. Peserta mampu mengikuti setiap tahapan pelatihan dan menghasilkan produk buku cerita dongeng digital sesuai dengan tujuan kegiatan. Proses pelatihan menekankan pada praktik langsung dan memberikan pengalaman bagi mahasiswa dalam meningkatkan kecakapan penggunaan teknologi digital secara mandiri.

Kesimpulan

Pelaksanaan pelatihan desain buku cerita dongeng digital melalui aplikasi Canva bagi mahasiswa PGSD dapat meningkatkan kecakapan mahasiswa menggunakan teknologi digital dalam pelaksanaan pembelajaran. Kegiatan ini memberikan pengalaman langsung bagi mahasiswa dalam pengembangan media pembelajaran digital. Pemanfaatan aplikasi Canva memberikan kemudahan dalam proses pembuatan desain sehingga mampu meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam menyusun buku cerita dongeng digital yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar. Pelatihan ini menjadi salah satu upaya penguatan kompetensi mahasiswa terutama mahasiswa PGSD dalam kecakapan penggunaan teknologi digital dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Daftar Pustaka

Arifin, S. and Nurfaizah (2023) 'Pelatihan Canva untuk Meningkatkan Keterampilan Desain Grafis di SMP Muhammadiyah Kebasen', *Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat*, 5(2), pp. 97–104.

- Azizi, M.B. and Muhid, A. (2025) 'Pengaruh Pelatihan Canva Terhadap Kreativitas Guru: Systematic Literature Review', *DIDAKTIKA: Jurnal Pemikiran Pendidikan*, 31(2), pp. 393–411. Available at: <https://doi.org/10.30587/didaktika.v31i2.9975>.
- Dewilna Helmi *et al.* (2023) 'Pengenalan Aplikasi Canva Sebagai Desain Media Pembelajaran Otomatis Bagi Guru di SMAS Plus Talang', *Jurnal Masyarakat Mengabdi Nusantara*, 2(2), pp. 24–37. Available at: <https://doi.org/10.58374/jmmn.v2i2.144>.
- Mongkau, J.G. and Pangkey, R.D.H. (2024) 'Kurikulum Merdeka: Memperkuat Keterampilan Abad 21 untuk Generasi Emas', *Journal on Education*, 06(04), pp. 22018–22030.
- Prabowo, H.A. (2025) 'Kecakapan Digital di Kalangan Mahasiswa: Tinjauan Aspek Literasi Digital', *Jurnal Warta Dharmawangsa*, 19(1), pp. 593–603.
- Rahmah, R.N. *et al.* (2025) 'Pemanfaatan Canva dalam Pembelajaran Interaktif: Meningkatkan Kualitas Pembelajaran di Sekolah', in *Proceeding International Seminar on Islamic Studies*.
- Sobandi, A. *et al.* (2023) 'Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva dalam Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Microlearning', *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(1), pp. 98–109. Available at: <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper>.