

Pelatihan Perangkat Lunak Desain untuk Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Penyampaian Informasi di SDN Kedoya Utara 03 Jakarta

Fajar Masya^{1*}, Sulis Sandiwarno², Lathifa Alya Cahyani³, Shakira Angelina Ika Putri⁴, Syakur Khoiri⁵

Fakultas Ilmu Komputer, Sistem Informasi, Universitas Mercu Buana^{1,2,3,4,5}

e-mail: fajar.masya@mercubuana.ac.id^{*1}, sulis.sandiwarno@mercubuana.ac.id²,
lathifa.alycachyani@gmail.com³, kirashkr130103@gmail.com⁴, syakurkhoiri@gmail.com⁵

ABSTRACT

The ability to use graphic design software has become one of the essential skills required in modern education. This is due to the fact that graphic design not only enhances the visual aspects of learning media but also serves as an integral component of effective information delivery strategies. As a center for education and innovation, SDN Kedoya Utara 03 Jakarta is expected to cultivate educators who are not only competent in their respective fields but also adaptive to technological advancements, including graphic design technology. However, initial observations revealed that many teachers still face challenges in utilizing design software to convey information effectively. These limitations are caused by several factors, such as the lack of specialized training on design software, limited time for independent learning, and low awareness of the importance of visual information in enhancing communication effectiveness. Therefore, training programs are needed to equip teachers with digital design skills to support more creative and interactive approaches to information delivery. This community engagement program aims to introduce the concepts, benefits, and practical use of design software in educational settings to teachers at SDN Kedoya Utara 03 Jakarta. Through outreach activities and hands-on graphic design training, the teachers were provided with knowledge about software interfaces, the use of basic tools, and simple design techniques that can be directly applied to support information dissemination. Furthermore, the program trained teachers to operate various design tools to enhance visual, appealing, and interactive content delivery. It also encouraged a shift from conventional methods to more technology-based approaches, fostering greater creativity and innovation in instructional communication. The core objective of the program is the empowerment of teachers through the development of their skills in using design software, enabling them to present information more visually and interactively. The outcomes of the program include: first, improved understanding and technical skills among the teachers of SDN Kedoya Utara 03 in using graphic design software to support effective information delivery; second, increased motivation and awareness of the importance of visual elements in enhancing student comprehension; and third, encouragement for teachers to integrate graphic design technology into their instructional methods in a more creative and innovative way, thereby improving the quality and creativity of information presentation in schools.

Keywords: *Information Technology, Design Software, Design Training, Teachers, SDN Kedoya Utara 03 Jakarta*

ABSTRAK

Menggunakan perangkat lunak desain grafis menjadi salah satu keterampilan penting yang diperlukan dalam dunia pendidikan modern. Hal ini karena desain grafis tidak hanya mendukung aspek visual dari media pembelajaran, tetapi juga menjadi bagian integral dari strategi penyampaian pesan informasi yang efektif. SDN Kedoya Utara 03 Jakarta sebagai pusat pendidikan dan inovasi dituntut untuk melahirkan tenaga pendidik yang tidak hanya kompeten dalam bidang ilmu masing-masing, tetapi juga adaptif terhadap perkembangan teknologi, termasuk teknologi desain grafis. Namun, berdasarkan hasil observasi awal, masih banyak guru yang menghadapi kendala dalam pemanfaatan perangkat lunak desain untuk menyampaikan informasi. Keterbatasan ini disebabkan oleh beberapa faktor, seperti minimnya pelatihan khusus mengenai

penggunaan perangkat lunak desain, kurangnya waktu untuk belajar secara mandiri, serta rendahnya kesadaran akan pentingnya visualisasi informasi dalam meningkatkan efektivitas penyampaian informasi. Oleh karena itu, diperlukan pelatihan yang dapat membekali guru dengan keterampilan desain digital guna mendukung inovasi penyampaian informasi yang lebih kreatif dan interaktif. Program pengabdian ini bertujuan untuk mengenalkan konsep, manfaat, dan cara menggunakan perangkat lunak desain dalam dunia pendidikan kepada para guru di SDN Kedoya Utara 03 Jakarta. Melalui sosialisasi dan pelatihan praktik dasar desain grafis, guru diberikan pemahaman mengenai antarmuka perangkat lunak, penggunaan alat-alat dasar, serta teknik-teknik desain sederhana yang dapat langsung diaplikasikan dalam mendukung penyampaian informasi. Selain itu, program ini melatih guru dalam mengoperasikan berbagai perangkat lunak desain guna mendukung penyampaian informasi yang lebih visual, menarik, dan interaktif. Kegiatan ini juga mendorong para guru untuk beralih dari metode penyampaian informasi yang masih konvensional ke metode berbasis teknologi yang lebih efektif, sehingga diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam penyampaian informasi. Isi program ini adalah pemberdayaan guru melalui pengembangan keterampilan dalam penggunaan perangkat lunak desain untuk mendukung penyampaian informasi yang lebih visual dan interaktif. Hasil dari pelaksanaan program pengabdian ini antara lain pertama, meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru di SDN Kedoya Utara 03 dalam menggunakan perangkat lunak desain grafis untuk mendukung efektivitas penyampaian informasi. Kedua, menumbuhkan motivasi dan kesadaran guru akan pentingnya visualisasi informasi dalam meningkatkan pemahaman siswa. Ketiga, mendorong guru untuk mengintegrasikan teknologi desain grafis dalam metode penyampaian informasi yang lebih kreatif dan inovatif, sehingga dapat meningkatkan kualitas dan kreativitas penyampaian informasi di sekolah.

Kata Kunci: *Teknologi Informasi, Perangkat Lunak Desain, Pelatihan Desain, Guru, SDN Kedoya Utara 03 Jakarta*

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital, dunia pendidikan dituntut untuk mengikuti perkembangan teknologi yang semakin pesat (Navastara et al., 2022). Salah satu keterampilan penting yang diperlukan oleh tenaga pendidik adalah kemampuan dalam memanfaatkan perangkat lunak desain grafis guna menyampaikan informasi secara visual dan menarik (Priambodo et al., 2024). Desain grafis tidak hanya memperkuat aspek estetika materi pembelajaran, tetapi juga terbukti mampu meningkatkan efektivitas komunikasi informasi kepada peserta didik (Febriani Putri, 2021). Namun, pada praktiknya, banyak guru masih mengandalkan metode penyampaian konvensional akibat kurangnya pelatihan dan pemahaman terkait pemanfaatan teknologi ini.

SDN Kedoya Utara 03 Jakarta sebagai lembaga pendidikan dasar negeri yang telah terakreditasi A, memiliki peran penting dalam mencetak generasi yang cakap teknologi. Namun, hasil observasi menunjukkan masih terdapat keterbatasan signifikan dalam penguasaan perangkat lunak desain di kalangan guru. Tantangan ini meliputi minimnya pelatihan khusus, keterbatasan waktu untuk belajar mandiri, serta kurangnya kesadaran akan pentingnya visualisasi informasi dalam proses pembelajaran (Artayasa et al., 2022).

Berbagai studi menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi seperti *Canva* dapat mendukung guru dalam menyampaikan informasi secara lebih efektif dan komunikatif (Puniawan et al., 2019). Oleh karena itu, pelatihan desain grafis bagi guru menjadi salah satu solusi strategis dalam meningkatkan literasi digital dan inovasi pembelajaran di sekolah dasar (Tiawan et al., 2020). Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini bertujuan untuk memberdayakan guru SDN Kedoya Utara 03 Jakarta dalam menggunakan aplikasi desain grafis guna mendukung transformasi penyampaian informasi di lingkungan sekolah.

PERMASALAHAN MITRA

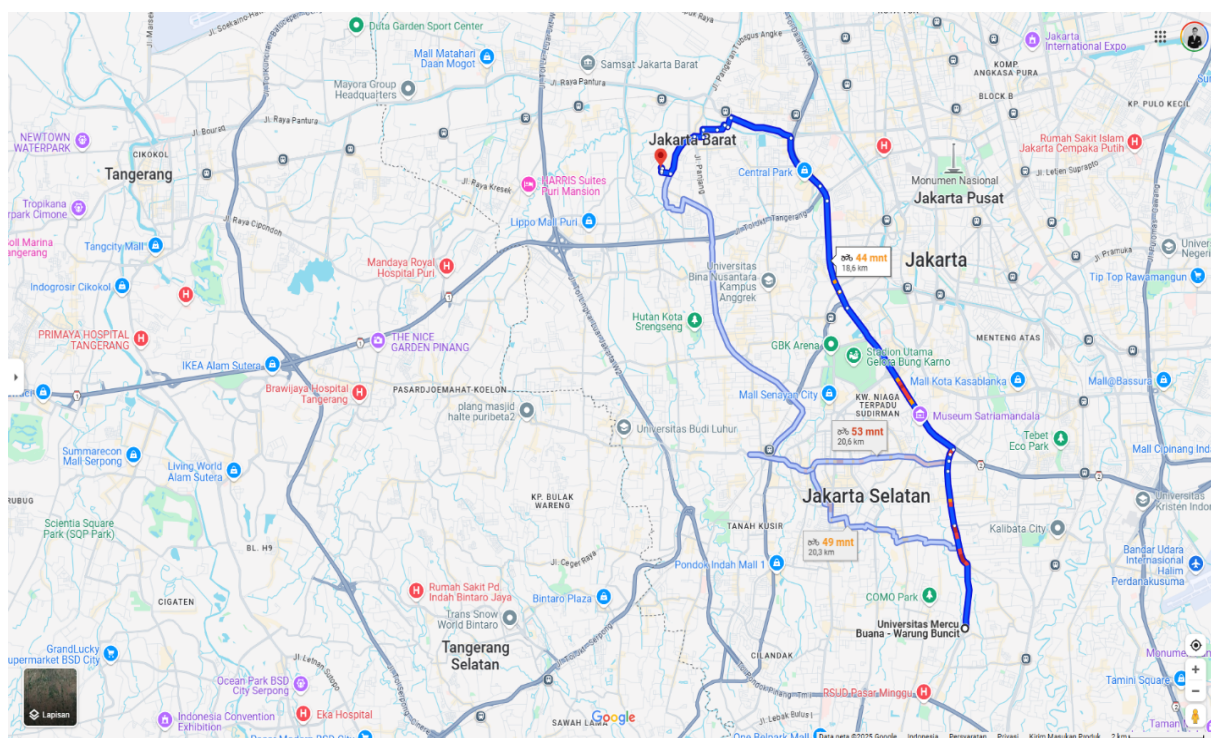
Mitra kegiatan, SDN Kedoya Utara 03 Jakarta, menghadapi tantangan dalam pemanfaatan teknologi desain grafis sebagai media penyampaian informasi pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi, mayoritas guru di sekolah ini belum memiliki keterampilan yang memadai dalam menggunakan perangkat lunak desain seperti *Canva*. Kondisi ini disebabkan oleh minimnya pelatihan teknis yang pernah mereka terima, serta keterbatasan waktu dan sumber belajar mandiri di tengah padatnya aktivitas mengajar. Akibatnya, metode

penyampaian informasi yang digunakan masih cenderung konvensional dan kurang menarik secara visual (Jumaryadi et al., 2024).

Selain itu, rendahnya kesadaran akan pentingnya visualisasi dalam pembelajaran turut memperkuat permasalahan ini (Wahjoerini et al., 2022). Guru-guru belum sepenuhnya memahami bahwa media visual yang menarik dapat meningkatkan daya serap siswa terhadap materi yang disampaikan. Padahal, di era digital saat ini, kemampuan menyampaikan informasi secara kreatif dan interaktif merupakan keterampilan penting bagi pendidik (Velinda et al., 2024). Permasalahan ini menandakan perlunya program pelatihan yang terarah dan praktis untuk meningkatkan literasi digital serta kapasitas guru dalam menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan zaman (Wijaya et al., 2020).

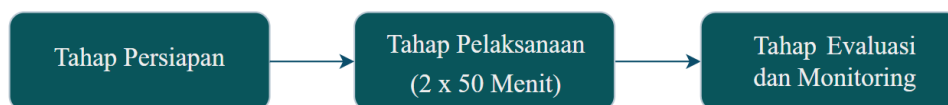
MITRA SASARAN

Mitra sasaran dari kegiatan ini adalah SDN Kedoya Utara 03 Jakarta, sebuah sekolah dasar negeri yang berlokasi di Jl. Kedoya Raya RT.12/06, Kebon Jeruk, Jakarta Barat. Sekolah ini berdiri sejak tahun 1979 dan saat ini memiliki 524 siswa yang dibimbing oleh 21 tenaga pendidik profesional. Dengan luas lahan 3.293 m², SDN Kedoya Utara 03 dilengkapi berbagai fasilitas seperti ruang kelas, perpustakaan, dan sarana sanitasi yang memadai. Sekolah ini telah meraih akreditasi A berdasarkan SK BAN-SM No. 752/BAN-SM/SK/2019.



Gambar 1. Lokasi Pengabdian Masyarakat SDN Kedoya Utara 03 Jakarta Pada Google Maps

2. METODE



Gambar 2. Metode Kegiatan

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini akan dibagi dalam tiga tahapan utama, yaitu tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Berikut adalah rincian dari tiap tahapan yang akan dilaksanakan:

a) Tahap Persiapan

Pada tahap ini, tim PkM melakukan koordinasi internal untuk menyusun materi pelatihan serta memastikan kesiapan perangkat dan fasilitas yang akan digunakan. Selain itu, dilakukan komunikasi dengan pihak SDN Kedoya Utara 03 Jakarta untuk menentukan jadwal pelaksanaan, jumlah peserta, serta kebutuhan teknis lainnya. Modul pelatihan juga disiapkan agar peserta dapat mengikuti kegiatan dengan lebih terstruktur.

b) Tahap Pelaksanaan (2 x 50 Menit) Kegiatan pelatihan akan dilaksanakan dalam dua sesi, masing-masing berdurasi 50 menit.

Sesi 1:

Guru akan diperkenalkan dengan aplikasi Canva, mulai dari cara membuat akun, memahami antarmuka, serta menjelajahi fitur utama. Setelah itu, guru akan diajarkan membuat desain dasar menggunakan template yang telah disediakan, termasuk menambahkan teks, gambar, dan elemen desain lainnya.

Sesi 2:

Pada sesi ini, guru akan belajar membuat infografis yang menarik dan informatif, mengatur warna serta skema desain yang sesuai. Selain itu, mereka akan diajarkan cara mempublikasikan hasil desain sebagai media pembelajaran digital. Metode pembelajaran yang digunakan mencakup tutorial langsung, diskusi interaktif, serta review materi agar peserta dapat memahami dan mengaplikasikan keterampilan yang diperoleh dengan baik.

c) Tahap Evaluasi dan Monitoring

Setelah pelatihan selesai, dilakukan evaluasi terhadap pemahaman peserta melalui diskusi reflektif dan kuesioner. Tim PkM juga akan memberikan sesi konsultasi bagi guru yang membutuhkan pendampingan lebih lanjut dalam mengaplikasikan Canva untuk keperluan pembelajaran. Selain itu, hasil pelatihan akan dianalisis untuk menentukan efektivitas program dan sebagai bahan perbaikan untuk kegiatan serupa di masa mendatang.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a) Penyampaian Materi

Pelatihan diawali dengan sesi penyampaian materi yang bertujuan mengenalkan pentingnya desain grafis dalam mendukung penyampaian informasi di dunia pendidikan. Materi disampaikan melalui metode ceramah interaktif dan diskusi bersama peserta, dengan bantuan media infocus untuk menampilkan langsung antarmuka dan fitur-fitur dasar Canva. Dalam sesi ini, peserta diperkenalkan pada berbagai fungsi Canva seperti penggunaan template, elemen grafis, pengaturan warna, dan tipografi yang dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran yang lebih menarik dan komunikatif.



Gambar 3. Penyampaian Materi

b) Praktek dan Pendampingan

Setelah sesi penyampaian materi, kegiatan dilanjutkan dengan praktik langsung menggunakan Canva serta sesi pendampingan intensif. Terlihat antusiasme tinggi dari para peserta, yang merupakan guru-guru dari SDN Kedoya Utara 03 Jakarta. Mereka cepat memahami materi yang diberikan, yang tampak dari kemampuan mereka dalam mengaplikasikan langsung fitur-fitur desain untuk membuat media penyampaian informasi yang lebih visual dan menarik.

Meski terdapat beberapa kendala teknis seperti masalah jaringan, secara umum para guru menunjukkan partisipasi aktif. Beberapa guru juga diketahui sudah pernah menggunakan Canva sebelumnya, namun penggunaannya masih terbatas untuk keperluan sederhana. Melalui pelatihan ini, mereka mulai memahami berbagai fitur lain yang lebih lengkap dan fungsional, yang dapat dimanfaatkan untuk mendesain materi informasi secara lebih efektif dan interaktif.

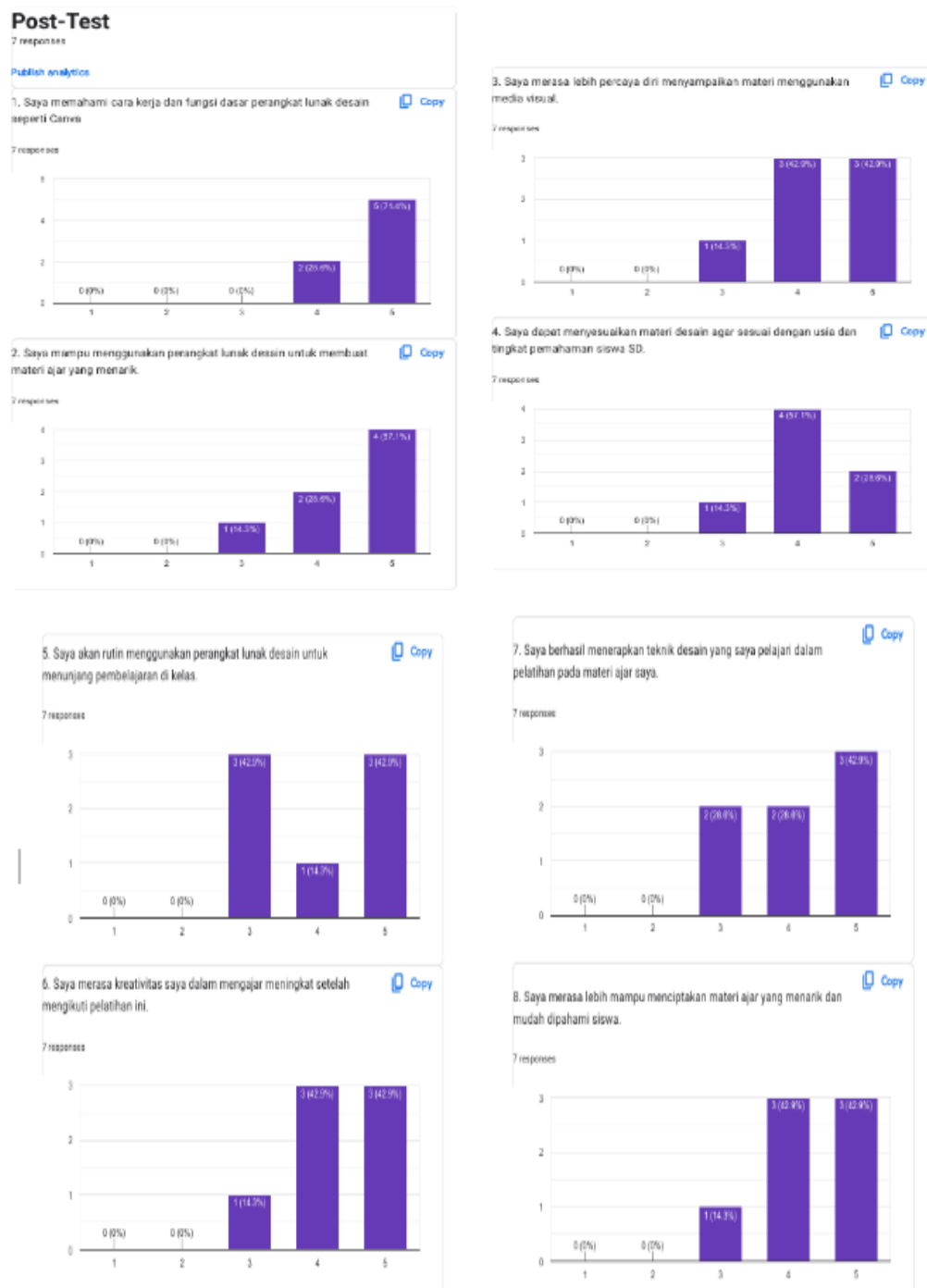
Agar proses pendampingan lebih optimal, mahasiswa turut dilibatkan untuk membantu peserta secara langsung. Hal ini mempercepat pemahaman guru terhadap penggunaan Canva, mulai dari pemilihan template, pengaturan tata letak, hingga integrasi elemen visual untuk mendukung penyampaian informasi yang lebih komunikatif.

c) Setelah Pelatihan (Evaluasi)

Evaluasi dilakukan setelah pelatihan untuk menilai sejauh mana peserta memahami materi dan mampu mengaplikasikan Canva dalam menyampaikan informasi secara visual. Berdasarkan hasil observasi langsung dan tanggapan dari peserta, pelatihan ini dinilai sangat bermanfaat dalam membuka wawasan baru terkait pentingnya desain grafis dalam dunia pendidikan.

Sebagian besar peserta menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hal keterampilan teknis menggunakan Canva. Mereka mampu membuat media informasi yang lebih menarik, seperti poster pengumuman sekolah, materi presentasi, hingga infografis pembelajaran yang sebelumnya belum pernah dibuat. Beberapa guru juga mulai menunjukkan inisiatif untuk

mengembangkan sendiri materi ajar berbasis visual, dan menyatakan ketertarikan untuk memperdalam kemampuan desain mereka ke depannya.



Gambar 4. Hasil Kuesioner

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa sebagian besar guru merasa sangat puas dan terbantu dengan pelatihan Canva, di mana mayoritas responden memberikan skor tertinggi pada aspek pemahaman, keterampilan, dan penerapan desain dalam pembelajaran. Guru juga merasa lebih percaya diri, kreatif, dan mampu menciptakan materi ajar yang menarik serta sesuai dengan

tingkat pemahaman siswa. Secara keseluruhan, pelatihan ini berhasil meningkatkan literasi digital dan efektivitas penyampaian informasi di kelas.



Gambar 5. Penyerahan Sertifikat dan Sesi Foto Bersama

4. KESIMPULAN

Kegiatan Pelatihan Perangkat Lunak Desain untuk Guru di SDN Kedoya Utara 03 Jakarta berhasil dilaksanakan dengan capaian yang sesuai dengan tujuan awal program. Para peserta pelatihan, yang merupakan guru-guru aktif, menunjukkan antusiasme tinggi dan keterlibatan aktif selama sesi pelatihan. Dari dua sesi pelatihan yang masing-masing berdurasi 50 menit, guru memperoleh pemahaman baru mengenai penggunaan aplikasi Canva, mulai dari pengenalan fitur hingga praktik langsung pembuatan media pembelajaran berbasis desain visual.

Berdasarkan hasil evaluasi melalui kuesioner dan diskusi reflektif, sebanyak 85,7% peserta memberikan penilaian sangat baik (skor 5) terhadap aspek pemahaman materi, kemudahan penggunaan Canva, dan manfaatnya dalam mendukung proses pembelajaran. Selain itu, 71,4% guru merasa lebih percaya diri dan siap mengintegrasikan hasil pelatihan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas, khususnya dalam membuat media ajar yang lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Pelatihan ini juga mendorong pergeseran metode dari konvensional ke pendekatan berbasis teknologi yang lebih adaptif.

Secara umum, kegiatan ini tidak hanya meningkatkan literasi digital dan keterampilan teknis guru, tetapi juga berhasil menumbuhkan motivasi dan kesadaran akan pentingnya visualisasi informasi dalam dunia pendidikan. PkM ini telah mencapai target luaran dalam bentuk peningkatan kompetensi guru, partisipasi aktif mitra, serta publikasi di media daring. Keberhasilan program ini diharapkan menjadi model berkelanjutan untuk kegiatan pengabdian sejenis di masa mendatang, terutama dalam upaya mendukung transformasi digital di lingkungan pendidikan dasar.

REFERENSI

- Artayasa, I. P., Yamin, M., Nathania, E. A., Alfiana, F., & Anwari, K. (2022). Persepsi Siswa terhadap Pembelajaran Tatap Muka dengan Sistem Bergilir Dibandingkan Pembelajaran Daring. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 7(2), 424–430. <https://doi.org/10.29303/jipp.v7i2.527>
- Febriani Putri, E. (2021). Media Pembelajaran Powtoon untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Ekonomi. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 198–205. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/index>
- Jumaryadi, Y., Ani, N., Priambodo, R., Ratnasari, A., Rahayu, S., Maesaroh, S., & Nugroho, A. (2024). Sosialisasi dan pemanfaatan aplikasi kesehatan kepada masyarakat. *PEMANAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat Nasional*, 4(2), 101–104.
- Navastara, D. A., Suciati, N., Fatchah, C., Tjandrasa, H., Arifin, A. Z., Cahyaningtyas, Z. A., Niza, Y., Sierra, E., Sugianto, D., Hadinata, K. C., Usman, S. Bin, Sunandar, M. F., & Eka Sari, F. I. (2022). Pemanfaatan E-commerce dan Media Sosial Guna Meningkatkan Ekonomi dan Proses Bisnis UMKM Koppontren NURILA Bangkalan. *Sewagati*, 6(4), 1–12. <https://doi.org/10.12962/j26139960.v6i4.135>
- Priambodo, B., Harwikarya, H., & Jumaryadi, Y. (2024). Pemanfaatan Visualisasi Data Untuk UMKM TKI di PERMAI Malaysia. *Journal of Social Responsibility Projects by Higher Education Forum*, 5(2), 71–76. <https://doi.org/10.47065/jrespro.v5i2.5453>
- Puniawan, I. M. E., Joshua, J. W. N., & Kurniawati, N. S. E. (2019). Workshop Dan Pelatihan Bidang Pemasaran Digital Bagi Siswa Smk Dan Sma Harapan Denpasar. *Seminar Nasional Aplikasi Iptek (SINAPTEK)*, 1(November), 217–220. <https://doi.org/10.36002/sptk.v0i0.624>
- Tiawan, Musawarman, Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat Smk Di Smkn 1 Gunung Putri Bogor. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 476–480. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.417>
- Velinda, F., Valentinna, C. R., Ningrum, S. K., Hasanah, S. D., & Permatasari, T. (2024). Pemanfaatan Media Interaktif untuk Meningkatkan Kreativitas Anak Berkebutuhan Khusus di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(4), 2420–2430. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i4.7872>
- Wahjoerini, W., Pamurti, A. A., & Prabowo, D. (2022). Pelatihan Pembuatan Visualisasi Data Spasial Bagi Siswa Sma Walisongo Semarang. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(3), 1126. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i3.9331>
- Wijaya, H. D., Hidayat, R. R., & Aliyansyah, T. A. (2020). Kegiatan Pembelajaran Jaringan Komputer Dengan Static Routing Protocol Menggunakan Gns3 Untuk Siswa SMK YMIK Pada Wilayah Joglo. *Jurnal Abdi Masyarakat (JAM)*, 5(2), 10. <https://doi.org/10.22441/jam.2020.v5.i2.003>