

Peningkatan Ketrampilan Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru Sd N 104276 Serbajadi

¹Risa Kartika Lubis*, ²Desi Vinsensia, ³Yulia Utami

^{1,2,3}STMIK Pelita Nusantara, Indonesia

Email : ¹Risamm88@yahoo.com, ²desivinsensia87@gmail.com, ³yuliautami14071990@gmail.com

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Peningkatan Ketrampilan Guru SD, Media Pembelajaran, canva	Perkembangan teknologi informasi tidak hanya berperan dalam bidang perekonomian, tapi juga bidang pendidikan. Dewasa ini setiap guru di hampir semua jenjang pendidikan diwajibkan untuk melek teknologi, terutama teknologi informasi. Selain untuk menunjang kegiatan pendidikan, melek teknologi informasi juga menunjang guru dalam menyelesaikan media pembelajaran. Salah satu aplikasi tools yang dapat digunakan untuk menunjang pendidikan dan persoalan administrasi adalah Canva. Aplikasi Canva memiliki banyak fitur yang dapat digunakan oleh guru SD terutama dalam membuat media pembelajaran. Tetapi tidak semua guru mampu mengoperasikan aplikasi tersebut. Hal tersebut dialami oleh guru-guru SD N 104276 Kecamatan Serbajadi yang belum terbiasa dengan tool-tool yang banyak disediakan pada Aplikasi Canva. Hal inilah yang melatarbelakangi tim pengabdian untuk memberikan pelatihan “Peningkatan Ketrampilan Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru SD N 104276 Serbajadi”. Melalui kegiatan ini, diharapkan meningkatkan ketrampilan dan pemahaman peserta terkait penggunaan aplikasi Canva dalam membuat media pembelajaran.
Keywords: Improving Elementary Teacher Skills, Learning Media, Canva	ABSTRACT The development of information technology not only plays a role in the economic sector, but also in the educational sector. Nowadays, every teacher at almost all levels of education is required to be technologically literate, especially information technology. Apart from supporting educational activities, information technology literacy also supports teachers in completing learning media. One tool application that can be used to support education and administrative issues is Canva. The Canva application has many features that can be used by elementary school teachers, especially in creating learning media. But not all teachers are able to operate this application. This was experienced by teachers at SD N 104276 Serbajadi District who were not yet familiar with the many tools provided in the Canva application. This is the background for the service team to provide training "Improving Skills in Using Canva as a Learning Media for Teachers at SD N 104276 Serbajadi". Through this activity, it is hoped that participants will improve their skills and understanding regarding the use of the Canva application in creating learning media.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang sangat cepat ini guru harus dapat mengimplementasikan pengembangan media pembelajaran menggunakan teknologi. Beberapa guru di SDN 104276 Serbajadi sudah menyadari adanya potensi perkembangan teknologi informasi dan bahkan mungkin telah menggunakan teknologi informasi untuk kepentingan mereka sendiri dalam kehidupan sehari-hari, dimana tidak semua telah memanfaatkannya untuk kepentingan belajar peserta didiknya. Guru masih menggunakan media pembelajaran yang seadanya dan belum memaksimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran. Sebagai hasil dari penyelidikan mereka, para peneliti membuat bahan ajar menggunakan perangkat lunak Canva. Hal ini dilakukan untuk mendukung pembelajaran kreatif guru saat pembelajaran berlangsung di kelas. Canva adalah

alat desain online dengan berbagai opsi pengeditan. Itu juga dapat membuat berbagai desain visual, termasuk spanduk, presentasi, sampul Facebook, kartu undangan, infografis, poster, selebaran, dan banyak lagi. Canva adalah alat yang dapat digunakan guru untuk membuat materi pembelajaran yang menarik karena memiliki rangkaian desain siap pakai, yang juga mempermudah prosesnya bagi guru. Canva dapat memfasilitasi proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dan peserta didik berdasarkan fungsi teknologi, keterampilan, kreativitas dan keunggulan lainnya, karena dapat merangsang minat belajar peserta didik dengan menghadirkan lingkungan belajar dan materi pembelajaran yang menarik [12]. Setelah melihat dan menganalisis kondisi tersebut, maka tim pengabdian masyarakat tergerak untuk melakukan pengabdian kepada masyarakat dengan memberikan pelatihan “Peningkatan Ketrampilan Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru SD N 104276 Serbajadi. Adapun tujuan dari pengabdian ini adalah meningkatkan Ketrampilan Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Bagi Guru SD N 104276 Serbajadi.

II. MASALAH

Perumusan masalah akan difokuskan pada: Berdasarkan observasi lapangan yang dilakukan, guru masih menggunakan media pembelajaran yang seadanya dan belum memaksimalkan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.



Gambar 1 . Lokasi Pengabdian di SD N 104276 Pulau Tagor

III. METODE

Metode yang akan dilaksanakan dalam kegiatan ini adalah metode praktikum secara langsung dan metode ceramah. Sebelum dimulai kegiatan praktikum diawali dengan pengenalan *canva*. Pengenalan digunakan untuk membantu peserta didik dalam menggunakan *canva* sebagai media bahan ajar. Kegiatan pelatihan ini bertempat SD Negeri 104276 Pulau Tagor.

Masing-masing peserta menggunakan 1 unit laptop selama praktek berlangsung. Kegiatan dilaksanakan dalam 1 (satu) hari dengan durasi pelatihan adalah 4 (empat) jam, terdiri dari :

30 menit pengenalan *canva*

180 menit untuk pelatihan dengan 3 sesi, yaitu *membuat ppt dari canva, dan media belajar*

30 menit untuk evaluasi keseluruhan materi.

Evaluasi

Evaluasi keberhasilan kegiatan pelatihan ini dilakukan setelah masing- masing sesi pelatihan dan pada akhir kegiatan. Setiap sesi pelatihan akan dilakukan evaluasi kemudian dilanjutkan evaluasi materi secara keseluruhan di akhir kegiatan. Indikator keberhasilan kegiatan ini dilihat dari respon positif dari para peserta melalui evaluasi yang diberikan. Evaluasi kegiatan juga dilakukan berupa kuesioner yang diisi peserta, terkait dengan kegiatan yang telah diikuti.

Kemampuan pemahaman peserta diperoleh berdasarkan hasil evaluasi terhadap peserta didik. Peserta akan diberikan sertifikat sebagai bukti keikutsertaan dalam pelatihan ini.

Refleksi

Refleksi dilakukan terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan. Hal ini dilakukan semata-mata untuk mengetahui kekurangan-kekurangan atau kelebihan-kelebihan terhadap kegiatan-kegiatan yang telah dilakukan dalam rangka menetapkan rekomendasi terhadap keberlangsungan atau pengembangan kegiatan-kegiatan berikutnya. Hasil refleksi adalah perlu dilakukan suatu upaya untuk membantu meningkatkan kemampuan guru SD Negeri 104276 dalam hal pemfaataan aplikasi *canva*.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pengabdian terdiri dari hasil secara kuantitatif dari kegiatan yang dilaksanakan. Jika ada tabel/bagan/gambar berisi paparan hasil yang sudah bermakna dan mudah dipahami maknanya secara cepat. Pada tahap pertama Para Narasumber membuka kegiatan secara resmi serta memperkenalkan diri dan STMIK Pelita Nusantara Kepada Para peserta pelatihan yaitu guru-guru SD Negeri 104276, adapun Materi dibawa oleh Ketua Tim Ibu Risa Kartika Lubis tentang Perkembangan Teknologi Informasi dan peranan teknologi Informasi Pada Dunia Pendidikan, selanjutnya Praktik Penggunaan aplikasi canva Bagi Guru Guru SD Negeri 104276 yang dibantu oleh seluruh tim, adapun kegiatan ini dilaksanakan di SD Negeri 104276.

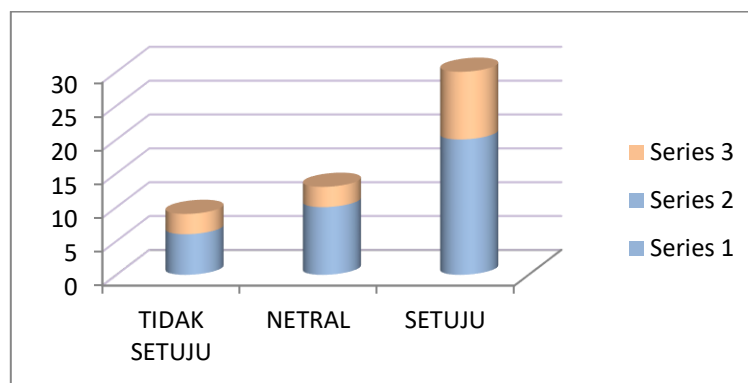


Gambar 2. Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Hasil Pelaksanaan

Pada tahap kedua kegiatan berfokus pada pembuatan bahan ajar yang menarik dengan menggunakan aplikasi Canva. Pemateri memberikan pengenalan tentang aplikasi canva kepada peserta, mulai dari proses login, fitur-fitur yang tersedia, sumber daya yang dapat dimanfaatkan dalam Canva, mengedit teks, memberi warna pada teks, mengubah bentuk huruf, serta melakukan editing video pembelajaran. Setelah mendapatkan penjelasan awal dari tim kegiatan pengabdian, peserta diberi kesempatan untuk langsung bekerja dalam membuat bahan ajar menggunakan aplikasi Canva yang disesuaikan dengan kelas dan materi yang akan diajarkan. Selama proses pembuatan media pembelajaran, tim pengabdian selalu mengawasi serta siap dalam membantu peserta yang mengalami kesulitan saat menggunakan penggunaan aplikasi Canva.

Pada tahap ketiga, dilakukan evaluasi setelah pelaksanaan pelatihan pembuatan bahan ajar dengan menggunakan aplikasi Canva. Evaluasi ini dilakukan secara online pada hari ketiga pelatihan. Pada tahap ini, setiap perwakilan peserta akan menyajikan hasil karya media pembelajaran yang telah mereka buat. Kegiatan ini mendapatkan apresiasi yang tinggi dari semua peserta pelatihan dan dianggap sangat bermanfaat dalam meningkatkan proses pembelajaran. Berikut adalah persentase tanggapan peserta terhadap pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif dengan menggunakan aplikasi Canva.



Gambar 3. Diagram Pesentase Tanggapan

Gambar di atas menggambarkan respons yang diberikan oleh peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan. Hasilnya menunjukkan bahwa tidak ada peserta yang tidak setuju, 15% peserta memberikan penilaian netral, dan 85% peserta sangat setuju bahwa penggunaan Canva dalam media pembelajaran sangat membantu dalam proses pembelajaran. Hasil evaluasi tersebut menunjukkan bahwa peserta sangat antusias dan termotivasi selama kegiatan pelatihan, serta memberikan respons yang sangat positif. Pelatihan ini berhasil, dan 100% peserta mengungkapkan bahwa mereka mendapatkan pengalaman baru setelah mengikuti pelatihan tersebut.

V. KESIMPULAN

Setelah dilakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di SD N 102476 kecamatan Serbajadi maka diperoleh hasil yaitu terjadinya peningkatan ketrampilan guru guru di SD N 102476 kecamatan Serbajadi hal ini dapat dibuktikan sebagai besar guru guru sudah menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran tematik selain itu dengan adanya kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat memberikan berbagai manfaat kepada guru guru jika dalam konteks dalam hal Interaktif dan Kreatif: Canva memungkinkan guru untuk menambahkan elemen interaktif dan kreatif ke dalam materi pembelajaran, seperti gambar, ikon, dan elemen desain lainnya. Hal ini dapat membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Jika dalam hal penghematan waktu dan sumber daya: Dengan alat desain yang mudah digunakan, guru dapat menghemat waktu dalam pembuatan materi pembelajaran tanpa harus memiliki keterampilan desain grafis yang tinggi. Ini juga dapat mengurangi kebutuhan untuk mencetak materi, menghemat sumber daya fisik.

DAFTAR PUSTAKA

- (ABIDIN, 2019) ABIDIN, A. M. (2019). Kreativitas Guru Menggunakan Model Pembelajaran Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Didaktika*, 11(2), 225. <https://doi.org/10.30863/didaktika.v11i2.168>
- Dewantara, A. H., B., A., & Harnida. (2020). Kreativitas Guru Dalam Memanfaatkan Media Berbasis It Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa. *Journal of Primary Education*, 1(1), 15–28. <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/algurfah/index>
- Firmansyah, M., Masrun, M., & Yudha S, I. D. K. (2021). Esensi Perbedaan Metode Kualitatif Dan Kuantitatif. *Elastisitas - Jurnal Ekonomi Pembangunan*, 3(2), 156–159. <https://doi.org/10.29303/e-jep.v3i2.46>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Irsan, I., G, A. L. N., Pertiwi, A., & R, F. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva. *Jurnal Abdidas*, 2(6), 1412–1417. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i6.498>
- Kustandi, C., Farhan, M., Zianadezdha, A., Fitri, A. K., & L, N. A. (2021). Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran. *Akademika*, 10(02), 291–299. <https://doi.org/10.34005/akademika.v10i02.1402>
- Rusdiana, R. Y., Putri, W. K., & Sari, V. K. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan canva bagi guru SMPN 1 Tegallampel Bondowoso. *Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3), 209–213.
- Sheen, J. (2011). International Conference of Education, Research and Innovation. *Australasian Journal of Paramedicine*, 9(1), 61–66.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>

Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Cendekia*, 15(1), 128–144. <https://doi.org/10.30957/cendekia.v15i1.667>. Selama