

PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS CANVA BAGI GURU DI SDN 021 SUNGAI KUNJANG

Andi Asrafiani Arafah¹, Mustamiroh², Masriani³, Ririt Riyanti⁴

^{1,2,4} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mulawarman

³ Program Studi Pendidikan Vokasional Mekatronika, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Makassar
e-mail: asrafianiarafah@gmail.com

Abstrak

Mitra pada kegiatan pelatihan ini adalah SDN 021 Sungai Kunjang. pelatihan media pembelajaran digital berbasis canva bagi guru di SDN 021 Sungai Kunjang ini dilaksanakan untuk membantu guru yang ada di SD 021 Sungai Kunjang untuk memahami terkait penggunaan aplikasi canva dalam pembuatan bahan ajar yang interaktif dan menarik minat belajar siswa, selain itu untuk mengoptimalkan penggunaan aplikasi dengan mudah untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih variatif, estetik, dan ergonomis. Pelatihan ini dilaksanakan selama satu hari dengan beberapa materi Pelatihan yang dibuka dengan materi pengenalan canva dan fitur-fiturnya yang dilanjutkan dengan pembahasan terkait Implementasi Pembuatan Akun dan Fitur-fitur canva, Penggunaan canva dalam Pembelajaran Interaktif dan inovatif. Adapun metode yang digunakan dalam kegiatan pelatihan ini berupa pemberian materi (metode ceramah), diskusi, tanya jawab dan demonstrasi. Dalam pelatihan ini, guru-guru sebagai peserta pelatihan diberikan kesempatan untuk berlatih secara langsung mengoptimalkan semua fitur yang ada pada aplikasi canva, khususnya untuk pengembangan bahan ajar yang kreatif, inovatif, serta interaktif adalah salah satu upaya dalam mewujudkan pendidikan yang kolaborasi serta proses pendidikan yang aktif.

Kata kunci: Pelatihan, Aplikasi Canva, Interaktif, Pembelajaran Digital

Abstract

The partner in this training activity is SDN 021 Sungai Kunjang. Canva-based digital learning media training for teachers at SDN 021 Sungai Kunjang was carried out to help teachers at SD 021 Sungai Kunjang to understand the use of the Canva application in creating interactive teaching materials and attract students' learning interest, in addition to optimizing the use of the application by it is easy to develop teaching materials that are more varied, aesthetic and ergonomic. This training was carried out for one day with several training materials which opened with introductory material on Canva and its features, followed by discussions regarding the implementation of account creation and Canva features, the use of Canva in interactive and innovative learning. The methods used in this training activity include providing material (lecture method), discussion, question and answer and demonstration. In this training, teachers as training participants are given the opportunity to practice directly optimizing all the features available in the Canva application, especially for developing creative, innovative and interactive teaching materials, which is one of the efforts to realize collaborative education and a unified educational process. active.

Keywords: Training, Canva App, Interactive, Digital Learning

PENDAHULUAN

Di era perkembangan teknologi, tantangan dunia pendidikan menuntut guru untuk terus beradaptasi dan berinovasi memanfaatkan kemajuan teknologi sebagai sarana pembuatan media pembelajaran. Setiap guru dituntut untuk bisa membuat proses pembelajaran memiliki suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan (Anintyawati & Masithoh, 2022). Sejalan dengan Myori et al., (2019) era society 5.0 pendidikan harus berkaitan erat dengan teknologi. Guru berperan penting dalam proses belajar mengajar terutama dalam menciptakan proses belajar yang efektif dan inovatif. Guru tidak hanya dianggap sebagai fasilitator dalam pembelajaran dan diharapkan mampu memahami penggunaan dan pemanfaatan alat maupun aplikasi untuk mempermudah dalam persiapan maupun proses belajar mengajar.

Pemanfaatan aplikasi maupun sosial media untuk pembelajaran tidak dapat digeneralisasi. Hal ini disebabkan karena setiap pembelajaran memiliki karakteristik dan indikator-indikator pembeda yang menyebabkan suatu metode dan media tertentu tidak dapat disamaratakan. Materi yang diajarkan,

karakteristik peserta didik, kondisi di lapangan, dan kompetensi pendidik merupakan indikator atau dasar untuk melakukan analisis kebutuhan pembelajaran berteknologi digital. Untuk itu seorang guru perlu melakukan persiapan dengan membuat rencana pembelajaran. Rencana pembelajaran ini hendaknya disesuaikan dengan kebutuhan kelas yang diampu, karena tidak ada media yang generik untuk berbagai situasi dan kondisi pembelajaran (Dermawanto, 2023).

Media pembelajaran adalah suatu alat yang sangat mendukung proses pembelajaran baik itu di dalam maupun di luar ruangan. Dalam proses belajar mengajar sangat penting bagi guru dan siswa mengenal tentang media pembelajaran agar terjadi proses belajar yang baik, aktif, dan bermanfaat. Manfaat media pembelajaran bagi seorang guru adalah menciptakan penalaran bagi peserta didik, membantu peserta didik agar berfikir kreatif dan aktif. Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah mencoba untuk bekerja membuat sesuatu dari penalaran tersebut menjadi nyata, membuat karya yang kreatif dan menjadi peserta didik yang aktif. Sehingga membantu guru dan peserta didik mencapai kompetensi dasar yang telah ditentukan. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan kepada penerimanya sehingga penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, sehingga pembelajaran lebih cepat dipahami peserta didik dan menarik minat peserta didik untuk belajar lebih giat (Purba & Harahap, 2022).

Seiring dengan perkembangan teknologi di dunia yang begitu cepat, perlu adanya media pembelajaran berbasis teknologi dalam bidang pendidikan khususnya pada zaman sekarang ini. Pembelajaran yang kreatif, inovatif, serta interaktif adalah salah satu upaya dalam mewujudkan pendidikan yang kolaborasi serta proses pendidikan yang aktif. Penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi atau digital yang bersanding dengan kemajuan zaman akan menjadi salah satu strategi pembelajaran guru (Handayani et al., 2023).

Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi yang dikenaal luas saat ini adalah *canva for education*. *Canva for education* adalah aplikasi desain grafis secara daring yang memiliki berbagai macam template atau opsi desain (Santi et al., 2020). Beberapa fitur dalam *canva for education* menyediakan desain untuk poster, infografis, komik, foto profil, dan banner (Pelangi, 2020). *Canva for education* memberikan kemudahan dalam pembelajaran di antaranya adanya desain grafis, animasi, template, bulletin, dan nomor halaman yang menarik, adanya fitur drag dan drop, praktis, dan efisien. Disamping itu, adanya kemudahan dalam mengakses kembali, resolusi gambar yang jelas dan dapat dicetak (Sholeh et al., 2020). *Canva for education* dapat digunakan sebagai media pembelajaran digital dan mampu meningkatkan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran. Selain itu *canva for education* juga dirasa efektif untuk mempermudah pekerjaan guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik untuk proses pembelajaran di kelas (Mahardika et al., 2021).

Namun walaupun teknologi saat menjadi bagian dari kehidupan masyarakat dan dunia pendidikan, pada kenyataannya banyak sekali guru yang belum sepenuhnya memanfaatkan teknologi secara utuh. Di era globalisasi saat ini yang semakin pesat kemampuan seorang guru dalam menggunakan teknologi masih sangat terbatas seperti kesulitan dalam mengoperasikan komputer, laptop, LCD, audiovisual ataupun *browsing* internet (Lestari, 2018).

Berdasarkan survey lapangan, sebagian guru mengalami kesulitan dalam mempersiapkan media untuk pembelajaran. Kebanyakan media yang digunakan oleh guru merupakan media konvensional yang tidak berubah dari tahun ke tahun. Beberapa guru masih memberikan materi pembelajaran dalam bentuk catatan-catatan biasa kepada peserta didiknya. Belum ada inovasi media pembelajaran yang digunakan dengan memanfaatkan teknologi. Kebanyakan dari guru menjelaskan bahwa mereka tidak memiliki banyak waktu mendesain media pembelajaran.

Selain itu berdasarkan hasil wawancara dengan guru-guru di SDN 021 Sungai Kunjang dapat disimpulkan bahwa sebagian besar guru masih belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi. Sebagian besar guru belum mampu mendesain dan membuat sendiri media pembelajaran visual yang inovatif, kreatif dan menarik. Guru belum mengenal aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam mendesain dan membuat media pembelajaran visual yang menarik dan mudah dioperasikan. Dan umumnya guru belum memanfaatkan semua fitur yang terdapat pada aplikasi *canva for education*. Dari hasil survey lapangan dan wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan pelatihan media pembelajaran digital berbasis *canva* bagi guru di SDN 021 Sungai Kunjang.

METODE

Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan dalam program pengabdian masyarakat ini mencakup beberapa tahapan berikut:



Gambar 1. Langkah-Langkah

A. Tahap Persiapan

Dalam tahap persiapan ini ada beberapa hal yang dilakukan oleh tim pelaksana, yakni koordinasi tim pelaksana untuk merencanakan pelaksanaan secara konseptual, operasional serta pembagian tugas masing-masing anggota tim, penentuan dan rekrutmen peserta kegiatan, seperti lembar presensi, pelatihan dan persiapan konsumsi, publikasi, izin penggunaan lokasi kegiatan, dan dokumentasi.

B. Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Dalam pelaksanaan kegiatan ini ada beberapa hal yang dilakukan oleh tim pelaksana seperti terlihat pada alur kegiatan pelatihan, meliputi : peserta hadir pada kegiatan, pembukaan kegiatan, perkenalan materi penggunaan *canva for education* sebagai media pembelajaran berbasis digital, pemberian pelatihan dan pengalaman langsung serta pendampingan dalam penggunaan aplikasi *canva for education*, dan tugas mandiri.

Adapun tahapan pelaksanaan kegiatan ini diberikan kepada kelompok guru di SDN 021 Sungai Kunjang, pelaksanaan kegiatan ini ada beberapa tahapan yaitu:

1. Pemberian Materi

Pada tahap ini dilakukan pemberian materi pelatihan optimalisasi aplikasi *quizziz* dalam pembuatan bahan ajar. Pada tahap ini diperkenalkan materi penggunaan *canva for education* sebagai media pembelajaran berbasis digital.

2. Pelatihan (Praktik)

Peserta Pelatihan diberikan pelatihan dan pengalaman langsung serta pendampingan dalam penggunaan aplikasi *canva for education*.

3. Pemberian Tugas Mandiri

Peserta Pelatihan diberikan penugasan secara mandiri untuk mengembangkan bahan presentasi, lembar kerja peserta didik sederhana dan infografis, yang akad diserahkan secara online melalui aplikasi whatsapp.

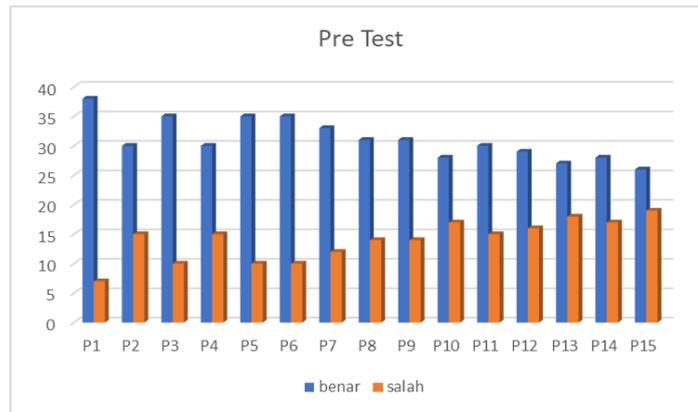
C. Tahap Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan pelatihan ini dilakukan yakni dengan cara evaluasi terhadap proses dan evaluasi terhadap hasil. Evaluasi terhadap proses dilihat dari keseriusan dan ketekunan para peserta. Dan Evaluasi terhadap hasil dengan cara setiap peserta diberi kuis online dengan *google form*. Hasil angket yang dibagikan dan telah diisi dikumpulkan oleh *teamwork* untuk selanjutnya dianalisis hasilnya untuk mendapatkan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar melalui Optimalisasi Penggunaan Quiziz

Pelatihan media pembelajaran digital berbasis canva dihadiri oleh 45 peserta yang terdiri dari guru SDN 021 Sungai Kunjang, pelatihan ini diadakan pada tanggal 18 November 2023 secara luring di ruang guru SD 021 Sungai Kunjang. Panitia kegiatan ini terdiri dari pihak dosen dan mahasiswa Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Mulawarman. Pemateri dari pelatihan ini merupakan dosen dari FKIP UNMUL, dan mahasiswa yang berperan sebagai ketua panitia kegiatan. Pelatihan ini dilaksanakan untuk membantu guru yang ada di SD 021 Sungai Kunjang untuk memahami terkait penggunaan aplikasi canva dalam pembuatan bahan ajar yang interaktif dan lebih menarik minat belajar siswa. Sebelum menyampaikan materi pelatihan, peserta diberikan pre-test terkait aplikasi canva untuk mengetahui pengetahuan dan pemahaman awal peserta pelatihan, Terdapat beberapa pertanyaan yang diberikan kepada peserta pelatihan dan berikut kesimpulan dari hasil pre-test:



Gambar 2. Hasil Pre-Test Peserta Pelatihan

Berdasarkan data di atas dapat kita lihat bahwa pemahaman peserta pelatihan masih terbilang rendah karena rata-rata jawaban peserta masih salah dari total 15 pertanyaan. Sehingga diperlukan pelatihan untuk meningkatkan pemahaman guru terhadap penggunaan aplikasi canva untuk membantu dalam pembuatan bahan ajar yang lebih interaktif dan menarik.

Pemberian Materi

Pelatihan ini dilaksanakan selama satu hari dengan beberapa materi Pelatihan yang dibuka dengan materi pengenalan aplikasi canva for education dan fitur-fiturnya yang dilanjutkan dengan pembahasan terkait Implementasi Pembuatan Akun dan Fitur-fitur canva, Penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran berbasis digital yang lebih interaktif dan menarik. Peserta pelatihan ini sangat antusias dalam menyimak materi karena peserta mendapatkan pemahaman baru terkait penggunaan aplikasi canva for education dan fitur-fitur yang ada didalamnya. Di sela pembahasan materi, pemateri juga memberikan contoh penggunaan dari fitur aplikasi canva.



Gambar 3. Pemberian Materi Pengenalan Aplikasi Canva

Pelatihan (Praktik)

Selain membahas secara teori, pemateri juga langsung mengarahkan cara menggunakan aplikasi canva khususnya dalam dunia pendidikan. Peserta pelatihan begitu antusias karena peserta bisa langsung mengimplementasikan apa yang dipelajari. Pada saat implementasi, peserta mulai dikenalkan secara langsung fitur-fiturnya kemudian fungsi dari setiap fitur tersebut. Setelah mengetahui semua fungsi fiturnya, peserta juga langsung diarahkan untuk membuat akun agar bisa langsung menggunakan aplikasi canva. Setelah memiliki akun, pemateri langsung mendemonstrasikan cara pembuatan bahan ajar menggunakan aplikasi canva.



Gambar 3. Pemberian Materi Kedua Implementasi Aplikasi Canva

Tugas Mandiri

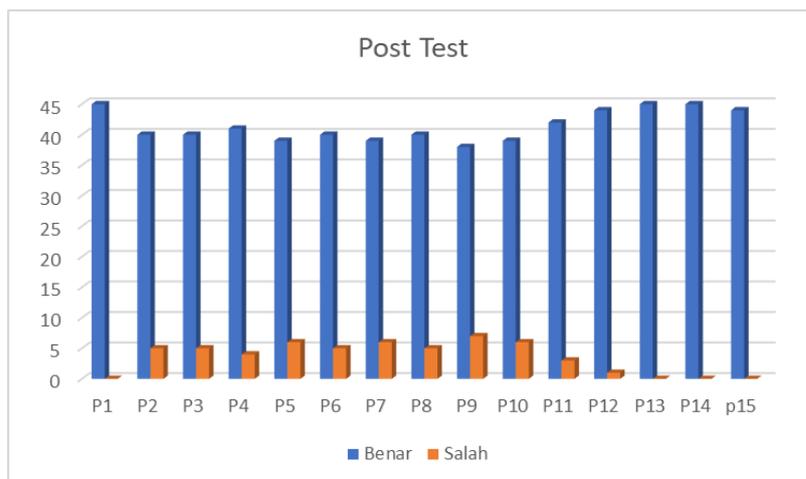
Pada tahap ini setelah mengikuti semua rangkaian pelatihan mulai dari penerimaan materi hingga praktik langsung penggunaan aplikasi canva, langkah selanjutnya yakni peserta diberikan tugas mandiri untuk mengembangkan bahan presentasi sendiri dengan menggunakan canva. Setelah membuat bahan ajar peserta langsung diarahkan untuk mengirim tugas tersebut melalui form.



Gambar 4. Tugas Mandiri

Evaluasi dan Refleksi Kegiatan

Pada akhir sesi pelatihan dilakukan evaluasi dan refleksi untuk mengukur keberhasilan kegiatan. Setelah sesi pemberian materi selesai peserta pelatihan diberikan post-test untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta pelatihan meningkat setelah pemberian materi, berikut rincian hasil post test:

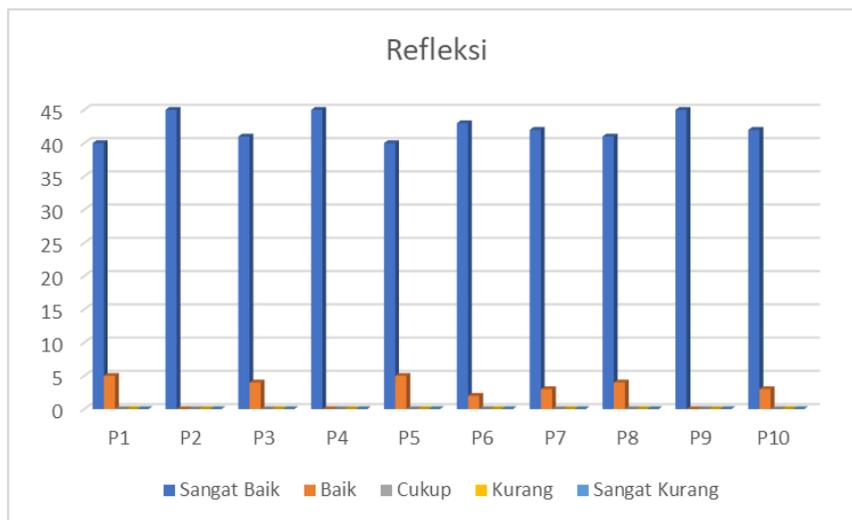


Gambar 5. Hasil Post-test Peserta Pelatihan

Berdasarkan data di atas dapat kita lihat bahwa pemahaman peserta pelatihan telah mengalami peningkatan pemahaman yang semula rata-rata peserta menjawab pertanyaan yang salah akan tetapi setelah mengikuti pelatihan dan penerimaan materi, pemahaman peserta telah meningkat dengan signifikan sehingga dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pelatihan berhasil.

Selain memberikan evaluasi berupa post-test kepada peserta pelatihan, peserta pelatihan juga diberikan refleksi untuk mengukur keberhasilan dari pelatihan yang dilaksanakan, untuk pengerjaan refleksi dikerja melalui google form, adapun item pertanyaan diberikan sebagai berikut:

1. Pemateri memberikan materi secara sistematis
2. Pemateri menguasai materi
3. Pemateri menggunakan media yang menarik
4. Pemateri menggunakan bahasa yang mudah dipahami
5. Materi mudah untuk dipahami
6. Kenyamanan tempat seminar yang disediakan
7. Ketepatan waktu jadwal seminar
8. Kelengkapan fasilitas pendukung yang disediakan
9. Seminar yang dilaksanakan menarik
10. Seminar yang dilaksanakan membantu saya dalam memahami penggunaan aplikasi canva



Gambar 6. Hasil Rekapitan Refleksi

Berdasarkan data di atas dapat kita lihat bahwa secara keseluruhan peserta memberikan respon positif terhadap kegiatan pelatihan yang diberikan, dimana secara umum peserta menjawab sangat baik untuk keseluruhan kegiatan. Selain pertanyaan tertutup yang diberikan kepada peserta pelatihan, pertanyaan terbuka juga diberikan berupa pesan dan kesan serta kritik dan saran untuk keseluruhan pelaksanaan kegiatan pelatihan. Adapun pesan, kesan, saran, dan kritik yang diberikan oleh peserta pelatihan menyarankan untuk membuat pelatihannya lebih baik dan bisa terus ditingkatkan. Berdasarkan data tersebut dapat kita simpulkan bahwa kegiatan pelatihan yang dilaksanakan berjalan dengan baik dan mendapat respon positif dari peserta pelatihan.

SIMPULAN

Hasil dari kegiatan pelatihan media pembelajaran digital berbasis canva bagi guru di SDN 021 Sungai Kunjang dapat ditarik kesimpulan yakni peserta mendapatkan informasi baru terkait aplikasi canva for education berupa fungsi dari fitur-fiturnya. Selain itu peserta juga dapat pengetahuan baru terkait implementasi dari aplikasi canva dalam pembuatan bahan ajar yang interaktif dan menarik. Pembelajaran yang kreatif, inovatif, serta interaktif adalah salah satu upaya dalam mewujudkan pendidikan yang kolaborasi serta proses pendidikan yang aktif. Penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi atau digital yang bersanding dengan kemajuan zaman akan menjadi salah satu strategi pembelajaran guru. Berdasarkan hasil post test dapat kita simpulkan bahwa pemahaman peserta pelatihan meningkat dengan signifikan.

SARAN

Adapun yang menjadi saran untuk kegiatan pelatihan ini agar dilaksanakan lebih baik lagi kemudian lebih memperhatikan persiapan sebelum memulai pelaksanaan pelatihan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan Terimakasih kepada Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi yang telah memberikan hibah. Selanjutnya ucapan terimakasih kepada Ketua Lembaga Penelitian UNMUL dan kepada kepala sekolah yang menjadi pusat pelaksanaan pelatihan yaitu 021 Sungai Kunjang.

DAFTAR PUSTAKA

- Anintyawati, R., & Masithoh, D. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Canva Sebagai Pendukung Program Digitalisasi di MTS Assalafiyah Mlangi Yogyakarta. *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Hum Iora Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora*, 2(2), 117–125.
- Dermawanto, D. (2023). Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Membuat Media Pembelajaran Berbasis Canva Melalui in House Training (Iht) Di Sd Negeri 6 Lanjas Tahun Pelajaran 2021/2022. *Anterior Jurnal*, 22(1), 9–15. <https://doi.org/10.33084/anterior.v22i1.4168>
- Handayani, T., Syarifudin, A., Bujur, D. A., Wahyudi, K., Saputra, A. D., & Ibtidaiyah, M. (2023). Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva di Madrasah Ibtidaiyah. *Ta'awun: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 03(01), 83–94. <https://doi.org/https://doi.org/10.37850/ta'awun>.
- Lestari, I. D. (2018). Peranan Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Information And Communication Technology (ICT) Di SDN RRI Cisalak. *SAP (Susunan Artikel Pendidikan)*, 3(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.30998/sap.v3i2.3033>
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281.
- Myori, D. E., Chaniago, K., Hidayat, R., Eliza, F., & Fadhil, R. (2019). Peningkatan kompetensi guru dalam penguasaan teknologi informasi dan komunikasi melalui pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis android. *JTEV (Jurnal Teknik Elektro Dan Vokasional)*, 5(2), 102–109.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96.
- Purba, Y. A., & Harahap, A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Santi, I. N., Mubaraq, R., Farid, F., & Sriwanti, S. (2020). Pelatihan membuat logo usaha menggunakan aplikasi canva bagi mahasiswa wirausaha. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 8(11), 41–45.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan aplikasi canva untuk membuat konten gambar pada media sosial sebagai upaya mempromosikan hasil produk UKM. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Berkemajuan*, 4(11), 430–436.