

## PENERAPAN APLIKASI CANVA DALAM PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DI SD NEGERI 64 BENGKULU TENGAH

Linda Saputri Bungsu<sup>1</sup>, Ira Yuniati<sup>2</sup>, Reni Kusmiarti<sup>3</sup>

<sup>1, 2, 3</sup> Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Bengkulu

e-mail: lsaputribungsu@gmail.com<sup>1</sup>, irayuniati@umb.ac.id<sup>2</sup>, renikusmiarti@umb.ac.id<sup>3</sup>

### Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk menjelaskan pengenalan Aplikasi Canva kepada siswa SD Negeri 64 Bengkulu Tengah. Metode pengajaran yang digunakan mencakup demonstrasi langsung oleh pengajar dan interaksi langsung siswa dengan aplikasi. Hasil menunjukkan antusiasme siswa dalam bereksplorasi fitur Canva dan kemampuan mereka untuk membuat desain sederhana. Pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang teknologi dan keterampilan desain dasar mereka, serta memberikan mereka alat bantu untuk meningkatkan kreativitas dalam pembelajaran di sekolah.

**Kata kunci:** Canva, Pelatihan, Teknologi Informasi

### Abstract

The community service activity aims to introduce the Canva application to students at SD Negeri 64 Bengkulu Tengah. The teaching method employed includes direct demonstrations by the instructor and direct interaction of students with the application. The results indicate the students' enthusiasm in exploring Canva's features and their ability to create simple designs. This training is expected to enhance the students' understanding of technology and their basic design skills, as well as provide them with tools to boost creativity in their learning at school.

**Keywords:** Canva App, Training, Information Technology

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang pesat hingga saat ini telah membawa dampak besar pada berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) secara maksimal, para pendidik dapat mengadopsi berbagai metode atau variasi pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik dan digunakan sebagai materi pembelajaran (Anjarsari et al., 2020). Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting karena dapat membantu dalam meningkatkan standar pendidikan. Namun, situasi di lapangan menunjukkan bahwa tingkat kualitas pembelajaran masih rendah. Penurunan minat dan motivasi belajar siswa menjadi salah satu faktor utama yang menyebabkan hal ini. Kekurangan daya tarik dalam metode pengajaran yang diterapkan oleh guru seringkali membuat siswa merasa bosan saat mengikuti pelajaran di kelas (Hidayatullah et al., 2023). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan terutama dilakukan melalui pengembangan media pembelajaran yang efektif dan menarik (Aulia et al., 2022). Media pembelajaran berperan sebagai alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi dari pengajar kepada siswa dengan tujuan menarik perhatian mereka dalam proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran (Kamila & Kowiyah, 2022). Media memiliki peran penting sebagai penghubung antara guru dan siswa dalam penyampaian materi pelajaran, dengan dampak yang signifikan terhadap pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (Mulyawati & Kowiyah, 2018). Fungsi utama media pembelajaran adalah untuk menyampaikan dan melengkapi informasi yang disampaikan, serta membangkitkan minat belajar siswa (Trisiana, 2020).

Beberapa masalah dalam penggunaan media pembelajaran saat ini adalah terbatasnya penggunaan teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman, seperti keterbatasan guru dalam hanya menggunakan papan tulis, spidol, dan gambar di dinding sebagai media pembelajaran (Aprillia & Zainil, 2020). Selain itu, desain media pembelajaran yang kurang menarik juga menjadi penyebab kurangnya motivasi siswa dalam belajar (Tanjung & Faiza, 2019). Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran abad ke-21 menjadi bagian yang sangat penting, dengan salah satunya adalah penggunaan aplikasi Canva. Aplikasi Canva dirancang untuk mengikuti perkembangan zaman dan memberikan pengalaman menarik bagi para guru saat ini dan masa depan.

Pemanfaatan aplikasi Canva juga mampu menarik minat siswa dalam proses (Putri & Mudinillah, 2021). Canva merupakan sebuah platform desain grafis online yang menyediakan berbagai macam alat seperti poster, infografis, presentasi, spanduk, brosur, resume, pamflet, bulletin, penanda buku, grafik, dan lainnya (Junaedi, 2021). Dengan beragam template yang menarik, Canva menjadi salah satu aplikasi desain grafis yang populer (Hidayatullah et al., 2023).

Menurut penelitian oleh Rohma & Sholihah, (2021), Aplikasi Canva dianggap sebagai salah satu alat pembelajaran yang sangat berguna dalam era digital saat ini. Junaedi, (2021) menyatakan bahwa Canva merupakan sebuah program desain yang menawarkan berbagai produk, termasuk Media Pembelajaran yang dapat diakses melalui aplikasi tersebut. Canva memiliki keunggulan dalam membantu guru menjadi lebih kreatif dalam menciptakan media pembelajaran, termasuk pembuatan video animasi. Selain itu, Canva juga memudahkan proses desain dengan fitur yang tersedia, termasuk untuk pembuatan video animasi pembelajaran, yang dapat diakses melalui laptop. Monoarfa & Haling, (2021), berpendapat bahwa Canva menawarkan desain menarik berupa template dan fitur-fitur yang mendukung pembuatan media pembelajaran, termasuk video animasi, yang dapat meningkatkan semangat belajar siswa dengan menyediakan desain yang menarik dan mencegah kebosanan saat belajar. Pelangi, (2020) juga mengklaim bahwa Canva merupakan program desain online yang menyediakan berbagai alat, termasuk video animasi pembelajaran. Dari berbagai pemikiran tersebut, dapat disimpulkan bahwa Canva merupakan platform digital yang menyediakan fitur-fitur yang memungkinkan pembuatan video pembelajaran yang menarik, inovatif, dan kreatif, sehingga meningkatkan semangat belajar peserta didik (Mekariani & Mudinillah, 2021).

## METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini tempat dilaksanakan di kelas 5 SD Negeri 64 Bengkulu Tengah. Metode pelaksanaan yang digunakan untuk mencapai tujuan dan target yang diharapkan adalah dengan tanya jawab dan praktikum secara langsung cara penggunaan aplikasi Canva kepada para peserta. Materi yang diberikan diharapkan memberikan manfaat dalam mengembangkan kreativitas dan ekspresi diri mereka melalui desain grafis, seperti membuat poster tentang pendidikan dan dari hasil yang mereka buat akan kami tempel di dinding-dinding kelas upaya untuk mengapresiasi dari hasil karya mereka. Kegunaan atau manfaat lain yang mereka dapatkan dalam belajar menggunakan Canva yaitu, membantu anak-anak dalam belajar teknologi dasar, pembelajaran visual, kolaborasi dalam proyek kelompok, dan pengembangan keterampilan desain. Tahapan pelaksanaan kegiatan ini dapat digambarkan dengan langkah sebagai berikut:

- a. Menentukan waktu pelaksanaan dan lama kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
- b. Pengumpulan data dengan studi pustaka untuk menentukan konten modul pelatihan pembuatan desain menggunakan Canva.
- c. Melakukan koordinasi dengan dewan guru untuk izin pelaksanaan kegiatan pelatihan di ruang kelas.
- d. Melakukan sosialisasi kepada kelompok tentang jadwal pelaksanaan dan mekanisme kegiatan
- e. pelatihan pembuatan desain menggunakan Canva.

Tahapan implementasi melibatkan presentasi yang mencakup pengenalan aplikasi Canva dan pelatihan desain menggunakan platform tersebut. Peserta akan dipandu dalam memahami cara menggunakan Canva untuk membuat desain yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Proses dimulai dengan memberikan panduan tentang cara mengakses Canva melalui koneksi internet, diikuti dengan instruksi untuk membuat akun. Setelah itu, peserta akan diajari cara menggunakan berbagai template untuk membuat desain, dengan kemudian mengkustomisasi sesuai dengan ide kreatif mereka. Selain itu, peserta juga akan diajarkan bagaimana mengunduh desain yang telah selesai dibuat. Pada pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dapat kami uraikan pendidikan dan pelatihan yang dijelaskan adalah sebagai berikut:

1. Membuat akun Canva
  - a. Buka browser di komputer dan bukalah situs [www.canva.com](http://www.canva.com)
  - b. Pilih opsi untuk mendaftar sesuai keinginan, entah itu melalui email, Facebook, atau Google.
  - c. Isi informasi yang diminta seperti nama lengkap, alamat email, dan kata sandi jika memilih mendaftar melalui email.
  - d. Jika memilih mendaftar melalui Facebook atau Google, lakukan otorisasi akses yang diminta.
2. Membuat desain dengan ukuran khusus

- a. Di beranda Canva di browser, klik opsi "Ukuran Kustom".
  - b. Jika menggunakan ponsel, ketuk ikon tambah (+) dari tab beranda dan pilih opsi "Ukuran Kustom".
  - c. Masukkan dimensi yang diinginkan untuk desain Anda (minimal 40 piksel dan maksimal 8000 piksel, atau minimal 1,058 cm dan maksimal 211,664 cm).
  - d. Pilih unit yang diinginkan untuk dimensi yang Anda masukkan, seperti piksel, inci, milimeter, atau sentimeter melalui menu drop-down.
  - e. Klik tombol "Buat Desain" untuk memulai proses desain.
3. Menggunakan template kosong
- a. Gunakan fitur pencarian di beranda atau tab Beranda untuk mencari jenis desain yang ingin Anda buat.
  - b. Pilih opsi "Buat Kosong" atau "Kosong".
  - c. Ini akan membuat desain kosong dengan menggunakan dimensi dari template yang telah dipilih sebelumnya.
4. Memilih desain (logo, poster, infografis, daftar riwayat hidup dll) dengan aplikasi Canva
- a. Buka Canva setelah login, dan akan melihat tombol-tombol ikon yang mewakili berbagai jenis desain seperti logo, sertifikat, infografis, poster, presentasi, dan lainnya. Ketika kursor mengarah ke ikon tersebut, tombol ikon akan berubah menjadi opsi "buat desain kosong". Pilih sesuai kebutuhan.
  - b. Pilih Template. Setelah memilih jenis desain, pengguna akan disajikan dengan berbagai template yang dapat dipilih. Misalnya, jika Anda memilih logo, pengguna akan diberikan berbagai pilihan template yang dapat dijadikan referensi untuk membuat logo.
  - c. Sesuaikan desain logo. Template logo akan membantu Anda menyesuaikan setiap komponen desain. Pengguna dapat mengubah jenis huruf, kombinasi warna, serta menambahkan teks dan gambar pribadi untuk menciptakan logo sesuai dengan ide kreatifitas pengguna.
  - d. Eksplorasi fitur desain tambahan. Di sebelah kiri, ada beragam fitur yang dapat digunakan untuk mempercantik logo.
  - e. Unduh atau Bagikan. Setelah selesai, pengguna dapat mengunduh hasil karya yang telah dibuat atau membagikannya kepada orang lain.

Tahap Evaluasi dan Laporan. Tahap evaluasi dilakukan untuk melihat sejauh mana pemahaman para peserta terhadap penggunaan aplikasi Canva untuk membuat desain misalnya dengan membuat design sesuai kreatifitas mereka. Sedangkan tahap pelaporan akhir untuk melaporkan bagaimana pelaksanaan dan hasil pelaksanaan kegiatan di lapangan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengenalan Aplikasi Canva pada Siswa SD Negeri 64 Bengkulu Tengah merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk memperkenalkan kepada para siswa tentang cara menggunakan aplikasi Canva secara efektif. Canva adalah sebuah platform desain grafis online yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai macam desain mulai dari poster, presentasi, hingga materi pembelajaran dengan mudah dan kreatif (Suci et al., 2024). Pelaksanaan pelatihan penggunaan aplikasi Canva pada siswa-siswi kelas 5 SD Negeri 64 Bengkulu Tengah dilaksanakan pada bulan Mei tahun 2024 berjalan dengan antusiasme tinggi dari para peserta. Mereka sangat tertarik karena disajikan dengan presentasi menarik dan ada banyak tanya jawab yang berlangsung selama sesi pelatihan.



Gambar 1. Pengenalan dan Praktek Aplikasi Canva

Dalam implementasinya, siswa SD Negeri 64 Bengkulu Tengah yang mengikuti kegiatan PKM diajarkan langkah-langkah mulai dari membuka aplikasi canva melalui web. Lalu dijelaskan tentang proses pembuatan designnya (Alkadri et al., 2024). Setelah penjelasan dan panduan penggunaan aplikasi Canva, siswa kemudian diberikan kesempatan untuk melakukan simulasi atau praktik langsung dalam membuat karya grafis sederhana dengan memanfaatkan template, gambar, jenis huruf, dan format proyek yang tersedia dalam aplikasi Canva.

Selama sesi pengenalan, para siswa diberikan kesempatan untuk bereksplorasi dan mencoba sendiri membuat desain sederhana menggunakan Canva. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang cara kerja aplikasi tersebut serta memberikan mereka kesempatan untuk mengembangkan kreativitas mereka sendiri. Melalui kegiatan pengenalan ini, diharapkan para siswa dapat menjadi lebih terampil dalam menggunakan teknologi dan memiliki keterampilan desain yang mendasar. Selain itu, mereka juga diharapkan dapat menggunakan Canva sebagai alat bantu untuk meningkatkan hasil karya mereka dalam berbagai kegiatan pembelajaran di sekolah. Dengan demikian, pengenalan Aplikasi Canva pada siswa SD Negeri 64 Bengkulu Tengah menjadi langkah awal yang penting dalam memperkenalkan mereka pada dunia desain grafis yang kreatif dan inovatif.

## SIMPULAN

Pelatihan berlangsung dengan lancar dan tertib, dan siswa-siswa sangat antusias mengikuti pelatihan desain grafis. Mereka menyambut positif kegiatan tersebut dan berharap akan ada lebih banyak kegiatan serupa yang dapat meningkatkan keterampilan dan pengetahuan mereka di luar pelajaran kelas. Siswa kelas 5 di SD Negeri 64 Bengkulu tengah sangat merasakan manfaat dari pelatihan desain grafis ini, yang ditunjukkan melalui kreasi produk desain grafis yang beragam dan orisinal yang dihasilkan. Pada era modern ini, keahlian dalam desain sangat penting, dengan harapan bahwa kemampuan desain grafis dan multimedia akan membantu generasi muda menjadi lebih kreatif (Suci et al., 2024).

## SARAN

Saran yang bisa diberikan kepada tim pelaksana kegiatan meliputi:

1. Guru-guru perlu meningkatkan pemahaman teknologi agar dapat memanfaatkan aplikasi sebagai sarana pembelajaran.
2. Sekolah seharusnya memberikan dukungan dan fasilitasi kepada guru-guru untuk meningkatkan kreativitas dan inovasi, misalnya dengan mengikuti program sosialisasi dan pelatihan, terutama yang berfokus pada penggunaan teknologi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alkadri, H., Santoso, Y., Widiawati, W., & Wildanah, F. (2024). Peningkatan Keterampilan Guru Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Dalam Rangka Mewujudkan Pembelajaran Abad 21 (Vol. 7, Issue 2).
- Anjarsari, E., Farisdianto, D. D., & Asadullah, A. W. (2020). Pengembangan Media Audiovisual Powtoon Pada Pembelajaran Matematika Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jmpm: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 5(2), 40–50. <https://doi.org/10.26594/jmpm.V5i2.2084>

- Aprillia, D., & Zainil, M. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Ruang Berbasis Geogebra Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V Sd (Vol. 8, Issue 8).
- Aulia, A., Rahmi, R., & Jufri, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Menggunakan Mip App Inventor Pada Materi Barisan Dan Deret Aritmatika Kelas X Smkn 1 Kinali. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1475–1485. <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V6i2.1329>
- Hidayatullah, A., Artharina, F. P., Sumarno, S., & Rumiarc, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, 9(2), 943–947. <https://doi.org/10.31949/Educatio.V9i2.4823>
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For Information Communication And Technology.
- Kamila, Z., & Kowiyah, K. (2022). Pengembangan Media pembelajaran interaktif Berbasis Canva Pada materi ipecahan Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(1), 72–83. <https://doi.org/10.31004/Cendekia.V7i1.1663>
- Mekariani, & Mudinillah, A. (2021). Penerapan Canva Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sekolah Dasar Kelas 5 Rambatan Pada Era Revolusi Industry 4.0. *Elementar (Elementary Of Tarbiyah): Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(2), 224–241. <http://uinjkt.ac.id/index.php/elementar>
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru.
- Mulyawati, I., & Kowiyah, K. (2018). Pembelajaran Matematika Dan Ipa Guru Sd Melalui Media Pembelajaran Visual. *Jurnal Solma*, 7(2), 247. <https://doi.org/10.29405/Solma.V7i2.1652>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang Sma/Ma. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2).
- Putri, R. J., & Mudinillah, A. (2021). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas Vi Di Sdn 02 Tarantang. In *Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* (Vol. 4, Issue 2).
- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(3), 292–306. <https://doi.org/10.23960/Mtk/V9i3.Pp292-306>
- Suci, I. P., Ramdhan, N. A., & Kunci, K. (2024). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Canva Di Sdn. Banjarharja 07 Graphic Design Training Using Canva At Sdn 7 Banjarharjo (Vol. 1, Issue 1).
- 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>
- Trisiana, A. (2020). Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Melalui Digitalisasi Media Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(2), 31. <https://doi.org/10.20527/Kewarganegaraan.V10i2.9304>