
Pelatihan Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Digital Bagi Guru SDN Sukarapih 01 Kab. Bekasi

Rifki Ristiawan¹, Nurfidah Dwitianti², Noni Selvia^{3*}

^{1,2,3} Universitas Indraprasta PGRI

* E-mail: noni.selvia@gmail.com

Abstrak

Sejarah Artikel

Diterima : 12 September 2023

Disetujui : 04 Oktober 2023

Dipublikasikan : 15 Desember 2023

Kata kunci: Canva, Media pembelajaran Interaktif, LKPD

Penggunaan media pembelajaran digital dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan motivasi belajar siswa. Sayangnya, tidak sedikit guru yang belum terbiasa dan merasa kesulitan menggunakan media pembelajaran digital. Setelah melakukan observasi dan melakukan diskusi dengan beberapa dewan guru SDN Sukarapih 01 didapatkan temuan yaitu selama ini guru belum memiliki kemampuan yang memadai dalam menggunakan bahan ajar digital dan belum pernah mengikuti pelatihan penggunaan bahan ajar digital yang menunjang pembelajaran kontemporer. Oleh karena itu, maka kemampuan guru perlu ditingkatkan terutama dalam hal mengembangkan media pembelajaran digital. Berdasarkan permasalahan tersebut, tim dosen Universitas Indraprasta PGRI mengadakan kegiatan Abdimas pelatihan penggunaan canva sebagai media pembelajaran digital untuk membantu guru SDN Sukarapih 01. Tujuannya adalah untuk memberikan informasi dan pelatihan penggunaan canva dalam membuat media pembelajaran dalam hal ini Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Metode yang diterapkan dalam kegiatan ini adalah berbentuk pelatihan dan praktik tentang penggunaan canva sebagai media pembelajaran digital untuk membuat LKPD. Berdasarkan pelaksanaan kegiatan pelatihan yang telah dilaksanakan maka penggunaan canva sebagai media pembelajaran digital dapat dijadikan salah satu alternatif dalam mengatasi beberapa masalah yang dihadapi guru di kelas.

Abstract

Keywords: Canva, Interactive learning media, Student Worksheets

The application of digital learning media in the teaching and learning process can arouse student interest and motivation to learn. Unfortunately, quite a few teachers are not used to it and find it difficult to use digital learning media. After conducting observations and discussions with several teachers at SDN Sukarapih 01, the findings were that so far teachers do not have adequate skills in using digital teaching materials and have never attended training on the use of digital teaching materials that support contemporary learning. Therefore, teachers' abilities need to be improved, especially in terms of developing digital learning media. Based on these problems, the University Indraprasta PGRI lecturer team held an Abdimas training activity on the use of Canva as a digital learning medium to help teachers at SDN Sukarapih 01. The aim was to provide information and training on the use of Canva in creating learning media, in this case Student Worksheets. The method applied in this activity is in the form of training and practice regarding the use of Canva as a digital learning medium for creating Student Worksheets. Based on the implementation of training activities that have been carried out, the use of Canva as a digital learning media can be used as an alternative in overcoming several problems faced by teachers in the classroom..

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi melaju semakin pesat, begitu juga dengan perkembangan media pembelajaran di dunia pendidikan. Di era digital, guru dan tenaga kependidikan dituntut untuk mengoptimalkan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam membuat media pembelajaran. Salah satu perkembangan TIK dimanfaatkan di bidang pendidikan seperti dibangunnya pembelajaran secara online (Anshori, 2020). Hal ini merupakan tantangan tersendiri bagi guru-guru di sekolah untuk selalu menggali informasi khususnya mengenai media pembelajaran agar guru dapat terus menyajikan pembelajaran yang menarik dan interaktif. Terutama dalam revolusi industri 4.0 dimana setiap kalangan ditantang untuk melakukan inovasi teknologi ke arah digital dan dituntut memberikan dampak bagi kemajuan sumber daya manusia (Sari, 2018). Tidaklah berlebihan untuk mengatakan bahwa saat ini perkembangan ilmu dan teknologi komputer mendorong kemajuan ilmu pengetahuan. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi telah menjadi kelompok ilmu yang menentukan di abad ke-21 berkat alat-alat tersebut, khususnya dalam *bio-molecular*, *cognitive science*, *nano science* dan *information technology*. Dunia ilmu pengetahuan semakin saling berhubungan sehingga sinergi antar keduanya semakin pesat. Ini adalah salah satu ciri paling menonjol di abad ke-21 (Taris et al., 2023).

Penggunaan media pembelajaran digital dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap pebelajar (Hayes et al., 2017). Sayangnya, tidak sedikit guru yang masih belum memanfaatkan perkembangan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran yang interaktif meskipun sudah banyak informasi penggunaan media pembelajaran digital yang dapat diperoleh melalui jejaring media sosial.

Seorang pendidik yang profesional dituntut untuk memiliki kemampuan dalam mengembangkan bahan ajar yang menarik dan inovatif. Hal ini didasari dari pemikiran bahwa besarnya kontribusi bahan ajar terhadap keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Selain itu, di era Revolusi Industri 4.0 ini maka kemampuan pengembangan bahan ajar digital menjadi sebuah keharusan bagi seorang guru (Faisal et al., 2020)

Dalam hal pembuatan media pendidikan, ada beragam pilihan platform. Salah satu platform yang terkenal dan sangat sederhana untuk digunakan adalah Canva. Canva merupakan salah satu platform yang memudahkan pengguna untuk membuat desain apapun seperti gambar maupun kreasi grafis (Muhafid et al., 2023). Selain itu, Canva merupakan salah satu fitur berbasis online yang bersifat gratis yang dapat dimanfaatkan oleh guru dalam mendesain media pembelajaran (Mulyawati et al., 2022). Selain itu, pada platform ini juga terdapat template desain yang *free* yang dapat digunakan untuk mempercantik desain yang telah dibuat. Canva juga digunakan untuk membuat poster, flyer, brosur, termasuk untuk media pembelajaran. Secara umum terdapat beberapa keuntungan dengan menggunakan Canva yaitu memiliki banyak template yang tersedia dan bisa

dimanfaatkan sebagai media belajar. Mulai dari template presentasi, membuat lembar kerja, membuat poster, kartu rangkuman, mendesain kartu belajar, dan beragam hal lain yang bisa digunakan untuk pembelajaran (Arifin et al., 2021).

Kelebihan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran digital menurut Lestari (Ayunia Lestari et al., 2022) diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Tampilan sederhana memudahkan pengguna untuk menggunakannya.
2. Banyak *free template* yang dapat di edit.
3. Tidak perlu menginstall aplikasi ke laptop cukup menggunakan link Canva.com pada web browser.
4. Canva bisa di-*download* melalui aplikasi *playstore* bagi pengguna *mobile phone*.
5. Canva bisa digunakan sebagai alat belajar ataupun sebagai media pembelajaran.
6. Memudahkan Peserta didik berpartisipasi dalam proses pembelajaran
7. Dengan menggunakan canva di telepon selular dapat menghemat waktu penggunaannya.
8. Kegiatan pembelajaran menjadi lebih mudah dan efektif.

Setelah melakukan observasi dan melakukan diskusi dengan beberapa dewan guru SDN Sukarapih 01 didapatkan temuan yaitu selama ini guru masih mengalami kesulitan dalam menggunakan media pembelajaran inovatif seperti dalam membuat akun dan membuat media pembelajaran yang sesuai dengan tema bahan ajar dengan menggunakan media berbasis digital. Dengan demikian maka kemampuan guru perlu ditingkatkan terutama dalam hal penggunaan media pembelajaran digital agar strategi pembelajaran dapat diterapkan secara optimal dan mampu meningkatkan efektivitas penyampaian konsep pembelajaran di kelas.

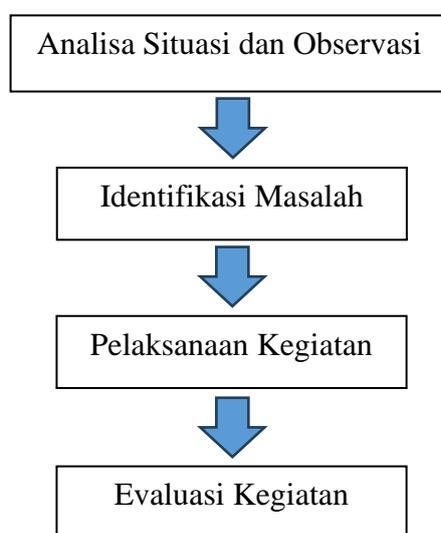
Beberapa permasalahan yang ditemukan selama pembelajaran di SDN Sukarapih 01 secara lebih detail adalah sebagai berikut:

1. Rata-rata guru tidak mengembangkan bahan ajar sendiri, yaitu hanya dengan menggunakan buku paket yang ada di sekolah.
2. Guru belum memiliki kemampuan yang memadai dalam menggunakan bahan ajar digital
3. Pemahaman guru mengenai pembuatan bahan ajar digital masih kurang.
4. Bahan ajar yang saat ini digunakan belum menunjang untuk pengembangan unsur *High Order Thinking Skill* (HOTS) siswa
5. Sekolah belum memfasilitasi guru dengan sarana dan prasarana yang menunjang untuk pembelajaran digital.
6. Kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar terutama lembar kerja peserta didik (LKPD) dengan menggunakan media pembelajaran digital
7. Guru belum pernah mengikuti pelatihan penggunaan bahan ajar digital yang menunjang pembelajaran kontemporer.

Pengabdian pada masyarakat di SDN Sukarapih 01 berupa pelatihan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran yang akan berfokus pada pembuatan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik). Program ini bertujuan untuk mengembangkan keterampilan guru-guru dalam membuat media pembelajaran digital

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat selama 6 bulan mulai dari bulan Maret-Agustus 2023. Pelatihan dilaksanakan bersama Guru SDN Sukarapih 01 Kabupaten Bekasi yang dilaksanakan menggunakan metode tutorial dan dilaksanakan secara daring menggunakan aplikasi *zoom*. Adapun tahapan pelaksanaan pengabdian Masyarakat ini dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan Abdimas
Sumber : (Tapung et al., 2020)

1. Analisa Situasi dan Observasi

Kegiatan pengabdian masyarakat ini diawali dengan Observasi ke daerah SDN Sukarapih 01 Kabupaten Bekasi. Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa untuk meningkatkan profesionalisme guru dalam mengajar perlu diadakan pelatihan penggunaan Canva dalam membuat media pembelajaran digital. Kemudian tim abdimas membuat proposal kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema pelatihan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran digital. berikutnya tim Abdimas mengurus beberapa perijinan untuk pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat di SDN Sukarapih 01 Bekasi.

2. Identifikasi Masalah

Dari hasil Analisa situasi dan observasi yang telah dilakukan di SDN Sukarapih 01 dapat diidentifikasi masalah yang dihadapi adalah kurangnya kemampuan guru dalam mengembangkan bahan ajar terutama LKPD dengan menggunakan media pembelajaran digital. Oleh karena itu tim dosen Universitas Indraprasta PGRI memberikan solusi dari permasalahan

tersebut dengan melaksanakan pelatihan mendesain lembar kerja peserta didik (LKPD) menggunakan canva bagi guru SDN Sukarapih 01 secara daring menggunakan *zoom meeting*.

3. Pelaksanaan kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pegabdian masyarakat dilaksanakan dengan melakukan tutorial mendesain LKPD dengan menggunakan aplikasi canva dengan pemberian penjelasan oleh nara sumber mengenai penggunaan Canva sebagai media pembelajaran digital untuk membuat LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) dengan mudah, menarik dan efektif. Kemudian dilanjutkan dengan praktik dimana setiap guru mencoba menyusun LKPD dengan menggunakan Canva.

4. Evaluasi kegiatan dan hasil

Evaluasi dilakukan setelah sesi pelatihan selesai dilaksanakan. Evaluasi ini dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan pelatihan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran digital dengan melakukan penilaian terhadap LKPD yang sudah dibuat menggunakan canva. Indikator keberhasilan dalam pelaksanaan ini adalah tiap peserta pelatihan mampu mendesain atau memodifikasi *template* yang terdapat pada canva untuk membuat LKPD yang sesuai keperluan pembelajaran di kelas masing-masing.

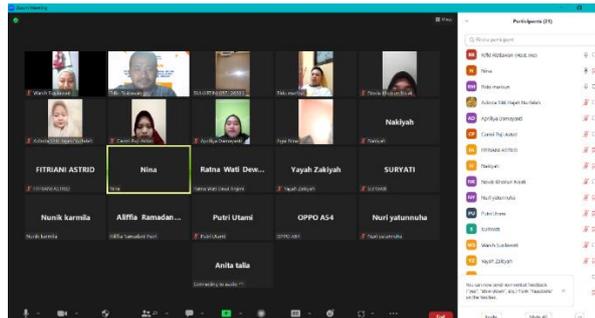
HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran digital untuk guru SDN Sukarapih 01 di laksanakan secara *Virtual* melalui aplikasi *Zoom Meeting*. Waktu pelaksanaan pelatihan dimulai pukul 08.30 WIB sampai dengan 10.30 WIB pada tanggal 10 dan 11 Juni 2023. Sebelum kegiatan dimulai tim abdimas beserta para guru melakukan sesi temu ramah agar pelaksanaan pelatihan nantinya menjadi semakin lancar. Materi pelatihan dimulai dengan pengenalan tentang penggunaan Canva sebagai media pembelajaran digital mulai dari pembuatan akun untuk guru hingga pembuatan LKPD menggunakan Canva, selain itu secara garis besar pemateri menyampaikan bahasan antara lain: pengertian Canva, kelebihan aplikasi Canva, cara mengakses Canva, penerapan Canva di bidang pendidikan, membuat akun Canva untuk guru, praktik membuat akun Canva untuk guru, praktik membuat LKPD dengan Canva.

Kegiatan pelatihan ini dibagi menjadi 2 sesi, yaitu sesi I tentang pengenalan Canva dan membuat akun Canva untuk Guru dan sesi II tentang praktik membuat LKPD dengan Canva. Pada kegiatan paraktik diikuti juga dengan sesi diskusi dan tanya jawab. Sesi I diawali dengan penyampaian materi terkait penjelasan mengenai penerapan Canva untuk pembelajaran di kelas secara digital dan bagaimana membuat akun untuk guru dan cara membuat LKPD dengan Canva oleh tim abdimas. Kemudian, kegiatan dilanjutkan dengan diskusi serta tanya jawab antara tim abdimas dan peserta abdimas bertujuan untuk melihat keterserapan penjelasan materi yang dilakukan dan kesulitan yang dialami peserta pelatihan dan mengoperasikan Canva.

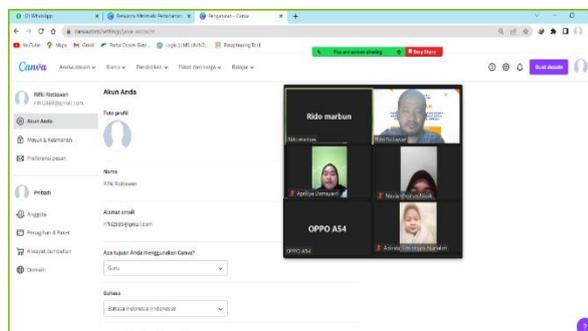


Gambar 2. Materi pelatihan yang disampaikan oleh tim abdimas

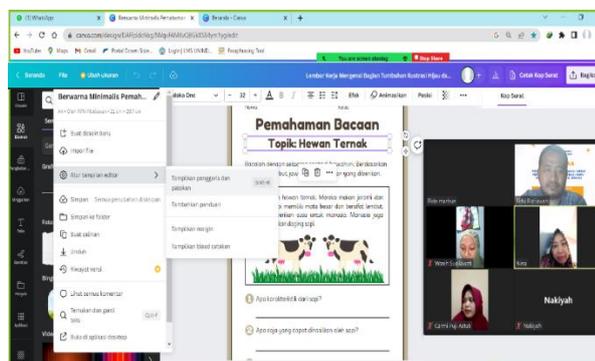


Gambar 3. Diskusi antara tim dan peserta Abdimas

Kegiatan dilanjutkan dengan sesi II, dimana para peserta pelatihan diberikan kesempatan membuat akun Canva untuk guru dengan menggunakan email yang sudah diberikan operator sekolah sehingga akunnya tidak bersifat trial dan mendapat fitur tambahan yang bersifat premium.



Gambar 4. Praktik Membuat Akun Canva Untuk Guru



Gambar 5. Praktik Membuat LKPD dengan Canva

Tahapan kegiatan selanjutnya adalah kegiatan pendampingan yang dilaksanakan selama kurang lebih dua minggu setelah pelatihan berlalu. Kegiatan pendampingan ini bertujuan membantu peserta pelatihan terkait LKPD yang telah dibuat dan memberi saran yang dibutuhkan dalam proses pembuatannya. Setelah itu, tim abdimas melakukan evaluasi terhadap hasil LKPD peserta pelatihan.

Setelah kegiatan berakhir, terdapat beberapa evaluasi mengenai pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, antara lain:

1. Waktu pelaksanaan pelatihan cukup optimal, materi yang disajikan lengkap dan dapat menjawab pertanyaan peserta terkait dengan penerapan dan penggunaan Canva sebagai media pembelajaran digital. Pada sesi kedua diskusi berjalan secara baik dan peserta pelatihan dinilai memiliki kemampuan yang cukup dalam mengembangkan LKPD dan menerapkannya di kelas
2. Beberapa peserta terkendala jaringan dalam mengikuti pelatihan karena faktor cuaca, lemahnya sinyal, kesulitan dalam mengakses *zoom meeting* dan aplikasi Canva.
3. Penyampaian materi sudah baik dan sesuai dengan alokasi yang sudah ditentukan sebelumnya.
4. Beberapa peserta pelatihan masih ada yang kesulitan dalam mengakses aplikasi Canva karena beberapa hal seperti sebelumnya belum membuat akun dari email yang diberikan operator jadi masih bersifat *trial* dan template yang digunakan bersifat premium.
5. Beberapa peserta pelatihan mengatakan bahwa mereka mulai bisa memahami bagaimana menggunakan Canva untuk membuat LKPD, dan menggunakan fitur di dalam Canva dengan baik.
6. Peserta pelatihan mengusulkan diadakan pelatihan kembali mengenai penggunaan aplikasi Canva yang lain yang bermanfaat dalam aktivitas mengajar di kelas.

Dari hasil penilaian LKPD yang telah dibuat peserta pelatihan, didapatkan bahwa seluruh peserta telah mampu membuat desain LKPD dengan cukup baik, setiap peserta mampu memodifikasi *template* yang terdapat pada canva untuk keperluan pembelajaran yang akan dilaksanakan.



Gambar 6. Contoh Hasil Desain LKPD Guru SDN Sukarapih 01

Diakhir sesi pelatihan dan pendampingan peserta diminta memberikan respons atas tahapan kegiatan yang telah dilaksanakan, peserta pelatihan juga diminta untuk menuliskan kesan atas pelatihan yang telah dilakukan pada kolom komentar *zoom*. Kesan yang disampaikan dari 22 peserta pelatihan semuanya positif. Dengan diadakannya pelatihan ini guru SDN Sukarapih 01 sangat terbantu untuk memenuhi tugas mengajarnya dalam membuat perangkat pembelajaran yang menarik.

PENUTUP

Pelatihan penggunaan canva sebagai media pembelajaran digital ini menambah wawasan peserta mengenai manfaat penggunaan media digital dalam mengatasi masalah pembelajaran di kelas dan memberikan gambaran bagaimana pentingnya inovasi dalam pembelajaran yang dapat bermanfaat dalam meningkatkan motivasi belajar dan daya serap siswa dalam melaksanakan pembelajaran. Selain itu, kegiatan ini membantu mengatasi masalah dalam pembelajaran yang selama ini dihadapi, sehingga mampu meningkatkan kualitas hasil pendidikan dan pembelajaran di sekolah dasar. Berdasarkan hal tersebut, alangkah baiknya jika secara berkala guru-guru di sekolah dasar diberikan pelatihan yang serupa, terutama dalam hal penggunaan aplikasi yang inovatif, relevan dan efektif untuk diterapkan di kelas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami tujukan kepada Kepala Sekolah beserta guru-guru SDN Sukarapih 01 Kabupaten Bekasi yang bersedia untuk bekerjasama dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat bersama tim abdimas dari Universitas Indraprasta PGRI.

DAFTAR PUSTAKA

- Anshori, S. (2020). "Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn dan Sosial Budaya" Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Pendidikan PKN Dan Sosial Budaya*, 4(1), 88–100. <http://194.59.165.171/index.php/CC/article/download/70/114>
- Arifin, A. N., Ismail, Daud, F., & Azis, A. (2021). Pelatihan aplikasi canva sebagai strategi untuk meningkatkan technological knowledge guru sekolah menengah di kabupaten Gowa. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat 2021 "Penguatan Riset, Inovasi Dan Kreatifitas Penelitian Di Era Pandemi Covid-19,"* 5, 468–472. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/25748>
- Ayunia Lestari, P., Nurhikmah, E., Farhani, F., Pauziah, H., Winati, I., Ayunda Rahmaputri Isnawan, O., Mulyana, A., Rahayu, P., Nuraeni, F., & Fajar Nugroho, O. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta. *Indonesian*

Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE), 2(1), 47–54.

- Faisal, M., Hotimah, H., Nurhaedah, N., AP, N., & Khaerunnisa, K. (2020). Peningkatan kompetensi guru sekolah dasar dalam mengembangkan bahan ajar digital di kabupaten Gowa. *Publikasi Pendidikan*, 10(3), 266–270. <https://ojs.unm.ac.id/pubpend/article/view/16187>
- Hayes, C., Hardian, H., & Sumekar, T. (2017). Pengaruh Brain Training Terhadap Tingkat Inteligensia Pada Kelompok Usia Dewasa Muda. *Jurnal Kedokteran Diponegoro*, 6(2), 402–416.
- Muhafid, E. A., Ma, N., Rahmawati, W., Azizah, H. N., Niswah, H., & Rakhmat, A. N. (2023). *Pelatihan Canva sebagai Alternatif Media Pembelajaran Digital Berbasis Paradigma Merdeka Belajar untuk Guru SD Negeri 1 Purwogondo Pendahuluan Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa pengaruh dalam berbagai bidang kehidupan termasuk . 5636(3), 214–222.*
- Mulyawati, I., Whindi Arini, N., & Polina, L. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Canva Dan Padlet Bagi Guru Sd Di Sdn Pulogebang 09 Pagi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6, 170–174. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/view/7670/4171>
- Sari, I. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Digital. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 01(07), 55–67.
- Tapung, M. M., Regus, M., Payong, M. R., Rahmat, S. T., & Jelahu, F. M. (2020). Bantuan sosial dan pendidikan kesehatan bagi masyarakat pesisir yang terdampak sosial-ekonomi selama patogenesis Covid-19 di Manggarai. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 16(1), 12–26. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v16i1.2067>
- Taris, L., Ruslan, R., Firdaus, F., Suhardi Rahman, E., & Massikki, M. (2023). PKM Pelatihan Pengembangan Perangkat Pembelajaran Bagi Guru Di Kabupaten Majene Provinsi Sulawesi Barat. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 16–22. <https://doi.org/10.59562/abdimas.v1i1.297>