

PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA CANVA UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS GURU DI UPTD SDN 016532 PUNGGULAN

Rahma Yunita Ansi^{1*}, Tarida Ilham Manurung², Tri Nur Sefti Fatonah Sitorus³, Ade Julia³, Amanda Luthfia Zahra², Alsya Dwiva Amri³

¹Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Asahan

²Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Asahan

³Pendidikan Matematika, Universitas Asahan

email: *rahmayunitaansi066@gmail.com

Abstract: Canva training is part of the school's efforts to improve learning through the use of technology. This research analyzes the process of implementing Canva training in schools, from planning to implementation and evaluation. Research shows that Canva training is effective when supported by school involvement, the availability of appropriate facilities and infrastructure, and ongoing professional support. Canva training is also a model for other schools in improving the quality of learning through the use of technology. This PkM activity is carried out using lecture methods, discussions and question and answer sessions, and in the end will be evaluated using Google Forms. The method used aims to achieve maximum activity. Both in terms of obtaining teaching materials, training and the ability of all teachers to immediately understand and put into practice the knowledge they have acquired.

Keyword: learning media; canva application; teacher.

Abstrak: Pelatihan Canva merupakan bagian dari upaya sekolah untuk meningkatkan pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi. Penelitian ini menganalisis proses pelaksanaan pelatihan Canva di sekolah, mulai dari perencanaan hingga pelaksanaan dan evaluasi. Penelitian menunjukkan bahwa pelatihan Canva efektif bila didukung oleh keterlibatan sekolah, ketersediaan sarana dan prasarana yang sesuai, dan dukungan profesional yang berkelanjutan. Pelatihan Canva juga menjadi model bagi sekolah lain dalam meningkatkan kualitas pembelajaran melalui pemanfaatan teknologi. Kegiatan PkM ini dilakukan dengan menggunakan metode ceramah, diskusi, dan sesi tanya jawab, dan pada akhirnya akan dievaluasi menggunakan Google Forms. Metode digunakan bertujuan untuk mencapai aktivitas yang maksimal. Baik dari segi perolehan bahan ajar, pelatihan maupun kemampuan seluruh guru untuk langsung memahami dan mempraktekkan ilmu yang diperolehnya.

Kata kunci: media pembelajaran; aplikasi canva; guru.

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan dalam era Revolusi Industri 4.0 telah mengubah gaya belajar dan proses pembelajaran. Guru kini diharuskan untuk mengikuti pembela

jaran digital interaktif, menghadirkan tantangan bagi mereka dan pengembang teknologi pembelajaran untuk menciptakan metode yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa (Inovatif, 2024). Perkembangan teknologi informasi yang selalu diperbarui menggeser

peran guru dari pemberi informasi tunggal di lingkungan yang sangat konvensional (teacher centered) menjadi fasilitator pembelajaran yang memungkinkan siswa lebih aktif belajar melalui berbagai sumber (studentCentered) (Ari fin et al., 2021). Media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses ini. Menurut Sadiman (2003) yang dikutip oleh Nurfadhillah et al. (2021), media pembelajaran adalah alat efektif yang digunakan guru untuk mencapai tujuan pendidikan. Kata “medium” berasal dari bahasa Latin yang berarti perantara atau pengantar.

Media pembelajaran menyampaikan pesan atau informasi untuk merangsang minat dan perhatian siswa dalam belajar (Hamalik, 1986) yang dikutip oleh (Sapriyah, 2019). Dengan media pembelajaran, guru dapat mengubah pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi lebih konkret dan teoritis menjadi praktis. Dalam dunia pendidikan, fungsi media pembelajaran sangatlah penting. McKown (2013) yang dikutip oleh Miftah (2013) menyebutkan beberapa fungsi media pembelajaran, di antaranya adalah mengubah pembelajaran abstrak menjadi konkret, meningkatkan motivasi belajar dengan membuat pembelajaran lebih menarik, memberikan kejelasan antara pengalaman belajar dan teori yang dipelajari, serta menstimulasi rasa ingin tahu siswa. Media pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan tujuan penggunaan, sasaran, waktu, biaya, dan ketersediaannya (Falahudin, 2014) yang dikutip oleh Riyan (2021).

Teknologi salah satu penerapan ilmu pengetahuan untuk menghasilkan sesuatu, seperti produk atau perangkat, dengan tujuan mempermudah dan meningkatkan efisiensi. Menurut Miarso (2007: 62) mengatakan bahwa teknologi

adalah proses yang meningkatkan nilai tambah, proses tersebut menggunakan atau menghasilkan suatu produk, produk yang dihasilkan tidak terpisah dari produk lain yang telah ada, dan karena itu menjadi bagian integral dari suatu sistem. Di era digital saat ini, teknologi sudah menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Teknologi yang membawa perubahan besar. Berbagai bidang termasuk pendidikan dengan menggunakan aplikasi Canva.

Aplikasi ini menyediakan beragam fitur dan alat desain yang memungkinkan pengguna membuat karya visual menarik dan profesional. Pendidikan merupakan aspek penting dalam pengembangan sumber daya manusia; karena pendidikan bukan sekedar sarana atau alat. Membebaskan manusia bukan hanya dari keterbelakangan, namun juga dari kebodohan, ketidaktahuan, dan kemiskinan. Keberhasilan pendidikan dipengaruhi oleh banyak faktor, tidak hanya faktor SDM, sarana dan prasarana pendidikan, metode dan media pembelajaran juga tidak kalah pentingnya. Aplikasi canva adalah stage desain grafis yang telah menjadi favorit di kalangan pengguna yang tidak memiliki latar belakang desain grafis. Dengan berbagai fitur dan layout yang mudah digunakan, canva sangat cocok untuk para guru yang ingin menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Tujuan dibangunnya suatu aplikasi canva adalah untuk membuat penggunaannya mudah menggunakan serta tidak berbayar dengan ratusan template desain yang menarik untuk masyarakat. Canva juga merupakan aplikasi multifungsi yang dapat digunakan untuk pengembangan media pembelajaran.

Dalam konteks pendidikan, guru memiliki peran penting dalam mendukung

keaktivitas dan inovasi dalam pembelajaran. Dengan menggunakan aplikasi canva, guru dapat menciptakan materi pembelajaran yang menarik, menggugah minat siswa, dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. SDN 016532 Punggulan adalah salah satu sekolah dasar yang memiliki visi untuk mendorong kreativitas guru dalam sistem pembelajaran mereka. Dalam upaya untuk mencapai tujuan ini, pelatihan canva diadakan untuk memberikan dukungan yang lebih besar kepada guru dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan inovatif. Salah satu manfaat utama dari pelatihan aplikasi canva adalah meningkatkan kreativitas guru dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik. Dalam dunia pendidikan yang terus berkembang, para guru harus dapat mengeksplorasi berbagai metode dan strategi pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Dengan canva, para guru dengan mudah membuat persentasi yang menarik dengan menggunakan berbagai elemen visual seperti gambar, grafik dan ikon. Hal ini akan membantu siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Selain itu, pelatihan canva juga membantu guru untuk menghemat waktu dalam menciptakan materi pembelajaran. Dengan adanya template yang telah disediakan, para guru dapat dengan cepat membuat persentasi atau materi pembelajaran yang profesional tanpa perlu memulai dari awal. Dalam dunia pendidikan yang padat waktu, ini adalah sebuah keuntungan besar karena guru dapat fokus pada perencanaan pembelajaran yang lebih mendalam dan interaksi langsung dengan siswa.

Dari penjelasan tersebut, dapat kita ketahui bahwa aplikasi canva sangat

berperan penting bagi kemajuan kreativitas guru. Hal ini lah yang mendasari kami sebagai tim Pengabdian Kepada Masyarakat untuk mengadakan pelatihan aplikasi canva bagi para guru di UPTD SDN 016532 Punggulan. Pelatihan aplikasi canva di SDN 016532 Punggulan bertujuan untuk meningkatkan kreativitas guru dalam menyajikan materi pembelajaran.

METODE

Ada beberapa tahapan dalam kegiatan yang dilakukan yaitu: (1) Tahap Perencanaan : Pada tahap ini tim melakukan perencanaan terkait topik yang akan dibahas serta menyiapkan bahan dan lokasi kegiatan; (2) Kegiatan Observasi (kunjungan awal dan diskusi dengan stake holder) : Setelah melakukan tahap perencanaan, lokasi kegiatan yang dipilih diketahui untuk selanjutnya dilakukan observasi dan diskusi dengan stake holder mengenai topik pelatihan akan dilakukan; (3) Persiapan : Setelah kunjungan awal diterima dengan baik dan rencana aksi telah ditentukan, tim pengabdian masyarakat melakukan persiapan untuk memastikan kegiatan pelatihan berjalan sukses dan lancar; (4) Pelaksana Kegiatan : Pada tahap ini kegiatan dilaksanakan sesuai jadwal yang telah ditentukan. Kegiatan pelatihan dibagi menjadi tiga bagian: pelatihan, diskusi, dan Latihan; (5) Evaluasi Kegiatan: Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini diakhiri dengan evaluasi untuk mengetahui seberapa baik peserta memahami pelatihan yang diberikan.

Berikut adalah bentuk kegiatan pengabdian masyarakat yang di lakukan berupa “Pelatihan Pembuatan Media Canva untuk Meningkatkan Kreativitas

Guru di UPTD SDN 016532 Punggulan” yang dilaksanakan Tanggal : 02 Oktober 2024, Tempat : Aula sekolah SDN 016532 Punggulan.

Sebelum kegiatan pengabdian masyarakat dilaksanakan, tim KKN MBKM mempersiapkan terlebih dahulu spanduk Kegiatan Pengabdian Masyarakat, menyusun materi, membuat media berupa power poin dan menyusun rundown acara serta membagi tugas.

Tabel 1. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

No.	Acara Pemateri/Penanggung Jawab	Jam
1.	Pembukaan (Ade Julia)	10.00 – 10.15
2.	Kata Sambutan kepala Sekolah dan DPL	10.15 – 10.40
3.	Penyampaian Materi (Amanda Luthfia Zahra)	10.40 – 11.10
4.	Pelatihan (Ade Julia)	11.10 – 11.45
5.	Sesi tanya Jawab (Tim KKN MBKM)	11.45 – 12.00

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilakukan dengan menggunakan metode ceramah, diskusi, tanya jawab, dan terakhir mengevaluasi kegiatan dengan menggunakan google form. Seluruh metode yang digunakan bertujuan untuk mencapai kemaksimalan kegiatan. Baik dalam ketercapaian materi, pelatihan dan kemampuan seluruh para guru dalam memahami dan mempraktekan secara langsung ilmu yang telah diperoleh.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Program utama dari KKN MBKM yang dilakukan yaitu kegiatan pengabdian masyarakat yang

dilaksanakan di sebuah Sekolah Dasar di desa Punggulan diawali dengan survei oleh Tim KKN MBKM FKIP Universitas Asahan yaitu Mahasiswa pada tanggal 30 September 2024. Tim KKN MBKM FKIP Universitas Asahan bertemu langsung dengan Kepala Sekolah SDN 016532 Punggulan (Ibu Hindun Lubis) guna meminta izin melaksanakan program utama dari KKN MBKM serta membahas kegiatan pengabdian masyarakat yang akan dilaksanakan oleh tim. Pihak sekolah menyambut baik kegiatan ini dan terjadilah kesepakatan bahwa kegiatan akan berlangsung pada tanggal 02 Oktober 2024.



Gambar 1. Dokumentasi Foto Bersama

Tahap Pelaksanaan Kegiatan

1. Pertama: Pengenalan Aplikasi Canva
 Tim PkM memberikan gambaran umum tentang aplikasi Canva, termasuk sejarah singkat dan perkembangannya sebagai alat desain grafis yang populer. Peserta akan mendapatkan gambaran umum tentang Canva dan bagaimana aplikasi tersebut dapat digunakan untuk pembelajaran. Materi yang disampaikan: 1) Pengantar Canva, 2) Fitur-fitur dasar Canva, 3) Manfaat penggunaan Canva dalam pendidikan., 4) Kelebihan dan kelemahan aplikasi Canva.,5) Sesi Tanya Jawab



Gambar 2. Dokumentasi Pengenalan Materi Canva

2. Kedua: Pelatihan Praktis Membuat Media Pembelajaran Digital

Pelatihan dimulai dengan ringkasan singkat materi yang disajikan pada langkah pertama. Peserta akan diajak berbagi pengalaman mencoba Canva sendiri di rumah. Peserta kemudian akan mempelajari langkah-langkah dasar membuat desain di Canva. Materi meliputi pemilihan template dan penambahan teks, gambar, dan elemen grafis lainnya. Peserta selanjutnya akan diberikan tugas untuk membuat infografis sederhana menggunakan template yang tersedia di Canva.



Gambar 3. Dokumentasi Pelatihan Penggunaan Canva

Tim PkM memberikan panduan dan tips untuk memaksimalkan hasil desain Anda. Selain itu, peserta diperkenalkan dengan fitur-fitur canggih Canva seperti elemen grafis, penyesuaian warna, dan pengaturan tata letak. Pada sesi akhir, terdapat sesi tanya jawab untuk

membahas tantangan yang dihadapi peserta selama pelatihan. Peserta aktif berdiskusi dan berbagi tips mengatasi tantangan saat menggunakan Canva. Hasil kegiatan sebagai berikut:

1. Peserta pelatihan atau guru sebanyak 30 orang
2. Peserta antusias dalam mengikuti kegiatan
3. Peserta membagikan pengalamannya dalam mengajar dan tertarik untuk mencoba metode mengajar dengan canva.
4. Terdapat beberapa pertanyaan selama proses kegiatan berlangsung, yaitu:

1. Guru 1

Apa yang membedakan media belajar canva dengan PPT?

Jawaban :

Baik, jadi sebenarnya canva dan PPT itu sama saja, hanya yang membedakannya yaitu kalau di PPT temletnya itu-itu saja dan kurang menarik, sedangkan canva terdapat templete-templet yang menarik, kita juga bisa mendisign templet sendiri dan menambahkan elemen apapun yang kita inginkan, juga setelahnya kita dapat membuat animasi bergerak pada media kita untuk membuatnya menjadi lebih menarik lagi. Selain membuat media pembelajaran di canva ini kita juga bisa membuat hal-hal lain seperti poster, sertifikat bahkan undangan, jadi canva ini sangat bermanfaat bagi kita.



Gambar 4. Dokumentasi Guru 1

2. Guru 2

Saya masih belum mengerti bagaimana cara memasukkan video dengan durasi panjang seperti video dengan durasi 1 jam?

Jawaban :

Jadi begini, kalau untuk video kota bisa input dari video yang ada di penyimpanan kita lalu tinggal di upload saja, namun jika video dengan durasi yang terlalu panjang dan tidak bisa di upload maka kita memerlukan aplikasi lain sebagai pendukung seperti cupcut untuk mengedit video bapak ibu sekalian, jadi video yang panjang tersebut di potong-potong terlebih dahulu lalu di masukan kedalam slide yang di inginkan kemudian nanti jadinya satu video dengan durasi panjang tersebut menjadi beberapa video dengan durasi lebih pendek, begitu bapak ibu kesalian.



Gambar 5. Dokumentasi Guru 2

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang sudah dilakukan oleh Tim KKN MBKM FKIP Universitas Asahan yaitu Mahasiswa semester 7 bertempat di SDN 016532 Punggulan Dusun 3, Kecamatan Air Joman, Kabupaten Asahan telah terlaksana dengan baik serta berjalan dengan lancar dan juga mendapatkan respon yang baik dari para peserta pelatihan.

Pelatihan yang dilaksanakan di desa tersebut diharapkan mampu menambah wawasan para guru di SDN 015632 Punggulan mengenai metode baru dalam mengajar juga diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi para guru dan siswa dengan meningkatnya minat dan motivasi belajar para siswa yang berujung pada peningkatan hasil belajar siswa sampai pada akhirnya terjadilah peninggkatan mutu pendidikan di Indonesia.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini. Ucapan terima kasih khusus kami sampaikan kepada Universitas Asahan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, yang telah memberikan dukungan penuh selama pelaksanaan penelitian ini. Kami juga berterima kasih kepada siswa-siswa dan guru-guru dari sekolah dasar yang telah berpartisipasi dalam kegiatan sosialisasi ini, serta pihak lain yang terlibat dalam kelancaran penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z., Subiyantoro, S., & Mahfud, C. (2021). *Revolusi Industri 4.0 dan Implikasinya terhadap Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Falahudin. (2014). *Media Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Dalam Riyon (2021). *Penggunaan Media Pembelajaran dalam Pendidikan*. Surabaya: Pustaka Nusantara.
- Hamalik, O. (1986). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan*

- Pemanfaatannya. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Miarso, Y. (2007). *Teknologi Pendidikan: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Prenada Media Group.
- McKown, H. C. (2013). *Fungsi Media dalam Proses Pembelajaran*. Dalam Miftah (2013). *Penggunaan Media Interaktif untuk Pembelajaran Efektif*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Nurfadhillah, A., et al. (2021). *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi*. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 8(2), 15-23.
- Sadiman, A. S. (2003). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Sapriyah, W. (2019). *Efektivitas Media Pembelajaran Digital dalam Proses Belajar*. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 12(1), 45-56.
- Inovatif, H. (2024). *Pembelajaran Interaktif Era Revolusi Industri 4.0*. *Jurnal Pendidikan Digital*, 9(3), 30-41.