

Sosialisasi Penggunaan Aplikasi Canva pada Guru SDN Cidokom Gunung Sindur Bogor

Muhammad Yusuf Bakhtiar^{1*}, Triyadi², Abeputra Sihombing³
^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI
*surel: bakhtiar.yusuf.by@gmail.com (penulis korespondensi)

ABSTRAK

Seiring dengan meningkatnya kebutuhan akan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam proses pendidikan, penggunaan aplikasi desain grafis seperti Canva menjadi semakin relevan. Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru-guru SDN Cidokom 03 Gunung Sindur dalam membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Pelatihan dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap pelaksanaan, metode ceramah interaktif dan praktik langsung digunakan untuk memfasilitasi pemahaman peserta. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman, di mana persentase guru yang mampu menggunakan Canva meningkat dari 70% menjadi 90%. Peningkatan ini mengindikasikan efektivitas pelatihan dalam memanfaatkan teknologi untuk mendukung kegiatan pembelajaran. Kegiatan ini memberikan dampak positif pada kemampuan guru dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Kata Kunci: pelatihan, canva, desain, media pembelajaran, guru, teknologi pendidikan

ABSTRACT

Along with the increasing need for interesting and interactive learning media in the educational process, the use of graphic design applications such as Canva is becoming increasingly relevant. This training activity aims to improve the ability of SDN Cidokom 03 Gunung Sindur teachers in creating learning media using the Canva application. The training was carried out in three stages, namely planning, implementation, and evaluation. In the implementation stage, interactive lecture methods and direct practice were used to facilitate participant understanding. The evaluation results showed an increase in understanding, where the percentage of teachers who were able to use Canva increased from 70% to 90%. This increase indicates the effectiveness of training in utilizing technology to support learning activities. This activity has a positive impact on teachers' ability to create interesting and interactive learning media. Keywords: training, canva, design, learning media.

Keywords: training, canva, design, learning media, teacher, education technology

PENDAHULUAN

Dalam era digital, adopsi teknologi dalam pendidikan menjadi semakin penting, terutama dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan interaktif. Menurut data Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, lebih dari 80% sekolah di Indonesia telah mengimplementasikan pembelajaran daring

selama pandemi COVID-19. Namun, banyak guru masih menghadapi tantangan dalam menggunakan teknologi secara efektif untuk menciptakan materi pembelajaran yang dapat mempertahankan minat siswa.

Dalam era digital saat ini, penerapan kebijakan pendidikan yang mengintegrasikan teknologi menjadi sangat krusial. Perubahan ini terlihat

jelas pada berbagai aspek pendidikan, mulai dari proses belajar mengajar secara daring, penyelenggaraan seminar virtual, hingga pelaksanaan program kuliah kerja nyata yang dilakukan secara online. Peralihan dari metode tatap muka ke pembelajaran berbasis teknologi ini telah terjadi secara masif di semua jenjang pendidikan, dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi.

Untuk memastikan efektivitas pembelajaran daring, media pembelajaran berbasis digital menjadi salah satu elemen penting yang harus dipersiapkan oleh para guru. Meskipun pembelajaran daring sering kali dianggap kurang efektif dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka, diharapkan bahwa media yang menarik dan interaktif dapat membantu mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Saat ini, meskipun beberapa daerah telah memulai Pertemuan Tatap Muka Terbatas, kebutuhan akan media pembelajaran yang mampu menarik minat siswa tetap tinggi. Berbagai penelitian, termasuk yang dilakukan oleh Febrianto dkk. (2020), menunjukkan bahwa media video merupakan salah satu alat yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran daring.

Kehadiran media pembelajaran yang menarik sangat esensial untuk membantu siswa dalam memahami materi pelajaran. Berbagai perangkat lunak tata letak, baik yang berbayar maupun gratis, tersedia untuk mendukung pembuatan media pembelajaran yang kreatif. Canva, salah satu alat desain grafis yang sangat populer, memberikan kemudahan bagi pengguna dalam menciptakan berbagai desain yang menarik.

Canva menyediakan ribuan template, termasuk dalam versi gratis, yang sangat memudahkan pengguna dalam membuat media pembelajaran. Efektivitas penggunaan Canva

dalam pembelajaran juga telah terbukti, seperti dalam penyusunan teks iklan (Marwadi & Sodik, 2022) dan peningkatan literasi teknologi di kalangan guru Sekolah Menengah di Kabupaten Gowa (Arifin dkk., 2021).

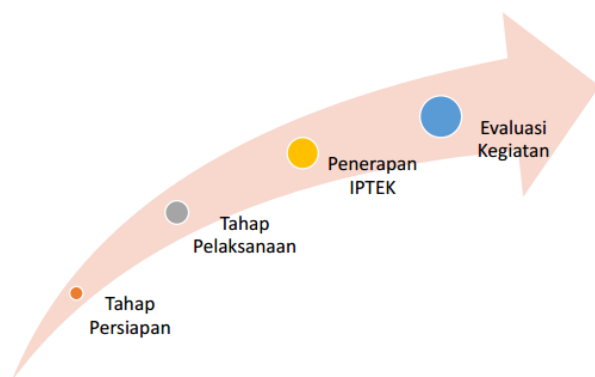
Penelitian lainnya juga menunjukkan bahwa pelatihan memiliki dampak yang signifikan terhadap kepuasan kerja (Lodjo, 2013). Penggunaan Canva telah terbukti sangat membantu dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik. Pelatihan yang menggunakan Canva juga telah dilakukan untuk meningkatkan keterampilan anggota komunitas ibu profesional di Banyumas Raya (Purwati & Perdanawanti, 2019). Selain itu, media pembelajaran berbasis Canva dinilai layak dan efektif untuk diterapkan dalam proses belajar mengajar (Tanjung & Faiza, 2019).

Aplikasi Canva telah menjadi alat yang populer di kalangan pendidik untuk merancang media pembelajaran yang kreatif. Sebuah penelitian menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan Canva dapat meningkatkan literasi digital dan keterampilan teknis para guru, terutama dalam mendesain materi ajar yang lebih interaktif dan *engaging* (Sobandi dkk., 2023). Pelatihan ini juga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penggunaan media yang lebih dinamis dan visual (Lestari dkk., 2022).

Berdasarkan analisis situasi di SDN Cidokom Gunung Sindur, ditemukan bahwa para guru membutuhkan pelatihan dalam penggunaan Canva untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu, kegiatan pelatihan ini dirancang untuk meningkatkan kemampuan para guru dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, dengan harapan dapat meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah tersebut.

METODE PELAKSANAAN

Untuk mencapai tujuan dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, digunakan beberapa metode, dimulai dengan metode ceramah yang berfokus pada penyampaian materi secara lisan mengenai cara membuat media pembelajaran yang menarik dan efektif serta cara penggunaan aplikasi Canva. Selanjutnya, dilakukan metode praktik di mana peserta didampingi oleh tim pengabdian dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva. Terakhir, metode diskusi dan tanya jawab digunakan untuk mengidentifikasi dan mengatasi bagian-bagian materi yang belum dipahami oleh peserta.



Gambar 1. Tahapan Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dibagi menjadi beberapa tahapan sebagaimana diilustrasikan pada Gambar 1. Rincian dari tahapan yang ada adalah:

a. Tahap Persiapan

Pada tahap ini, dilakukan koordinasi awal dengan pihak SDN Cidokom 03 Gunung Sindur untuk menentukan kebutuhan spesifik guru-guru terkait penggunaan Canva. Selain itu, persiapan materi pelatihan dan penyusunan jadwal kegiatan dilakukan selama dua minggu sebelum pelaksanaan. Alat yang digunakan dalam tahap ini meliputi laptop, proyektor, dan akses ke internet untuk demonstrasi langsung. Koordinasi juga dilakukan untuk

memastikan seluruh peserta membawa laptop pribadi agar dapat mengikuti praktik langsung.

b. Tahap Pelaksanaan

Pelatihan dilaksanakan dalam bentuk tatap muka selama satu hari penuh, dengan durasi total 8 jam. Sesi pagi dimulai dengan pemaparan materi dasar tentang penggunaan Canva, diikuti dengan ceramah interaktif yang melibatkan diskusi mengenai fitur-fitur utama Canva yang relevan untuk pembuatan media pembelajaran. Sesi ini diakhiri dengan praktik langsung, di mana peserta diajak membuat desain media pembelajaran menggunakan Canva, dengan bimbingan dari fasilitator. Fasilitator memastikan setiap peserta memahami langkah-langkah dasar dalam menggunakan aplikasi dan memberikan bantuan teknis jika diperlukan.

c. Penerapan IPTEK

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat akan diawali dengan proses identifikasi dan analisis masalah yang berkembang di lingkungan masyarakat. Dengan demikian, hasil dari kegiatan pengabdian ini dapat segera diaplikasikan untuk mengatasi masalah-masalah yang ada. Kegiatan pengabdian diharapkan dapat menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) secara tepat, sehingga dapat menghasilkan teknologi yang efektif dan bermanfaat bagi masyarakat.

d. Evaluasi Kegiatan

Evaluasi dilakukan melalui dua pendekatan: observasi langsung dan kuesioner. Observasi dilakukan selama praktik untuk menilai sejauh mana peserta dapat mengikuti dan mengaplikasikan materi yang telah diajarkan. Sementara itu, kuesioner diberikan setelah pelatihan untuk mengukur kepuasan peserta dan mendapatkan masukan terkait materi dan

metode yang digunakan. Kriteria evaluasi mencakup peningkatan kemampuan peserta dalam menggunakan Canva, kepuasan terhadap materi yang diberikan, serta relevansi pelatihan terhadap kebutuhan sehari-hari mereka di sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat, yang telah dilaksanakan berlokasi di Sekolah SDN 03 Cidokom, Jl. Batu Tapak No.32 3, RT.3/RW.6, Cidokom. Gunung Sindur, Bogor, Jawa Barat. Pelaksanaan Abdimas mendapat respon yang baik dari mitra selaku peserta kegiatan dan dilakukan oleh Dosen Program Studi Informatika Unindra sebagai pelaksana menangani langsung seluruh tahap pelaksanaan bagi para guru SDN 03 Cidokom seperti terlihat pada Gambar 2. Pelaksanaan kegiatan pada tanggal 25 Mei 2024 ini dapat dikatakan berhasil dan terlaksana dengan baik.



Gambar 2. Tim Pelaksana dan Guru SDN 03 Cidokom.



Gambar 3. Tim Pelaksana Memberikan Pelatihan kepada Guru SDN 03 Cidokom.

Pada Gambar 3 tampak bahwa pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat diawali dengan penyampaian materi mengenai konsep dasar dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva, serta bagaimana cara membuat media pembelajaran yang efektif dan menarik. Pemaparan berlanjut pada implementasi penggunaan aplikasi Canva. Implementasi dilakukan dengan praktik langsung, para peserta membuka aplikasi Canva pada laptop masing - masing dengan arahan dari tim.



Gambar 4. Pemaparan Materi Pelatihan dan Praktek Penggunaan Canva oleh Tim Pelaksana.

Praktik dilakukan dengan memandu peserta dalam pembuatan media pembelajaran, dan untuk mempermudah pemahaman mereka dalam menerapkan materi, juga diberikan contoh-contoh slide yang baik, interaktif, dan menarik. Pelatihan ini bertujuan untuk menginspirasi peserta dan memberikan dasar pengetahuan awal dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik.

Kegiatan pengabdian masyarakat di SDN 03 Cidokom mendapat respon yang sangat positif. Dari hasil kegiatan ini, terlihat bahwa para guru terinspirasi dan memperoleh pemahaman dasar mengenai desain menggunakan Canva, serta mampu menerapkannya dalam pembuatan media pembelajaran dengan aplikasi tersebut.

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan penggunaan Canva bagi guru-guru SDN Cidokom Gunung Sindur berhasil meningkatkan pemahaman peserta tentang cara membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif, dengan persentase guru yang mampu menggunakan aplikasi ini meningkat dari 70% menjadi 90%. Dampak konkret dari pelatihan ini terlihat pada kemampuan guru untuk menciptakan materi ajar yang lebih *engaging*, yang diharapkan dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Melihat hasil yang positif ini, disarankan agar pelatihan serupa dilaksanakan secara berkala dan diperluas cakupannya untuk mencakup lebih banyak guru, serta diikuti dengan program pendampingan yang berkelanjutan untuk memastikan bahwa keterampilan yang diperoleh dapat diimplementasikan dengan maksimal dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, A. N., Ismail, Daud, F., & Aziz, A. (2021). Pelatihan Aplikasi Canva Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan Technological Knowledge Guru Sekolah Menengah di Kabupaten Gowa. *Seminar Nasional : Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makassar*, 5, 468–472.
- Febrianto, G., Sulton, S., & Praherdiono, H. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Pelatihan Instalasi Tenaga Listrik. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 149–157. <https://doi.org/10.17977/um038v3i22020p149>
- Lestari, P. A., Nurhikmah, E., Farhani, F., Puziah, H., Winati, I., Isnawati, O. A. R., Mulyana, A., Rahayu, P., Nuraeni, F., Diniya, & Nugroho, F. (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. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/ijocsee.v2i1.45696>
- Lodjo, F. S. (2013). Pengaruh pelatihan, pemberdayaan dan efikasi diri terhadap kepuasan kerja. *Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, 1(3), 747–755. <https://doi.org/https://doi.org/10.35794/emba.1.3.2013.1882>
- Marwadi, N., & Sodik, S. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva pada Pembelajaran Menyusun Teks Iklan Kelas XII DKV 2 SMKN 13 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 9(8), 198–207.
- Purwati, Y., & Perdanawanti, L. (2019). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva Untuk Anggota Komunitas Ibu Profesional Banyumas Raya. *Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat*, 1(1), 42–51. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35671/jpmm.v1i1.821>
- Sobandi, A., Yuniarsih, T., Meilani, R. I., & Indriarti, R. (2023). Pemanfaatan Fitur Aplikasi Canva dalam Perancangan Media Pembelajaran Berbasis Pendekatan Microlearning. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 8(1), 98–109. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/jpm.v8i1.51920>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2), 79–85. <https://doi.org/https://doi.org/10.24036/voteteknik.a.v7i2.104261>