

Penggunaan Aplikasi Canva pada Guru Sekolah Dasar sebagai Upaya Menciptakan Media Pembelajaran yang Kreatif

The Usage of Canva Application for Elementary School Teachers to Create Creative Learning Media

Alfin Dwicahyani*, Arif Kiyat Bhaktiyana, Didi Suhendra, Krisantus Pius Usifa,
Neni Wahyuningtyas

PPG Universitas Negeri Malang, Jl. Semarang No. 5 Malang, Jawa Timur, Indonesia

*Penulis korespondensi, Surel: alvindwicahyani25@gmail.com

Paper received: 30-03-2024; revised: 22-04-2024; accepted: 27-05-2024

Abstrak

Peserta didik akan lebih mudah mengingat dan memahami pelajaran yang disampaikan guru ketika mereka menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti tayangan atau tampilan yang dihasilkan dari media pembelajaran. Canva adalah alat desain grafis yang memfasilitasi pembuatan berbagai konten artistik online. materi pelatihan canva sebagai inovasi dalam pembuatan media pembelajaran yang kreatif dipilih oleh peneliti sebagai langkah mewujudkan mutu pendidikan yang berkualitas dan sesuai dengan zaman yang serba teknologi ini. Sehingga tujuan adanya pelatihan ini adalah sebagai upaya menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif melalui bantuan aplikasi canva pada guru SDN 1 Banjarejo Malang.. Metode yang digunakan yaitu melalui ceramah, simulasi dan demonstrasi dalam bentuk penyuluhan dan pelatihan. Pelatihan dilakukan dengan memberikan materi kepada seluruh peserta serta dengan demonstrasi mengenai pembuatan modul ajar, Power Point, Video animasi, brosur, pamflet PPDB dan lain sebagainya. Berdasarkan hasil pelatihan Canva yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pelatihan mengenai penggunaan aplikasi Canva memberikan dampak yang signifikan terhadap pemahaman dan kreativitas para guru.

Kata kunci: Canva; media pembelajaran; kreativitas

Abstract

Students will more easily remember and understand the lessons delivered by the teacher when they use interesting learning media such as broadcasts or displays produced from learning media. Canva is a graphic design tool that facilitates the creation of various artistic content online. Canva training materials as an innovation in creating creative learning media were chosen by researchers as a step to realizing quality education that is in line with this technological era. So, the aim of this training is as an effort to create creative and innovative learning media with the help of the Canva application for teachers at SDN 1 Banjarejo Malang. The method used is through lectures, simulations and demonstrations in the form of counseling and training. The training was carried out by providing material to all participants as well as demonstrations regarding the creation of teaching modules, Power Points, animated videos, brochures, PPDB pamphlets and so on. Based on the results of the Canva training that has been carried out, it can be concluded that the training regarding the use of the Canva application has had a significant impact on the understanding and creativity of teachers.

Keywords: Canva; instructional media; creativity

1. Pendahuluan

Bidang pendidikan dewasa akan memasuki era baru yang ditandai dengan menjamurnya media yang akan menggantikan ceramah sebagai metode pengajaran utama (Putria et al., 2020). Selain itu, media pembelajaran semakin berperan penting dalam kegiatan pembelajaran modern yang mengutamakan keterampilan proses dan pembelajaran aktif. Perubahan ini dapat menimbulkan dampak positif dan negatif, tidak hanya terbatas pada pesatnya perkembangan

ilmu pengetahuan dan teknologi di era modern, namun juga mulai merambah ke sektor pendidikan. Seorang guru harus lebih mengembangkan dan menggali kemampuannya dalam mendidik dan mencerdaskan anak bangsa (Irsan et al., 2021).

Peningkatan pembelajaran merupakan persoalan mendasar untuk meningkatkan mutu pendidikan secara rasional. Mutu guru dan peserta didik sangat menentukan mutu pendidikan. Oleh karena itu, diharapkan seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, kemajuan dan perkembangan yang konstruktif di bidang pendidikan juga akan semakin meningkat. Guru akan dapat mengubah pola pikirnya untuk mendukung kebutuhan belajar peserta didiknya, termasuk dalam penggunaan media pembelajaran, berkat kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Untuk memenuhi tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas hasil pembelajaran yang diantisipasi, pengembangan kurikulum harus didukung oleh kapasitas guru dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik (Suharyanto et al., 2022). Media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi akan membawa situasi belajar yang semula *learning with effort* menjadi *learning with fun*.

Peserta didik akan lebih mudah mengingat dan memahami pelajaran yang disampaikan guru ketika mereka menggunakan media pembelajaran yang menarik seperti tayangan atau tampilan yang dihasilkan dari media pembelajaran (Tangsi et al., 2016). Secara umum media pembelajaran merupakan instrumen yang menunjang proses belajar mengajar. Selain itu, segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menggugah minat, pikiran, perasaan, dan keterampilan peserta didik dalam rangka menunjang proses pembelajaran dianggap sebagai media pembelajaran (Rusdiana et al., 2021). Batasan tersebut sangat dalam dan luas, mencakup pengetahuan tentang orang, tempat, sumber daya, dan teknik pelatihan/pembelajaran (Sunardi et al., 2021).

Salah satu faktor yang banyak mempengaruhi efektivitas proses belajar mengajar adalah media pembelajaran. Terdapat tiga fungsi terpadu dalam media pembelajaran: informasi yang menyajikan penjelasan guru; rangsangan yang merangsang minat mempelajari pelajaran; dan mediasi hubungan antara guru dan peserta didik (Rostikawati et al., 2020). Maka dari itu, pembuatan bahan terbuka yang menarik diperlukan untuk memotivasi peserta didik dalam pembelajaran. Guru profesional harus mampu membuat dan memproduksi materi pembelajaran sendiri selain menggunakan sumber daya digital yang tersedia online (Mahardika et al., 2021; Setiawan & Jatmikowati, 2021). Selain itu, salah satu hambatan terbesar dalam menginspirasi peserta didik untuk belajar adalah harapan yang diberikan kepada guru untuk mengkomunikasikan materi pengajaran secara efektif melalui penggunaan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kepada guru SDN 1 Banjarejo Malang disimpulkan sebagai berikut: Pertama, sebagian besar guru masih belum mahir dalam menggunakan media pembelajaran. Kebanyakan guru hanya dan mengunduh menggunakan media pembelajaran yang beredar di internet. Kedua, sebagian besar guru belum mampu mendesain dan memproduksi sendiri media pembelajaran visual yang inovatif, kreatif dan menarik. Ketiga, sebagian guru belum mengenal aplikasi Canva yang dapat dimanfaatkan dalam mendesain dan memproduksi media pembelajaran visual yang menarik dan mudah dioperasikan.

Salah satu program yang hadir di tengah hiruk pikuk dunia teknologi adalah Canva. Canva adalah alat desain grafis yang memfasilitasi pembuatan berbagai konten artistik online. Canva menawarkan berbagai macam desain menu untuk brosur, pamflet, presentasi, resume, grafik, infografis, spanduk, dan materi lainnya (Partasiwi et al., 2023). Canva dapat digunakan di laptop melalui web browser dan handphone Canva sangat populer di kalangan pengguna baru karena

menawarkan template dengan berbagai macam tema menarik. Canva menawarkan berbagai format presentasi, termasuk presentasi pendidikan (Pratiwi et al., 2023).

Dengan adanya uraian tersebut, maka materi pelatihan canva sebagai inovasi dalam pembuatan media pembelajaran yang kreatif dipilih oleh peneliti sebagai langkah mewujudkan mutu pendidikan yang berkualitas dan sesuai dengan zaman yang serba teknologi ini. Sehingga tujuan adanya pelatihan ini adalah sebagai upaya menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif melalui bantuan aplikasi Canva pada guru SDN 1 Banjarejo Malang.

2. Metode

Rencana pengabdian dilaksanakan di SDN 1 Banjarejo Kabupaten Malang, dengan sasaran dalam program ini adalah guru-guru SDN 1 Banjarejo Kabupaten Malang dengan jumlah peserta 14 orang pada tanggal 23 Maret 2024. Pelaksana adalah mahapeserta didik PPG Prajabatan Bidang Studi IPS 05 Universitas Malang yang saat ini menempuh matakuliah Proyek Kepemimpinan. Metode yang digunakan yaitu melalui ceramah, simulasi dan demonstrasi. ceramah digunakan untuk memberikan pengetahuan mengenai cara membuat modul ajar, Power Point, Video animasi, brosur, pamflet PPDB dan lain sebagainya melalui canva. simulasi dan demonstrasi digunakan untuk memberikan pengetahuan mengenai cara membuat modul ajar, Power Point, Video animasi, brosur, pamflet PPDB dan lain sebagainya melalui canva.

Program pelatihan canva dilaksanakan pada tanggal 23 Maret 2024 bertempat di aula SDN 1 banjarejo kabupaten malang. Pelaksanaan program pelatihan dilakukan sebelum melaksanakan kegiatan yaitu dengan menyiapkan materi pelatihan. pelaksanaan kegiatan terdiri dari dua tahapan yaitu meliputi penyuluhan dan demonstrasi, tahapan pelaksanaannya adalah sebagai berikut: (1) Proses penyajian materi menggunakan pendekatan pembelajaran orang dewasa yang diperkaya dengan metode belajar antara lain: ceramah, diskusi dan tanya jawab. Metode pembelajaran yang diterapkan dengan pendekatan pembelajaran seperti tersebut diharapkan mampu meningkatkan motivasi dalam pelatihan pembuatan canva dan (2)

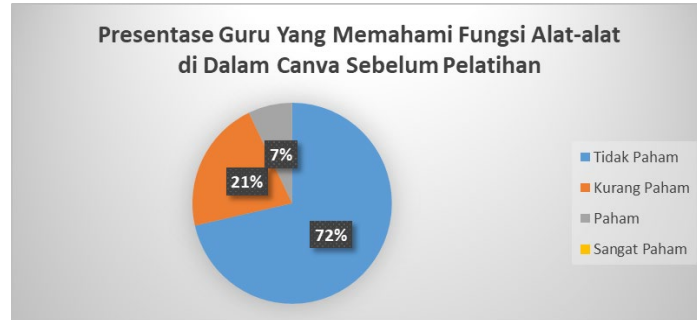
Pelatihan dilakukan dengan memberikan materi kepada seluruh peserta serta dengan demonstrasi mengenai pembuatan modul ajar, Power Point, Video animasi, brosur, pamflet PPDB dan lain sebagainya. pelaksanaan kegiatan ini dilakukan selama 120 menit, 30 menit digunakan untuk penyampaian materi dan 90 menit di gunakan untuk demonstrasi penggunaan canva.

Adapun alat dan bahan yang digunakan selama proses pelatihan canva kepada guru di SDN 1 Banjarejo adalah sebagai berikut: (1) Alat yang digunakan selama proses pelatihan canva kepada guru di SDN 1 Banjarejo adalah Laptop, HP, LCD, Proyektor, Mic and Sound, Aplikasi Canva dan lain sebagainya; dan (2) Bahan yang digunakan selama proses pelatihan canva kepada guru di SDN 1 Banjarejo adalah modul pelatihan canva yang berisikan materi mengenai pembuatan media kreatif dan inovatif dari aplikasi canva, serta PPT materi Canva.

3. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan pelatihan Canva merupakan upaya dalam pemberdayaan guru di SDN 1 Banjarejo Kabupaten Malang, yang dilaksanakan dalam satu kali pertemuan selama kurang lebih 120 menit, yang dihadiri sebanyak 14 guru sebagai peserta pada tanggal 23 Maret 2024 yang berlangsung di aula SDN 1 Banjarejo. Kegiatan ini dilakukan melalui presentasi materi terlebih dahulu dengan memaparkan beberapa produk yang dapat dihasilkan dengan melalui aplikasi Canva, seperti Modul Ajar, Power Point, Video Animasi, Brosur, Pamflet PPDB,

dan sebagainya. Serta dalam kegiatan awal ini terdapat sesi tanya jawab untuk menggali pengetahuan guru sejauh mana mereka telah memahami penggunaan alat-alat di dalam aplikasi Canva. Berikut persentase guru yang telah memahami penggunaan alat-alat di aplikasi Canva sebelum melakukan pelatihan.



Gambar 1. Presentase Guru SDN 1 Banjarejo memahami fungsi alat dalam aplikasi Canva

Grafik presentasi menunjukkan bahwa mayoritas guru sebelum pelatihan belum memahami penggunaan alat-alat dalam aplikasi Canva. Dari total guru, 72% tidak memiliki pemahaman yang memadai, 21% kurang memahami, sementara hanya 7% yang sudah paham. Kondisi ini menunjukkan perlunya pelatihan yang komprehensif untuk meningkatkan pemahaman mereka terhadap fungsi-fungsi alat dalam aplikasi tersebut. Untuk mengatasi kekurangan pemahaman tersebut, kegiatan selanjutnya melibatkan penyampaian langsung mengenai fungsi alat-alat dalam aplikasi Canva. Setiap guru diberikan kesempatan untuk berlatih secara praktis dengan pendampingan langsung. Selama praktik, demonstrasi dilakukan dengan menampilkan layar proyektor untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang penggunaan alat-alat tersebut. Hasil praktik menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam pelaksanaan pelatihan ini.



Gambar 2. Proses pemberian materi Canva kepada guru SDN 1 Banjarejo Malang

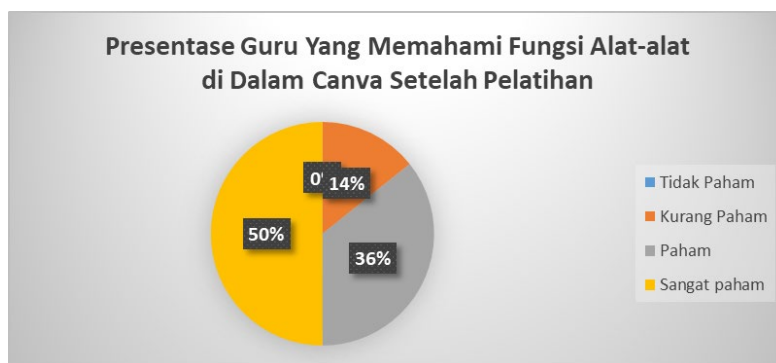


Gambar 3. Proses pendampingan guru pelatihan Canva di SDN 1 Banjarejo Malang

Dalam konteks sesi praktik yang dilakukan, para guru diberikan kebebasan untuk mengeksplorasi kreativitas mereka dalam pembuatan desain PowerPoint yang sesuai dengan

ide dan mata pelajaran yang mereka ampu, menggunakan aplikasi Canva. Meskipun begitu, seperti yang sering terjadi dalam situasi yang melibatkan teknologi, beberapa kendala muncul. Salah satunya adalah sinyal wifi yang kurang stabil, yang berpotensi mengganggu kelancaran proses pengajaran dan pembelajaran. Kendala lainnya adalah kehabisan baterai pada perangkat laptop. Meskipun hal ini dapat menjadi hambatan, semangat para guru untuk tetap mengikuti pelatihan tidak berkurang. Mereka tetap termotivasi dan berusaha mengatasi setiap rintangan yang muncul. Tantangan lain terletak pada fakta bahwa masih banyak guru yang kurang terampil atau bahkan tidak familiar dengan alat-alat penting seperti cara menyisipkan video, musik, dan elemen multimedia lainnya menggunakan Canva. Meskipun mereka telah mengikuti pelatihan, tidak semua guru memiliki pemahaman yang sama tentang aplikasi ini atau alat desain grafis lainnya. Hal ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor, termasuk tingkat keterampilan teknologi dan pengalaman sebelumnya.

Namun, perlu dicatat bahwa setelah mengikuti pelatihan, pengetahuan dan kepercayaan diri para guru dalam menggunakan Canva meningkat secara signifikan. Mereka menjadi lebih mahir dalam memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Hal ini tercermin dalam hasil tes pengetahuan yang menunjukkan peningkatan pemahaman mereka tentang aplikasi Canva. Berikut hasil yang diperoleh dalam tes pengetahuan guru mengenai aplikasi Canva setelah mengikuti pelatihan.



Gambar 4. Presentase guru dalam memahami fungsi alat aplikasi Canva setelah mengikuti pelatihan

Setelah mendapatkan pelatihan dan praktik langsung, pemahaman guru tentang Canva meningkat secara signifikan. Pada awalnya, terdapat 50% guru yang sangat paham, 36% paham, dan hanya 14% yang kurang paham. Namun, dengan adanya pelatihan yang terstruktur, terdapat peningkatan yang signifikan dalam pemahaman mereka, di mana 50% guru menjadi sangat paham, 36% menjadi paham, dan hanya 14% yang masih kurang paham. Penting untuk dicatat bahwa sebagian dari guru yang kurang paham sebelumnya adalah mereka yang sudah lama tidak mengoperasikan perangkat laptop dan kurang menguasai alat-alat di dalam Canva. Namun, para guru memberikan saran yang berharga, yaitu untuk menambah jadwal pelatihan agar pemahaman mengenai Canva lebih matang, serta untuk membuat buku modul yang menjelaskan fungsi-fungsi alat di dalam Canva, yang dapat digunakan sebagai pedoman saat ingin menerapkannya kembali agar tidak mudah lupa. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pelatihan Canva memberikan hasil yang positif dengan meningkatkan pemahaman dan kreativitas para guru dalam menggunakan aplikasi tersebut. Terus memberikan dukungan dan pelatihan lanjutan akan menjadi kunci dalam memastikan bahwa guru dapat memanfaatkan

potensi penuh dari alat-alat digital seperti Canva untuk meningkatkan kualitas pembelajaran mereka.



Gambar 5. Presentase hasil kreativitas guru setelah mengikuti pelatihan Canva

Dalam grafik tersebut dijelaskan bahwa 64% guru sangat kreatif dalam menghasilkan produk dari Canva dan 36% guru kreatif dalam menghasilkan produk namun terkendala oleh waktu yang terbatas. Kreativitas guru yang mengikuti pelatihan mulai tumbuh seiring pemahaman mereka mengenai fungsi dari alat-alat yang terdapat di aplikasi Canva tersebut. Para guru menjadi lebih terpacu untuk mengeksplorasi sendiri fitur-fitur yang disediakan oleh aplikasi Canva dan tidak takut untuk bertanya mengenai beberapa cara yang belum mereka pahami. Pelatihan ini berhasil dalam meningkatkan kemampuan guru dalam berinovasi dan menumbuhkan kreativitas guru dalam menunjang kegiatan belajar mengajar di kelas. Pelatihan mengenai Canva ini mendukung pengembangan SDN 1 Banjarejo dalam meningkatkan inovasi dan kreativitas guru. Menurut Otiani (2017), menjelaskan bahwa untuk mendorong kreativitas guru perlu ada upaya yang harus dilakukan baik oleh lembaga sekolah berupa salah satunya pembinaan dan pengembangan.

Dengan adanya kreativitas dan inovasi guru dalam mengajar di kelas menjadikan suasana belajar mengajar menjadi lebih bermakna dan menarik bagi peserta didik. Dengan pembelajaran yang menarik akan membuat peserta didik tertarik untuk mengikuti dan memperhatikan pembelajarannya dengan fokus sehingga peserta didik dapat memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Guru yang menggunakan model, media, metode pembelajaran kreatif dan inovatif berdampak langsung terhadap respon peserta didik baik secara respon positif atau negatif. Menurut hasil penelitian Efendy & Rini (2021), menyatakan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara persepsi peserta didik tentang kreativitas guru dalam mengajar dengan minat belajar peserta didik. Artinya guru menjadi faktor penting untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar peserta didik melalui kreativitas guru dalam mengajar.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil pelatihan Canva yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pelatihan mengenai penggunaan aplikasi Canva memberikan dampak yang signifikan terhadap pemahaman dan kreativitas para guru. Sebelum pelatihan, mayoritas guru belum memahami secara memadai fungsi-fungsi alat dalam aplikasi Canva. Namun, setelah mengikuti pelatihan, terjadi peningkatan yang signifikan dalam pemahaman mereka. Hal ini tercermin dari hasil tes pengetahuan yang menunjukkan peningkatan jumlah guru yang sangat paham dan paham tentang Canva. Selain itu, pelatihan tersebut juga berhasil meningkatkan kreativitas guru dalam

menghasilkan produk menggunakan Canva. Mayoritas guru menunjukkan tingkat kreativitas yang tinggi, meskipun beberapa di antara mereka mengalami keterbatasan waktu dalam mengimplementasikan ide-ide kreatif mereka. Proses pelatihan yang melibatkan praktik langsung dengan bimbingan langsung dari instruktur serta demonstrasi melalui layar proyektor telah membantu para guru untuk lebih memahami dan menguasai alat-alat dalam aplikasi Canva. Antusiasme yang tinggi yang ditunjukkan selama praktik juga mencerminkan efektivitas dari pendekatan pelatihan ini. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pelatihan Canva telah berhasil dalam meningkatkan pemahaman dan kreativitas guru, yang pada gilirannya mendukung pengembangan inovasi dalam kegiatan belajar mengajar di SDN 1 Banjarejo.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terimakasih kami sampaikan kepada pimpinan dan guru SDN 1 Banjarejo yang sudah memberikan kesempatan mahapeserta didik PPG Prajabatan IPS UM Tahun 2023 untuk melaksanakan kegiatan proyek kepemimpinan yaitu pelatihan Canva.

Daftar Rujukan

- Efendy, M., & Rini, A. P. (2021). Hubungan antara persepsi peserta didik tentang kreativitas guru dalam mengajar dengan minat belajar peserta didik. *Jurnal Psikologi Konseling* (Vol. 18, Issue 1).
- Irsan, I., Pertiwi, A., & Fina, R. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif menggunakan canva. *Jurnal Adidas*, 2(6), 1412–1417.
- 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.
- Mustikawati, Y., Syarifah, E., & Wuryani, W. (2020). Peran guru dalam membentuk karakter peserta didik melalui pembelajaran kesantunan berbahasa di media sosial. *Abdimas Siliwangi*, 3(2), 361–370.
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Partasiwi, N., Safitri, D., & Syaadah, R. S. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Guru-Guru Sekolah Menengah Pertama di Kota Bekasi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 2(2), 152–156.
- Pratiwi, R., Amilia, W., Luthfiani, L., & Masnur, A. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran dengan Canva Bagi Guru SMAN 1 X Koto Kabupaten Tanah Datar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 25831–25838.
- Putria, H., Maula, L. H., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis proses pembelajaran dalam jaringan (daring) masa pandemi covid-19 pada guru sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4), 861–870.
- Rusdiana, R. Y., Putri, W. K., & Sari, V. K. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan canva bagi guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. *Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3), 209–213.
- Setiawan, B. A., & Jatmiko Wati, T. E. (2021). Pelatihan pengembangan bahan ajar handout berbasis aplikasi canva bagi guru di SMA Baitul Arqom. *Abdi Indonesia*, 1(1), 1–8.
- Suharyanto, E., Trisianto, C., & Persada, G. N. (2022). Cara Desain Poster Promosi Dari Aplikasi “Canva” Pada SMP PGRI 1 Ciputat. *Jurnal Abdimas Indonesia*, 2(2), 171–177.
- Sunardi, D., Sahputra, E., & Hidayah, A. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi guru SMA Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu. *JPMTT (Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan)*, 1(1), 29–34.

- Supriyadi, S., Christian, A., Suryani, I., & Rusdi, I. (2022). Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Konten Promosi Media Sosial TikTok Pada Fatayat NU. *Jurnal Altifani Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(6), 566-572.
- Tangsi, T., Satriadi, S., & Muhaemin, M. (2016). Pembuatan Materi Pembelajaran dengan Aplikasi Canva Bagi Guru SDN Pao-Pao Kab Gowa. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1129–1134.