

## PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA AJAR KREATIF BAGI GURU PADA SDN 012 BABAKAN CIPARAY

Gede Agung Ary W<sup>1</sup>, Farah Afianti<sup>2\*</sup>, Nungki Selviandro<sup>3</sup>, Muhammad Rifqi Kusmayadi<sup>3</sup>, Kal El Muhammad Pratama<sup>3</sup>, Carlos Riverro A.B.<sup>3</sup>, Muhammad Rizky Khomeini<sup>3</sup>, Ridwan Nur Rahman<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Sarjana Informatika, Fakultas Informatika, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi no. 1, Bandung 40257, Indonesia

<sup>2</sup> Program Studi Magister Ilmu Forensik, Fakultas Informatika, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi no. 1, Bandung 40257, Indonesia

<sup>3</sup> Program Studi Sarjana Rekayasa Perangkat Lunak, Fakultas Informatika, Universitas Telkom, Jl. Telekomunikasi no. 1, Bandung 40257, Indonesia

\*E-mail: [farahafi@telkomuniversity.ac.id](mailto:farahafi@telkomuniversity.ac.id).

### Abstrak

Era pandemic covid 19 menuntut perubahan dalam metode pembelajaran. Meskipun telah lewat, dampak terhadap siswa masih dirasakan akibat proses pembelajaran secara daring. Peningkatan sumber daya guru dalam membuat konten interaktif dan kreatif harus ditingkatkan dalam menghadapi tantangan ini. Pelatihan aplikasi canva pada salah satu sekolah dasar di lingkungan Universitas Telkom telah dilaksanakan. Guru-guru pada SDN 012 Babakan ciparay telah menerima berbagai materi mengenai penggunaan aplikasi Canva. Kegiatan ini dilaksanakan selama dua hari dengan metode workshop interaktif yang menggabungkan sesi teori dan praktik. Aplikasi Canva digunakan untuk meningkatkan Analisis kepuasan terhadap kegiatan ini disampaikan untuk mengukur tingkat pemahaman dan manfaat dari aplikasi Canva untuk kegiatan mengajar

**Kata Kunci:** *Canva, media ajar kreatif, guru*

### 1. Pendahuluan

Teknologi digital saat ini merupakan bagian terpenting bagi kehidupan sehari-hari, termasuk di dunia pendidikan. Proses integrasi ini dipercepat dengan terjadi pandemic Covid 19 di dunia. Penggunaan teknologi digital di pendidikan dapat meningkatkan dari kualitas pembelajaran salah satunya dengan menggunakan aplikasi editing gambar/video yang dapat menunjang pembelajaran yang menarik dan interaktif (Noverdika, 2021). Tantangan yang dihadapi saat ini diantaranya minimnya kemampuan guru karena kerumitan teknologi, biaya dan waktu yang tidak sedikit (Mukarromah & Andriana, 2022).

Salah satu dari banyaknya aplikasi teknologi yang hadir dalam dunia pendidikan yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar adalah Canva, yaitu program desain yang dapat diakses secara online dan menyediakan bermacam media pembelajaran interaktif seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, buletin, dan lain sebagainya (Monoarfa & Haling, 2021). Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Canva menyediakan fitur-fitur atau kegunaannya untuk pendidikan, yaitu sebagai media pembelajaran yang kreatif, inovatif, interaktif, dan kolaboratif sehingga membuat pembelajaran menjadi mudah dan menyenangkan

Sebagai aplikasi berbasis teknologi, Canva menyediakan ruang belajar untuk setiap guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran berbasis teknologi. Canva menyediakan lebih banyak template menarik untuk menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran menjadi lebih efektif akan tetapi memiliki tantangan untuk pembuatannya (Rahmawati & Atmojo, 2021). Berbagai template menarik dapat disajikan dalam Power Point, memberi warna, gambar, huruf, dan lain sebagainya agar produk Power Point yang dibuat untuk menyampaikan materi lebih menarik. Selain itu, Canva juga bisa dimanfaatkan siswa untuk membuat presentasi hasil tugas, poster, puisi, iklan, dan lain sebagainya.

Pembuatan multimedia interaktif dengan bantuan penugasan lebih efektif tersampaikan pada peserta didik (Hapsari & Zulherman, 2021). Oleh karena itu tim dilaksanakan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat yaitu guru-guru di SDN 012 babakan ciparay untuk bertujuan meningkatkan keterampilan dalam menggunakan Canva. Lingkungan SDN 012 Babakan Ciparay ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. Lingkungan Masyarakat Sasar

## 2. Metodologi

Kegiatan dilaksanakan melalui workshop interaktif dengan kombinasi sesi teori dan praktek yang terdiri dari 4 tahapan yaitu pengenalan Canva, praktik dasar penggunaan Canva, pengenalan lanjutan penggunaan fitur Canva dan Praktik lanjutan penggunaan Canva.

Tahapan pertama yaitu pengenalan Canva bertujuan untuk memberikan informasi mengenai ruang lingkup dan latar belakang penggunaan Canva seperti pembahasan kemampuan Canva dalam desain grafis, contoh dasar penggunaan Canva dalam pembuatan materi pembelajaran yang interaktif dan pembahasan fitur dasar dari Canva.

Tahapan kedua yaitu praktik dasar penggunaan Canva yang dilakukan oleh Masyarakat sasaran dalam hal ini SDN 012 Babakan Ciparay yang didampingi oleh rekan-rekan dari Universitas Telkom. Implementasi penggunaan Canva digunakan untuk mendesain materi pembelajaran yang memiliki fitur audio dan video dengan tampilan yang menarik. Kesulitan dalam implementasi penggunaan Canva baik melalui *mobile phone* maupun Laptop dapat diminimalisir karena proses pendampingan berjalan cukup efektif.

Tahapan ketiga yaitu pengenalan lanjutan fitur Canva yang berisi pembahasan kemampuan Canva dalam membuat materi pembelajaran yang interaktif dengan berbagai fitur pendukung baik tambahan musik atau video lain. Demonstrasi pun dilaksanakan oleh Fasilitator yang ditunjukkan pada Gambar 2 dan didampingi oleh proses tanya jawab sehingga mempermudah praktik lanjutan Canva.

Tahapan akhir dari pelatihan penggunaan Canva adalah praktik lanjutan penggunaan Canva. Pemantapan pemahaman terhadap pengenalan lanjutan melalui pembuatan video pembelajaran. Pendampingan terhadap Masyarakat sasaran untuk mempermudah dan mempercepat proses pembuatan bahan ajar yang interaktif. Tahapan ini ditutup dengan diskusi, feedback dan saran oleh Masyarakat sasaran kepada Fasilitator. Survey berupa kuesioner yang berisi pertanyaan terbuka

dan tertutup disebarikan kepada 24 Guru SDN 012 Babakan Ciparay. Kemudian, Fasilitator merencanakan untuk mendapatkan ilustrasi hasil pelatihan Canva pada Masyarakat sasaran.

Evaluasi kegiatan dilaksanakan dua arah. Masyarakat sasaran diberikan penugasan untuk pembuatan video interaktif mata pelajaran dengan batas waktu tertentu. Fasilitator memberikan evaluasi terhadap video pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi masyarakat sasaran.



Gambar 2. Demonstrasi praktik Canva

## 3. Hasil dan Pembahasan

Pelaksanaan kegiatan ini diawali dengan penjelasan materi dasar pada aplikasi Canva. Pembuatan akun aplikasi Canva pada setiap peserta dilaksanakan untuk memudahkan praktik. Pada proses pembuatan media pembelajaran, para peserta didampingi oleh Fasilitator untuk menjawab pertanyaan dan memudahkan praktik pada aplikasi Canva.

Para guru juga mengisi kuesioner mengenai pembelajaran penggunaan aplikasi canva sebagai berikut: Terdapat 12 dari 24 guru yang menyatakan agar kegiatan pelatihan ini bisa dilakukan secara berkelanjutan supaya ilmunya tidak terlupakan serta bisa menjadi lebih mahir. Terdapat 7 dari 24 guru yang meminta agar penjelasan saat presentasi jangan terlalu cepat agar dapat lebih mudah di pahami. Terdapat 8 dari 24 guru yang menyatakan bahwa kegiatan pelatihan ini bermanfaat dan menarik untuk kedepan digunakan dalam pembuatan materi pembelajaran. Terdapat 4 dari 24 guru yang menyatakan agar kegiatan pembelajaran canva dan capcut dapat dilaksanakan di sekolah lain juga.

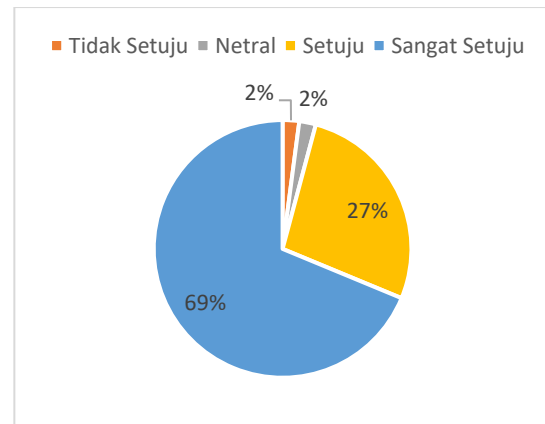
Pada akhir kegiatan, peserta juga menyampaikan hasil evaluasi kepada panitia pelaksana melalui kuesioner dengan pertanyaan tertutup. Pilihan jawaban yang diberikan ada 5 yaitu Sangat Tidak Setuju (STS), Tidak Setuju (TS), Netral (N), Setuju (S), dan Sangat Setuju (SS). Terdapat 6 pertanyaan utama yang mencakup pelaksanaan pelatihan Canva pada SDN 012 Babakan Ciparay diantaranya mengenai konten materi, cara penyampaian, waktu, kebermanfaatan, sikap Fasilitator dan

keberlanjutan kegiatan. Hasil evaluasi terhadap pertanyaan tertutup dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Rekapitulasi Feedback Pertanyaan Tertutup

No	Pertanyaan	STS	TS	N	S	SS
1	Materi kegiatan sesuai dengan kebutuhan mitra/peserta	0	0	0	8	16
2	Materi/teknologi/seni yang disajikan sangat bermanfaat bagi masyarakat	0	0	0	6	18
3	Waktu pelaksanaan kegiatan ini relatif sesuai dan cukup	0	3	2	11	8
4	Materi/kegiatan yang disajikan jelas dan mudah dipahami	0	0	1	7	16
5	Tim panitia memberikan pelayanan yang baik selama kegiatan	0	0	0	3	21
6	Masyarakat berharap kegiatan-kegiatan seperti ini dilanjutkan di masa yang akan datang	0	0	0	4	20

Secara garis besar 69% masyarakat sasaran sangat setuju terhadap pelaksanaan pelatihan Canva pada guru-guru di SDN 012 Babakan Ciparay. Sedangkan, sebesar 27% menyatakan setuju baik terhadap waktu, kebermanfaatan dan kelanjutannya. Sebanyak 2% menyatakan netral dan tidak setuju. Hal ini dikarenakan waktu yang terbatas sehingga Fasilitator dirasa terlalu terburu-buru dalam menyampaikan materi. Rangkuman rekapitulasi ini dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Persentase Kepuasan Masyarakat Sasar

Beberapa saran yang diterima terkait pelaksanaan Pelatihan Canva diantaranya adalah penyampaian materi yang terlalu cepat dan waktu yang terbatas. Selebihnya peserta menyampaikan kebermanfaatan dari pelaksanaan acara ini dan mengharapkan ada kegiatan serupa dengan aplikasi lain untuk menambah wawasan dan kemudahan guru dalam mengikuti kemajuan teknologi

#### 4. Kesimpulan

Kegiatan abdimas yang ditujukan kepada para guru di SDN 012 Babakan Ciparay bertujuan untuk memperkenalkan dan meningkatkan penggunaan aplikasi Canva sebagai alat yang memperkaya pembelajaran melalui video. Meskipun Canva telah menjadi populer dalam platform seperti TikTok, penerapannya dalam konteks pendidikan masih belum sepenuhnya dimanfaatkan.

Dalam kegiatan ini, upaya telah dilakukan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada para guru terkait fitur-fitur dan potensi Canva dalam konteks pendidikan. Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan keterampilan penggunaan aplikasi ini agar dapat menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kreatif.

Diharapkan, setelah mengikuti kegiatan ini, para guru dapat lebih percaya diri dalam menerapkan Canva dalam proses pengajaran mereka, menghasilkan konten video yang memikat dan mendukung pembelajaran yang lebih efektif bagi siswa. Penerapan teknologi seperti Canva diharapkan dapat membuka peluang baru dalam pendidikan, menghadirkan pengalaman belajar yang lebih modern, inovatif, dan sesuai dengan perkembangan zaman

## 5. Referensi

- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 10851092.
- Mukarromah, A., & Andriana, M. (2022). Peranan Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran. *Journal of Science and Education Research*, 1(1), 43–50.
- Noverdika, Y. (2021). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Model Tutorial dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 17 Padang. *Jurnal Literasiologi*, 5(1).
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis media digital video pembelajaran abad 21 menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279.