



PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN PADA GURU SD NEGERI 13 KOTA PAGAR ALAM

¹⁾Apriana, ²⁾lesi Angraini

^{1,2)}Program Studi Teknik Informatika

Institut Teknologi Pagar Alam

Jl. Masik Siagim No 75 Simpang mbacang Kelurahan Karang Dalo Kecamatan Dempo Tengah

*Email: anarianasalim@gmail.com , lesiangrainiayra@gmail.com

Abstrak

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar adalah Aplikasi Canva merupakan ini merupakan aplikasi online yang memiliki berbagaimacam template yang tersedia pada aplikasi ini. Sehingga sangat berguna untuk membantu guru dan siswa sekolah dasar dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi. Ada banyak sekali manfaat dalam menggunakan teknologi pada proses belajar mengajar salah satunya adalah untuk meningkatkan keterampilan, kreativitas dan manfaat lainnya. Dalam menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran kreatif. Fokus utama adalah memahami berbagai templete canva, mendesign materi pembelajaran yang lebih menarik dan mengintegrasikan teknologi secara efektif dalam proses pengajaran. Metode pelatihan melibatkan sesi teori demonstrasi praktis, dan Latihan langsung menggunakan aplikasi canva, mulai dari desain grafis hingga pembuatan materi ajar yang interaktif. Pelatihan ini menghasilkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan guru SD dalam menggunakan canva sebagai alat bantu belajar. Kata kunci – Media Pembelajaran, Pelatihan, Aplikasi Canva

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Pelatihan, Aplikasi Canva*

1. PENDAHULUAN.

Saat ini, di era digital, teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian integral dari berbagai aspek kehidupan, termasuk pada dunia pendidikan. Salah platform yang dapat di gunakan adalah Canva. Canva merupakan salah satu platform yang dapat digunakan dalam mendesign materi pembelajaran. Canva dapat digunakan untuk mendesain materi pembelajaran yang akan digunakan atau diberikan oleh guru kepada peserta didiknya (Rohmah, 2021; Zebua, 2023). kelebihan pada aplikasi canva salah satunya adalah mempunyai beragam desain yang menarik, serta dapat meningkatkan kreativitas guru dan siswa karena dapat mendesain media pembelajaran, tersedia berbagai macam fitur, menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis, dan dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai. (Tanjung & Faiza, 2019). Penggunaan alat dan platform digital yang inovatif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran, membantu guru menyampaikan materi dengan lebih menarik, dan memfasilitasi interaksi yang lebih baik antara guru dan siswa. (Magdalena & Astikawati 2018), guru dapat meningkatkan minat belajar siswa, memotivasi mereka untuk belajar, dan mempermudah pemahaman materi yang diajarkan dengan menggunakan video edukatif dan presentasi Microsoft Powerpoint yang relevan dengan materi pelajaran. Jika guru ingin memudahkan siswa dalam belajar di kelas, mereka perlu menggunakan media pembelajaran yang disukai oleh siswa. Pembelajaran yang efektif terjadi ketika ada interaksi antara guru dan siswa dalam proses penyampaian informasi (Sulistiani et al., 2021), yang memerlukan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat atau sarana yang digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran, seperti buku, audio, video, atau teknologi digital.

Salah satu alat digital yang semakin populer di dunia pendidikan adalah Canva, aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat desain grafis (Sholeh et al., 2020). Canva menyediakan platform yang fleksibel yang dapat disesuaikan oleh pendidik dan peserta didik untuk mendukung proses pengajaran dan pembelajaran (Arunachalam & Munisamy 2022). Selain itu, Canva juga dapat meningkatkan pengetahuan teknologi guru (Fitriani et al., 2022).

Hasil observasi di SD Negeri 13 Kota Pagar Alam menunjukkan bahwa banyak guru belum memanfaatkan Canva untuk mendesain materi pembelajaran. Oleh karena itu, pelatihan pembuatan media pembelajaran menjadi sangat penting untuk digunakan sebagai media yang efektif dan menarik. Pelatihan ini bertujuan untuk memperkenalkan dan mengintegrasikan alat ini ke dalam kegiatan pengajaran sehari-hari. Dengan memanfaatkan Canva, guru diharapkan dapat menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Pelatihan ini juga dirancang untuk meningkatkan keterampilan digital guru, membantu mereka beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang terus berkembang, serta mendukung upaya sekolah dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih modern dan efektif. belajar yang lebih modern dan efektif.

2. METODE.

Pengabdian ini bertujuan untuk memperkenalkan dan mengimplementasikan aplikasi Canva dalam proses desain materi pembelajaran agar lebih menarik dan efektif. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Smit Jane (2021), penggunaan teknologi dalam pendidikan tidak hanya meningkatkan aksesibilitas informasi tetapi juga memungkinkan penggunaan metode pengajaran yang lebih interaktif dan personal, yang pada akhirnya dapat meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Kegiatan ini terdiri dari empat tahap utama

1. Pelatihan Dasar. Demonstrasi penggunaan dashboard, pencarian template, dan pengaturan proyek, bertujuan mengajarkan guru cara bernavigasi di platform Canva sehingga guru dapat dengan mudah menemukan dan memulai proyek di Canva. Selanjutnya guru di latih memilih dan mengedit template untuk keperluan pembelajaran.
2. Pengembangan Konten Pembelajaran. Mengajarkan guru membuat slide presentasi dengan berbagai elemen desain (teks, gambar, grafik), membuat infografis untuk menyampaikan informasi secara visual. Serta latihan membuat poster dan banner untuk acara, pengumuman, atau dekorasi kelas.
3. Implementasi dan Evaluasi. Membantu guru mengintegrasikan desain Canva ke dalam pelajaran sehingga guru dapat mengintegrasikan desain Canva ke dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.

mereka Tabel 1. Jadwal Kegiatan Pengabdian

Hari/tanggal	Waktu	Kegiatan	Penyaji
Kamis/9 Mei 2024	08.00 s/d 08.15 WIB	Pembukaan	Apriana, M.kom Lesi Anggraini,M.Pd
	08.15 s/d 09.00 WIB	Pengenalan dan persiapan	Apriana, M.Pd
	09.00 s/d 11.30 WIB	Praktek pelatihan dasar	Lesi Anggraini,M.Pd
	13.00 s/d 15.00 WIB	Pengembangan Konten Pembelajaran	Apriana,M.Pd
	15.00 s/d 16.00 WIB	Implementasi dan Evaluasi	Lesi Anggraini, M.Pd
	16.00 s/d 16.15	Penutup	Apriana, M.Pd Lesi Anggraini, M.Pd

3. PEMBAHASAN DAN HASIL

3.1. Realisasi & Pemecahan Masalah.

PKM dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 9 Mei 2024 yang bertempat di Ruang guru SD Negeri 13 Pagar Alam, peserta kegiatan berjumlah 22 orang.



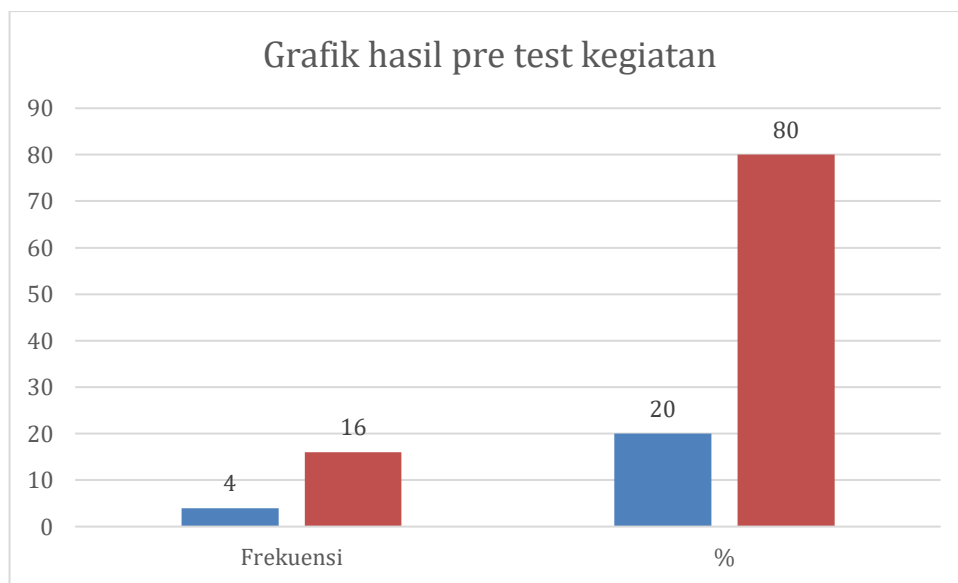
Gambar 1. Praktik pembuatan materi dengan Canva

Gambar 2. Pemberian Meteri

Kegiatan yang dilaksanakan pada program pengabdian kepada Masyarakat di SD negeri 13 Kota Pagar Alam adalah dengan pre test terkait aplikasi Canva dan penggunaannya, Pre-test yang dimaksud dalam pengabdian ini merupakan pengalaman, kemampuan dan pengamatan yang selama ini (Rasmani et al., 2023). Dari hasil pre test tersebut dapat disimpulkan sebagian besar guru SD negeri 13 Kota Pagar Alam yaitu sebesar 80 % (16 orang) yang belum mengenal dan menggunakan aplikasi Canva tetapi hanya 20% (4 orang) yang mengenal dan sudah menggunakan aplikasi Canva. Bisa dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 2. Hasil post test kegiatan

Kategori	Pre test	
	Frekuensi	%
Bisa menggunakan aplikasi axure	4	20
Tidak bisa menggunakan aplikasi axure	16	80
Total	20	100

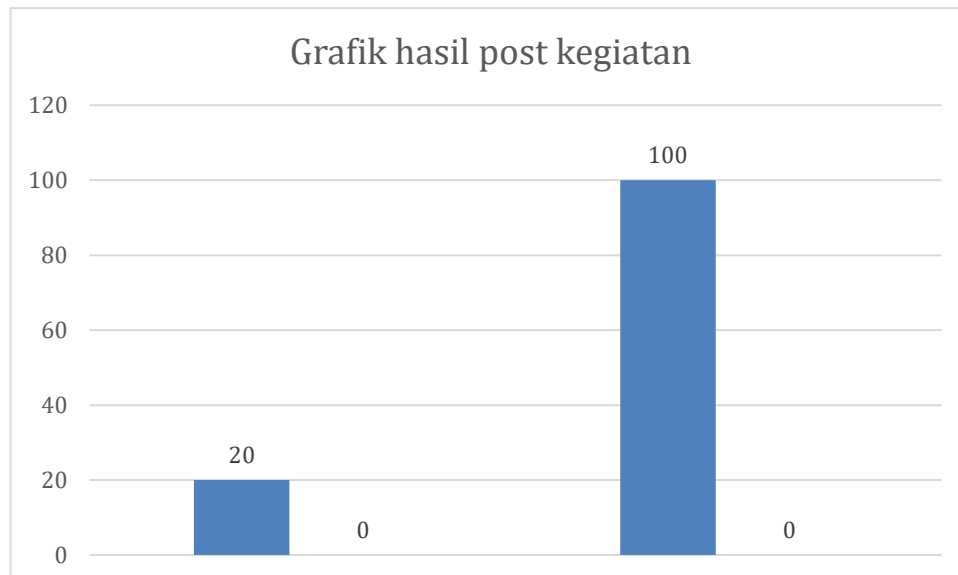


Gambar 3. Grafik pre test

Pada sesi akhir kegiatan dilakukan post test, dengan cara setiap peserta mempersentasikan hasil kerja selama kegiatan. Adapun hasil post test kegiatan adalah :

Tabel 3. Hasil Post Test

Kategori	Post test	
	Frekuensi	%
Bisa menggunakan aplikasi Canva	20	100
Tidak bisa menggunakan aplikasi Canva	0	0
Total	20	100



Gambar 4. Grafik hasil post test

4. KESIMPULAN

Pelatihan penggunaan Canva di SD Negeri 13 Kota Pagar Alam telah berhasil meningkatkan keterampilan digital guru serta kualitas materi pembelajaran. Para guru mampu membuat materi yang lebih menarik dan interaktif, yang pada akhirnya meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar siswa. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran terbukti efektif dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih modern dan efisien. Diharapkan, hasil dari pengabdian ini dapat diterapkan secara berkelanjutan dan menjadi inspirasi bagi sekolah lain untuk mengadopsi teknologi dalam proses pembelajaran.

5. SARAN

Adapun saran dari pelatihan ini adalah sebagai berikut :

Pelatihan ini dapat dilakukan secara berkelanjutan menggunakan aplikasi yang lain untuk membantu guru mendesain materi pembelajaran yang efektif, modern serta menarik.

6. UCAPAN TERIMA KASIH

kami mengucapkan terima kasih kepada guru SD Negeri 13 Kota Pagar Alam dan seluruh peserta kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arunachalam, V., & Munisamy, R. (2022). *Teaching English Online: New Roles And Strategies*. OrangeBooks Publication.
- Doe, J. (2022). *Integrating Digital Tools in Education: Enhancing Student Engagement and Learning Outcomes*. Educational Technology Journal, 15(3), 45-58.
- Fitriani, F., Faisol, A., Wamiliana, W., & Notiragayu, N. (2022). Pelatihan Canva dalam pembuatan media pembelajaran bagi guru-guru SMK di Bandar Lampung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Teknologi*, 3(3), 193–202. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v3i3.96>
- Garris, P. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Komalasari, Y., Muharrom, M., & Sumbaryadi, A. (2021). Pemanfaatan aplikasi Canva untuk meningkatkan fungsionalitas media sosial pada pengurus dan anggota Karang Taruna Kel. Kebon Bawang Jakarta Utara. *Abditeknika Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 71–77. <https://doi.org/10.31294/abditeknika.v1i2.380>
- Multazam, A., Rizky, A., Alwi, F., Zulkarnaen, A. A., Gaing, A. D., Purba, M. A., Faizal, M., Amirullah, M. R., Putra, S., Agassi, S. A., & Andrian, T. (2021). Pembelajaran mendesain curriculum vitae menggunakan aplikasi Canva di SMK Negeri 2 Depok. *Praxis: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(1), 85–92.
- Rohma, A., & Sholihah, U. (2021). Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva Materi Bangun Ruang Limas. *Jurnal Pendidikan Matematika Universitas Lampung*, 9(3), 292-

306.

- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan aplikasi Canva untuk membuat konten gambar pada media sosial sebagai upaya mempromosikan hasil produk UKM. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i1.2983>
- Sulistiani, H., Putra, A. D., Rahmanto, Y., Fahrizqi, E. B., & Setiawansyah, S. (2021). Pendampingan dan pelatihan pengembangan media pembelajaran interaktif dan video editing di SMKN 7 Bandar Lampung. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 2(2), 160-166.
- Syaputra, A. (2019). *Asep Syaputra 1 , Ego Winanda 2 Jurnal Ilmiah Betrik*. 10(03), 125–125.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *VoteTEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, (Online), Vol.7 No.2, <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/view/104261>, (diakses pada tanggal 9 April 2021)