

Training on Using the Canva Digital Application for Teacher Creativity at SD Negeri 4 Jatijajar as a Teaching Aspiration

Ervian Arif Muhafid¹, Dewi Fatmawati², Farah Nendi Nur Hilal³, Hermas Novel Larasati⁴, Sulistia Valentin Sasih⁵, Meysin Puspa Ayu Wulandari⁶

¹⁻⁶Universitas Ma'arif Nahdlatul Ulama Kebumen Jawa Tengah

^{2,3,4,5}Universitas Peradaban Brebes, Jawa Tengah

Email: rvian.a.muhaqid@umnu.ac.id¹

 <https://doi.org/10.36526/gandrung.v4i1.3422>

Abstract: *In this era whereas technology continues to develop rapidly like today, teachers must develop digital skills, especially in creating learning media because of teacher creativity in teaching aspirations. Training on using Canva was held to improve teachers' technology and digital literacy skills at SD Negeri 4 Jatijajar. By increasing teachers' technological skills and digital literacy, there is potential for continued innovation in the development of learning media. Developing interesting learning media can help students understand the material being taught because this service implementation uses lecture methods, questions and answers, and direct practice using the Canva application. The activity steps carried out in this community service activity include, 1) design stage, 2) training stage, 3) evaluation stage. Implementing this community service will ultimately provide additional insight to teachers in creating learning media using Canva creatively and innovatively.*

Keyword: *Canva, Creativity, Teaching Aspiration*

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat membawa pengaruh terhadap berbagai macam bidang kehidupan, salah satunya dalam bidang pendidikan yang memberikan pengaruh terhadap proses pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya pemanfaatan *e-learning* yang semakin tinggi dalam dunia pendidikan. Bentuk pemanfaatan *e-learning* dalam kegiatan pembelajaran meliputi pemanfaatan audio, video, TV-edukasi, dan pemanfaatan jejaring sosial. Oleh karena itu, guru dituntut untuk dapat mendesain media pembelajaran yang menarik sekaligus memberikan daya tarik kepada peserta didik.

Dalam Program Kampus Mengajar khususnya program yang diselenggarakan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek). Kampus Mengajar merupakan bagian dari program Kampus Merdeka yang mengajak mahasiswa di Indonesia untuk menjadi guru dan mengajar siswa-siswa Sekolah Dasar (SD) yang ada di wilayah 3T yakni terdepan, tertinggal dan terluar dalam rangka penguatan pembelajaran dan membantu sekolah dalam masa pembelajaran. Ruang lingkup kegiatan Kampus Mengajar mencakup pembelajaran di semua mata

pelajaran yang berfokus literasi dan numerasi, adaptasi teknologi, dan bantuan administrasi manajerial sekolah. Program Kampus Mengajar diharapkan dapat memberikan manfaat bagi mahasiswa untuk mengasah jiwa kepemimpinan dan karakter serta menambah pengalaman mengajar dan berkolaborasi dengan guru di Sekolah Dasar untuk menyelenggarakan pembelajaran.

Sementara itu, media pembelajaran merupakan salah satu aspek penentu keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Pengembangan media pembelajaran yang menarik dapat membantu peserta didik dalam memahami materi yang diajarkan oleh guru. Hal tersebut karena adanya komunikasi dua arah antara guru dan peserta didik yang pada akhirnya menumbuhkan minat, motivasi serta kualitas hasil belajar peserta didik. Muhafid (2023), media pembelajaran berbasis teknologi digital memberikan dampak yang signifikan kepada guru dalam peningkatan pemahaman dan kemampuan mereka tentang penggunaan aplikasi sebagai variasi pembelajaran di era teknologi digital.

Pembuatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dapat memanfaatkan aplikasi Canva. Canva adalah *platform* desain grafis yang memberikan kemudahan bagi penggunaanya dalam membuat berbagai macam grafis media sosial, presentasi, poster, banner, infografis, *flyer*, dan konten visual lainnya. Aplikasi Canva dapat digunakan di laptop melalui *web browser* dan handphone (Ios dan Android). Aplikasi Canva dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memahami materi pembelajaran dikarenakan memiliki tampilan yang menarik dari segi teks, animasi, grafik, dan lain – lain.

Berdasarkan paparan di atas, pembuatan media pembelajaran yang kreatif sangat diperlukan. Oleh karena itu aplikasi Canva dipilih sebagai aplikasi yang akan dipakai sebagai media yang akan membantu guru – guru di sekolah dalam mempersiapkan media pembelajaran yang kreatif bagi peserta didiknya sebagai ajang peningkatan inovasi dan kreativitas dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Tim sepakat untuk mengadakan pelatihan penggunaan aplikasi Canva bagi guru – guru di SD Negeri 4 Jatijajar.

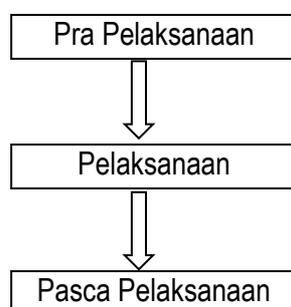
Metode

Pelatihan penggunaan Canva pada kegiatan kali ini menggunakan pendekatan atau metode yang digunakan adalah *Service Learning (SL)*. Metode pengabdian *Service Learning* adalah salah satu pendekatan dalam pengajaran yang menggabungkan tujuan akademik dalam upaya menumbuhkan kesadaran dalam memecahkan persoalan secara langsung (Setyowati and Permata 2018). Metode *Service Learning* merupakan sebuah metode pembelajaran yang mengutamakan sebuah pelayanan, baik pelayanan terhadap diri sendiri, terhadap orang lain, maupun terhadap lingkungan. Pelaksanaan

kegiatan dilakukan secara luring di SD Negeri 4 Jatijajar, Kecamatan Ayah, Kabupaten Kebumen. Tujuan pelatihan ini adalah untuk memberikan pengalaman pembuatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan menggunakan aplikasi Canva bagi guru di SD Negeri 4 Jatijajar. Penyampaian materi dilakukan dengan metode ceramah dan praktik produksi yang dipandu oleh Dosen dan Mahasiswa Kampus Mengajar.

Tahapan – tahapan yang dilakukan dalam pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini meliputi, (1) Melakukan Persiapan. Pada tahap ini, pemateri menyiapkan materi yang akan disampaikan, berupa materi pengenalan aplikasi canva dan materi pembuatan media pembelajaran menggunakan canva, membuat slide presentasi dari berbagai sumber referensi untuk materi pelatihan, mengajukan izin pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat pelatihan aplikasi Canva bagi guru SD Negeri 4 Jatijajar. (2) Pelaksanaan Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva. Pada tahap ini, akan dipaparkan materi berupa pengenalan aplikasi canva, yang meliputi cara register, fitur – fitur dan lain sebagainya, dilanjutkan dengan praktik pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan Canva. (3) Melakukan Evaluasi. Pada tahap ini akan dilakukan sesi tanya jawab dan diskusi untuk mengetahui tingkat ketercapaian kegiatan pelatihan serta untuk mengetahui hambatan yang dialami peserta selama kegiatan berlangsung.

Alur pelaksanaan kegiatan dapat terlihat pada gambar berikut..



Gambar 1. Alur Pelaksanaan

Hasil dan Diskusi

Hasil pengabdian menjelaskan langkah-langkah yang ditempuh dalam pelaksanaan kegiatan . Hasil pengabdian menjelaskan tentang dinamika proses pendampingan meliputi: ragam kegiatan yang dilaksanakan, bentuk-bentuk aksi yang bersifat teknis atau aksi program untuk memecahkan masalah komunitas.

a. Pra Pelaksanaan

Pra pelaksanaan dimulai dari memeriksa dan memastikan kebutuhan yang sesuai dengan

permasalahan yang timbul serta jaringan internet yang memadai dalam pelaksanaan webinar online. Pada tahap ini juga, pemateri menyiapkan materi yang akan disampaikan, berupa materi pengenalan aplikasi canva dan materi pembuatan media pembelajaran menggunakan canva, membuat slide presentasi dari berbagai sumber referensi untuk materi pelatihan dalam bentuk modul kecil.

b. Pelaksanaan

Pemaparan materi yang disampaikan oleh narasumber meliputi gambaran umum aplikasi Canva, . Pada tahap ini, akan dipaparkan materi berupa pengenalan aplikasi canva, yang meliputi cara register, fitur – fitur dan lain sebagainya, dilanjutkan dengan praktik pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan Canva.

c. Pasca Pelaksanaan

Pada tahap akhir kegiatan peserta melakukan Evaluasi. Selain itu, pada tahap ini akan dilakukan sesi tanya jawab dan diskusi untuk mengetahui tingkat ketercapaian kegiatan pelatihan serta untuk mengetahui hambatan yang dialami peserta selama kegiatan berlangsung. Untuk menguatkan tahap evaluasi peserta juga diberikan kuesioner online yang berisi beberapa pertanyaan terkait materi yang disampaikan. Indikatornya antara lain, kemudahan penggunaan, kejelasan materi yang disampaikan, dan manfaat yang dirasakan oleh peserta.

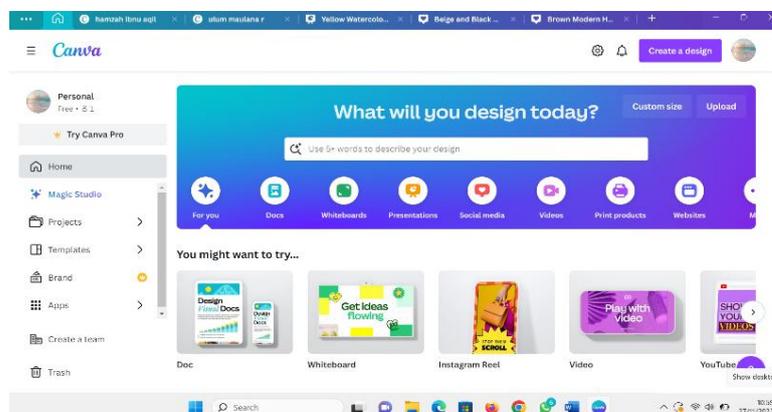
Kegiatan pelatihan dilakukan diawali dengan pemaparan materi oleh narasumber. Beberapa situasi dan materi inti yang diberikan disajikan dalam gambar-gambar berikut ini:



Gambar 2. Menunjukkan proses pelatihan yang dilakukan bersama guru.

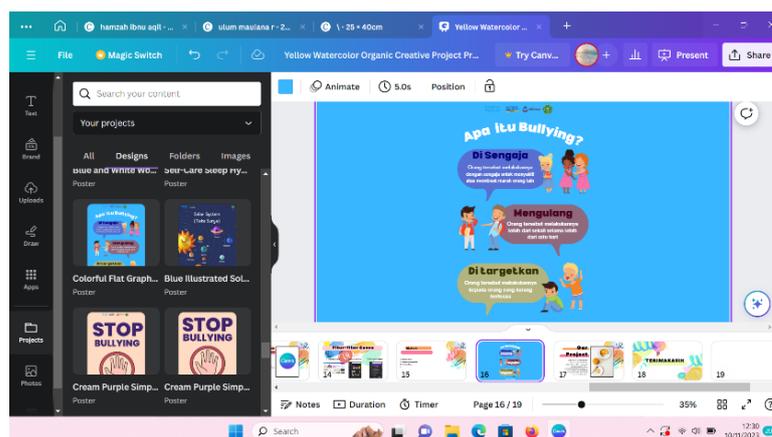
Pelaksanaan pelatihan dilakukan setelah pembelajaran siswa selesai dengan tujuan agar focus dan tidak mengganggu jam belajar mengajar siswa. Proses pembimbingan dilakukan secara

berkelompok dan individu menyesuaikan kemampuan guru. Guru juga Bersama-sama berkolaborasi dalam proses pelatihan yang dilakukan.



Gambar 3. Gambaran umum Media Canva

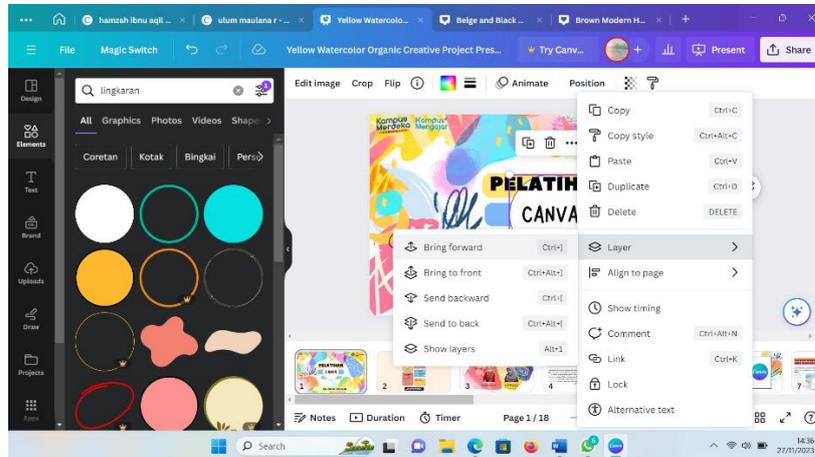
Pada gambar 3. Pemateri menampilkan tampilan awal *website* sekaligus memberikan pengantar tentang gambaran umum Canva sebagai media infografis, pembahasannya diantara lain, pengertian secara umum dan manfaatnya untuk peserta, khususnya dalam membuat media pembelajaran. Materi dilanjutkan dengan pemaparan bagaimana caranya registrasi akun, penggunaan template presentasi, pengaturan tata tulis, pengaturan elemen-elemen objek, dan pengaturan tata letak.



Gambar 4. Contoh template Canva

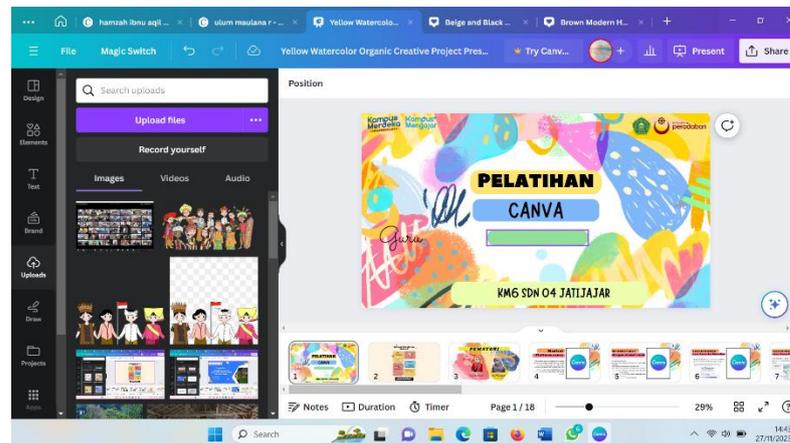
Gambar 4. menjelaskan tentang template yang telah disediakan oleh Canva sehingga peserta dapat merubah isinya sesuai dengan kebutuhan. Ketika pilihan template sudah dipilih maka

templet tersebut diklik, sehingga pengguna dapat memilih slide mana yang akan ditampilkan untuk diubah isinya.



Gambar 5. Tab-tab menu pengaturan yang telah disediakan oleh Canva

Pada gambar 5. Di tahap selanjutnya pemateri menjelaskan mengenai tab-tab yang disediakan oleh Canva. Pada tab menu elemen. Canva menyediakan beberapa pilihan tambahan seperti gambar, bentuk, foto dan lain sebagainya. Hal ini sama seperti menu pada *Microsoft Power Point* pada bagian *Insert Picture* atau *Shape*.



Gambar 6. Penjelasan tab menu unggahan

Pada gambar 6. Pemateri menjelaskan tentang tab menu unggahan dan peserta diberikan pilihan untuk mengunggah foto atau video yang diinginkan untuk dimasukkan ke dalam slide presentasi. Kemudian pemateri menjelaskan bagaimana cara menyimpan file dalam berbagai jenis

ekstensi file yang tersedia.



Gambar 7. Pelaksanaan pelatihan diakhiri dengan foto bersama

Pengolahan Proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran akan membawa banyak dampak positif bagi peserta didik, baik dari segi proses pembelajaran, motivasi, maupun dilihat dari segi psikologis peserta didik (Wulandari, T., dan Mudinillah, A., 2022). Hal ini bisa terwujud jika guru dapat merancang media pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa dan mampu memanfaatkan berbagai fitur media yang digunakan. Canva adalah satu diantara banyaknya aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam mendesain media pelajaran.

Fitur-fitur yang tersedia dapat dikembangkan sekreatif mungkin dan membuat kegiatan pembelajaran di kelas menjadi lebih komunikatif dan visual menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Dalam aplikasi canva tersedia banyak sekali template yang dapat digunakan dengan mudah yakni template untuk poster, pamflet, logo, dokumen, untuk postingan di instagram, wallpaper, laporan, kolase foto, surat kabar, cover majalah, pengumuman, video, sampul buku, kartu bisnis, brosur, infografis, story board, template untuk mempost foto atau video di sosial media, undangan dan lain-lain, yang tentunya dapat dikirim ke berbagai platform sosial media (Wulandari, T., dan Mudinillah, A., 2022).

Selain template canva memiliki fitur lain yang sangat membantu penggunaannya untuk mengembangkan media pembelajaran menjadi lebih menarik untuk berbagai kebutuhan termasuk

pengembangan media pembelajaran yang berbasis pendekatan *Micro learning*. Di antara fitur yang tersedia dalam aplikasi Canva (Alexandromeo, 2021, Karlina, 2021) adalah template sebagai fitur utama dan terbaik, selain template pengguna juga bisa menambahkan unsur desain dengan ilustrasi dan icon dari berbagai jenis tema, dengan menggunakan fitur PDF editor pengguna bisa mengimport file PDF ke dalam halaman kerja kemudian dijadikan tampilan desain online. Bagi guru yang kerap harus melakukan presentasi secara online, bisa menggunakan Canva dengan fiturnya yang bernama *Canva Live*. Melalui fitur *Text Customization* dapat mempercantik teks dengan berbagai efek animasi sehingga tampilan dokumen online menjadi lebih dinamis. Fitur *background* menyediakan pilihan gradien warna serta variasi background yang siap pakai di Canva dan pengaturan warna, kontras, intensitas warna, *vignette* dan lainnya, selain memainkan warna dan teks, Canva juga bisa menyisipkan penggunaan fitur Animasi.

Fitur Duplikasi sangat membantu desainer untuk mempercepat proses kerjanya. Dengan demikian desainer bisa menyalin pengaturan teks sehingga bisa dibuat duplikasinya untuk digunakan kembali, Canva juga bisa membagikan desain yang dibuat langsung ke berbagai media. Selain itu hasil desain yang sudah selesai bisa langsung diunduh menggunakan fitur Share serta unduh. Selain mengganti teks, jenis font, warna, format, animasi, ikon serta ilustrasi, Canva memiliki fitur filter untuk membuat efek tertentu pada desain.

Triningsih (2021) menyatakan bahwa canva adalah *platform* terbaik untuk kebutuhan komunikasi. Fitur itu diantaranya dengan anggota tim desain lainnya menggunakan fitur Canva Teams, Canva juga memiliki fitur untuk mengedit foto dengan filter ataupun dengan grid yang berfungsi untuk mengatur layout foto agar lebih rapi, foto dapat juga disempurnakan dengan Fitur *Desain Frame* Berdasarkan hasil pengolahan data dapat disimpulkan, bahwa 46,15% fitur Canva sama sekali belum dimanfaatkan oleh guru Sekolah Dasar dalam pembuatan media pembelajaran. menggunakan Canva baru 48% fitur yang digunakan yang dimiliki aplikasi Canva, yaitu penggunaan Template, Ilustrasi dan Icon, *Text Customization*, *Background*, Animasi, *Share* serta unduh, Grid Desain dan Foto, artinya masih banyak fitur yang belum digunakan yaitu 52%. Fitur yang belum digunakan adalah *PDF Editor*, *Canva Live*, Duplikasi, Filter, *Canva Teams*, Desain Frame.

Untuk memenuhi tuntutan pembelajaran abad 21 sebaiknya guru-guru merancang dan membuat media pembelajaran berbasis pendekatan *micro learning* dengan mengoptimalkan fitur-fitur yang tersedia di aplikasi canva sehingga tercipta media pembelajaran yang komunikatif dan interaktif sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Kala'lembang (2021), menyampaikan bahwa dengan aplikasi canva siswa dalam belajar lebih aktif dan senang. Lebih lanjut Muhafid (2023)

menyimpulkan dalam penelitiannya bahwa pelatihan Canva untuk membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif untuk guru dapat memberikan kebermanfaatan bagi guru.

Kesimpulan

Kegiatan pelatihan telah menambah ilmu pengetahuan dan wawasan guru-guru di SDN 4 Jatijajar. Canva yang dapat menjadi salah satu referensi pembuatan media pembelajaran. Selain itu, kegiatan Pelatihan Penggunaan Aplikasi Digital canva Sebagai Kreativitas Guru Di SD Negeri 4 Jatijajar Sebagai Aspirasi Mengajar dapat meningkatkan kemampuan guru-guru dalam hal keterampilan maupun inovasi untuk membuat media pembelajaran yang menarik bagi para siswa.

Saran yang dapat di berikan yaitu:

a. Eksplorasi Fitur Lanjutan:

Guru sebaiknya terus menjelajahi fitur-fitur lanjutan dalam Canva untuk mendapatkan hasil yang lebih canggih dan menarik. Penggunaan efek, animasi, dan fitur khusus lainnya dapat menambah daya tarik visual.

b. Berbagi Pengalaman dan Tips:

Guru dapat aktif berbagi pengalaman dan tips dalam menggunakan Canva. Ini dapat dilakukan melalui sesi kolaboratif atau platform daring, memungkinkan pertukaran ide dan strategi dalam menciptakan desain yang efektif.

c. Integrasi dengan Materi Pembelajaran:

Pastikan penggunaan Canva terintegrasi dengan baik dalam kurikulum dan materi pembelajaran. Desain yang dibuat harus mendukung tujuan pembelajaran dan meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

d. Pelatihan Rutin dan Pembaruan:

Dalam dunia desain grafis yang terus berkembang, guru perlu menjalani pelatihan dan pembaruan rutin untuk tetap up-to-date dengan perkembangan terbaru dalam Canva atau alat desain grafis lainnya.

e. Evaluasi Dampak Pemanfaatan:

Guru sebaiknya secara rutin mengevaluasi dampak pemanfaatan Canva dalam proses pembelajaran. Dengan menilai respons siswa dan efektivitas desain, guru dapat terus meningkatkan kualitas pengajaran mereka.

Daftar Referensi

- Alexandromeo (2021). *Apa itu Canva? Pengertian, Fitur, dan Cara Menggunakannya*. diakses pada tanggal 15 Oktober 2022 dari <https://makinrajin.com/blog/canva-adalah/>
- Kala'lembang, A., Widayanti, L., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Sapoetra, Y. A. (2021). "Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva." *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 91-102
- Karlina, I.N. (2021). *Cara Menggunakan Canva untuk Desain Menarik*. Diakses pada tanggal 15 Oktober 2022 dari <https://qwords.com/blog/cara-menggunakan-canva/>
- Muhafid, E. A., Hidayat, W. F., Rahayu, B., Cahyani, A. D., & Nugroho, T. P. (2023). Penggunaan Media Digital Quizizz berbasis Integrated Joyful Learning dalam Memberdayakan Kreativitas Guru di SD Negeri 1 Sarwogadung sebagai Bentuk Adaptasi Paradigma Merdeka Belajar. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 194-200.
- Muhafid, E. A., Solihah, N. M. R., Rahmawati, W., Azizah, H. N., Niswah, H., & Rakhmat, A. N. (2023). Pelatihan Canva sebagai Alternatif Media Pembelajaran Digital Berbasis Paradigma Merdeka Belajar untuk Guru SD Negeri 1 Purwogondo. *Prima Abdika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 214-222.
- Setyowati, Endah, and Alviani Permata. 2018. "Service Learning: Mengintegrasikan Tujuan Akademik Dan Pendidikan Karakter Peserta Didik Melalui Pengabdian Kepada Masyarakat." *Bakti Budaya* 1(2):143. doi: 10.22146/bb.41076.
- Triningsih, D. E. (2021). Penerapan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kemampuan Menyajikan Teks Tanggapan Kritis Melalui Pembelajaran Berbasis Proyek. *Cendekia: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 15(1), 128-144.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102-118.