

Training of The Canva For Education Usage in Creating Digital Modules to Improve The Pedagogical Competence of Teachers at SDN 1 Liang, Central Maluku Regency

Pelatihan Pemanfaatan Canva For Education dalam Pembuatan Modul Digital untuk Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru SDN 1 Liang Kabupaten Maluku Tengah

Safarin Zurimi, Yati Tuasamu, Kasriana, Darwin

FKIP Universitas Darussalam Ambon, Jl. Waehakila Puncak Wara Ambon 97128

Email: zurimifarin06@gmail.com

Abstract - The use of technology in education is essential, especially in supporting the vision of the Kurikulum Merdeka. However, at SD Negeri 1 Liang, the use of interactive media based on Canva for Education has not been fully optimized. Through this community service program, teachers were trained to design digital modules using the platform. As a result, 100% of the 14 teachers successfully created simple animations after the training. They also worked in groups according to their subjects to produce digital learning modules. These educational products were stored on flash drives and CDs for classroom use. The training received positive feedback from participants, with evaluations showing a satisfaction rate of 92.85%. The teachers agreed that the training enriched their knowledge of creating engaging and enjoyable learning modules. The training used interactive methods, including Kahoot games and icebreakers, which motivated and energized participants. Additionally, supporting facilities like internet connection, laptops, and other devices functioned well, contributing to the success of the training. This training has proven effective in fostering teachers, creativity and motivating them to innovate in their teaching practices.

Key words: Training, Pedagogical Competence, Digital Module, Canva for Education

Abstrak – Penggunaan teknologi dalam pembelajaran sangat penting, terutama untuk mendukung visi Kurikulum Merdeka. Namun, di SD Negeri 1 Liang, pemanfaatan media interaktif berbasis *Canva for Education* belum optimal. Melalui kegiatan pengabdian, para guru diajarkan cara merancang modul digital menggunakan *platform* tersebut. Hasilnya, 100% dari 14 guru berhasil membuat animasi sederhana setelah pelatihan. Mereka juga berkelompok sesuai bidang studi untuk menghasilkan modul digital. Produk pembelajaran ini disimpan dalam *flash disk* dan CD (*compact disk*) untuk digunakan di kelas. Pelatihan ini mendapatkan respons positif dari peserta, dengan evaluasi menunjukkan tingkat kepuasan 92,85%. Para guru sepakat bahwa pelatihan ini memperkaya pengetahuan mereka dalam menciptakan modul yang menarik dan menyenangkan. Pelatihan ini menggunakan metode yang interaktif, termasuk *games Kahoot* dan *ice breaking*, yang membuat peserta lebih termotivasi dan senang. Selain itu, fasilitas pendukung seperti koneksi internet, laptop, dan perangkat lain berfungsi dengan baik, meningkatkan keberhasilan pelatihan. Pelatihan ini terbukti efektif dalam menumbuhkan kreativitas guru dan memotivasi mereka untuk berinovasi dalam pembelajaran.

Kata Kunci: Pelatihan, Kompetensi Pedagogik, Modul Digital, *Canva For Education*

1. PENDAHULUAN

Pada era digital saat ini, hampir semua informasi dan materi dapat diakses secara *online*, baik melalui situs *web* maupun aplikasi. Sekolah diharapkan menyadari hal ini karena dengan teknologi dapat memperluas jangkauan kebijakan dan mengoptimalkan penerapan Kurikulum Merdeka melalui berbagai proses pembelajaran [1]. Teknologi dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menerapkan pembelajaran diferensiasi di kelas. Metode penerapan teknologi untuk menciptakan konten pembelajaran meliputi penggunaan modul

digital, video edukatif, pembelajaran audio, dan multimedia interaktif [2]. Modul adalah sumber belajar yang disusun secara terstruktur dan menarik, mencakup materi, metode pengajaran, dan evaluasi yang dapat digunakan secara mandiri. Modul ini berisi aktivitas belajar yang bermakna, penyajian masalah secara terbuka, pendekatan pemecahan masalah, kerja sama, layanan individu melalui evaluasi pemahaman, serta penilaian diri [3].

Modul ajar Kurikulum Merdeka merupakan alat penting untuk mendukung keberhasilan pembelajaran dengan model baru,

terutama dalam konteks transformasi industri dan digital [4]. Modul ini mencakup berbagai media, alat, teknik, dan panduan yang disusun secara sistematis dan menarik, sesuai dengan kebutuhan siswa, serta dirancang dengan tujuan pembelajaran jangka panjang. Untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, guru harus memahami konsep modul ajar [5].

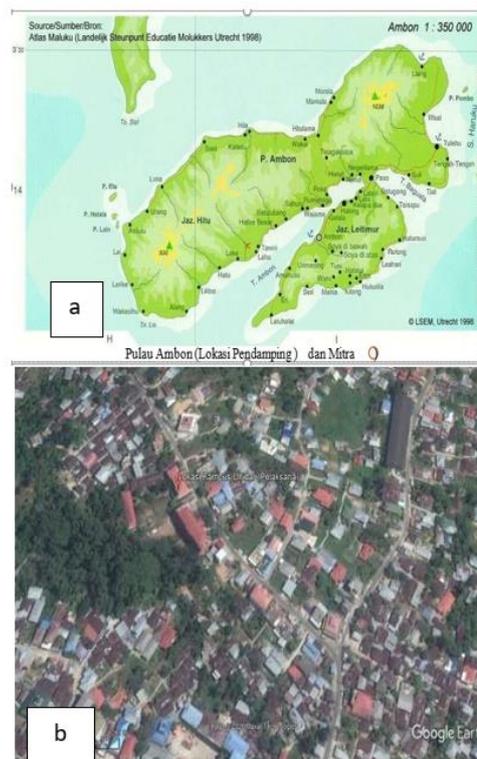
Pembelajaran abstrak dapat dijelaskan lebih baik melalui modul digital. Dengan memanfaatkan *Canva for Education* [6], yang sejalan dengan UU No. 23 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, guru diharapkan dapat meningkatkan kompetensi pedagogik, kepribadian, profesional, dan sosial. *Canva for Education* menawarkan berbagai alat desain yang memudahkan pembuatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif, baik melalui laptop maupun perangkat seluler [7]. Hal ini memungkinkan guru untuk menciptakan modul yang sesuai dengan karakteristik materi sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik [8].

SDN 1 Liang adalah sekolah yang terletak di Kecamatan Salahutu, Kabupaten Maluku Tengah (Gambar 1). Analisis kondisi di SDN 1 Liang, menunjukkan bahwa meskipun guru telah diberikan fasilitas seperti laptop *Chromebook* dan akses ke *Platform Merdeka Belajar*, penggunaan teknologi dalam pembelajaran masih terbatas dan monoton. Mayoritas guru dan siswanya memiliki pemahaman yang terbatas mengenai perkembangan komputer. Fasilitas dan infrastruktur, terutama laboratorium komputer, masih sangat kurang sehingga berpengaruh pada rendahnya prestasi siswa. Wawancara dengan para guru di SDN 1 Liang mengungkapkan bahwa beberapa guru ingin mengembangkan modul pembelajaran berbasis teknologi yang inovatif dan menarik, selain menggunakan *PowerPoint*, agar sesuai dengan materi pembelajaran. Namun, pelatihan yang disediakan oleh sekolah maupun instansi lain masih sangat kurang. Para guru juga terjebak dalam tugas administratif yang mengganggu peningkatan keterampilan mereka. Permasalahan ini yang akan diberikan solusi melalui kegiatan pengabdian masyarakat.

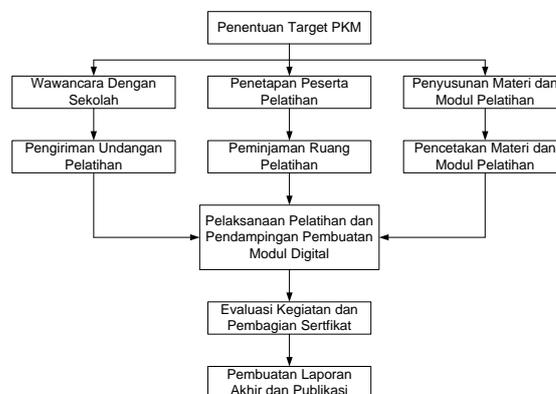
2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode partisipatif. Metode ini dilakukan dengan memberikan bekal kompetensi pedagogis pada guru-guru dalam membuat desain yang menarik melalui sistem animasi dan lebih kontekstual sesuai mata pelajaran yang diajarkan para guru di kelas [10]. Kegiatan berupa pelatihan dan pendampingan pembuatan modul digital berbasis kurikulum merdeka

menggunakan *canva for education*. Tahapan kegiatan tersaji dalam Gambar 2.



Gambar 1a. Peta Pulau Ambon lokasi mitra kegiatan SDN 1 Liang, b. Peta Lokasi Pelaksanaan PKM [9]



Gambar 2. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan PKM.

3. HASIL PELAKSANAAN KEGIATAN *Pelatihan Pemanfaatan Canva For Education dalam Pembuatan Modul Digital*

Kegiatan pengabdian ini dihadiri 14 orang guru dari mitra. Kegiatan pengabdian dilakukan selama dua hari yaitu pada hari Selasa dan Rabu tanggal 24 – 25 September 2024. Pelatihan pada hari pertama dilaksanakan di Hotel Amaris Ambon dan hari kedua bertempat di SDN 1 Liang. Kegiatan ini dilakukan dengan menyertakan dua narasumber, yakni Safarin Zurimi, M.Si, dan Yeheskiel Gabriel F, S.Si, dipandu oleh moderator

mahasiswa Wandu Sapsuha (Gambar 3). Para narasumber memaparkan bahasan *Pengertian, Manfaat, Cara Menggunakan, Pengenalan Operasi (tools) Platform Canva*. *Tools Canva* meliputi proyek, *template*, unggahan, foto, *bar element*, teks, video, latar, *folder*, aplikasi, dan *lainnya*.



Gambar 3a. Pemaparan materi oleh narasumber 1, b. Pemaparan materi oleh narasumber 2

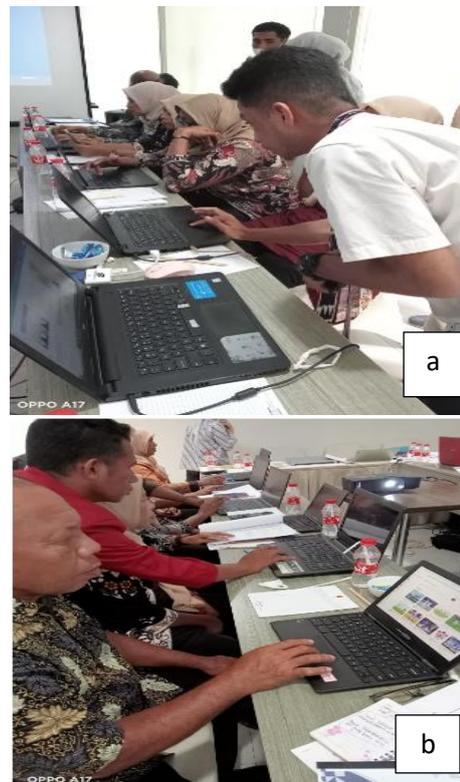
Dalam proses pembuatan modul, peserta mendapatkan bimbingan intensif dari tim pengabdian. Diskusi dilakukan mengenai tantangan yang dihadapi dalam menciptakan media pembelajaran, diikuti dengan ujicoba hasil pelatihan *Canva for Education* (Gambar 4).



Gambar 4. Aktivitas peserta membuat modul digital berdasarkan arahan narasumber

Pada kegiatan ini, semua peserta menjalani setiap tahapan dengan baik. Dalam praktik menggunakan aplikasi *Canva for Education*, peserta menunjukkan antusiasme

yang tinggi. Ketika menghadapi kendala, tim PKM siap memberikan bantuan (Gambar 5).



Gambar 5a. Tim PKM melakukan proses pengaktifan akun *Canva for Education* menggunakan Id Belajar ke laptop para guru; b. TIM PKM membimbing para guru dalam berselancar mendesain modul digital pembelajaran menggunakan *Canva for Education*

Capaian peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru diidentifikasi dari pertanyaan-pertanyaan di sesi diskusi (Tabel 1).

Tabel 1. Capaian Peningkatan Pengetahuan Dan Keterampilan Guru Pada *Platform Canva for Education*

Uraian	Pra	Paska	Capaian
Konsep Dasar	11	14	Semua peserta mengetahui
Demonstrasi	0	14	Peserta paham cara menjalankan
Kemajuan Penggunaan Platform	0	14	Peserta mampu menjalankan
Keinginan menggunakan platform	0	14	Peserta akan menggunakan platform

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa beberapa peserta kurang memahami penerapan konsep dasar *canva for education*, misalnya *mockups*, dalam desain presentasi. Terdapat lima guru (35,72%) yang kurang memahami perencanaan pembelajaran yang seharusnya disiapkan. Perencanaan tersebut mencakup

pembuatan rencana pembelajaran yang efektif dengan menerapkan model, strategi, metode, dan media pembelajaran yang sesuai, serta melibatkan siswa secara aktif dalam penggunaan *platform Canva for Education* atau aplikasi digital lainnya. Dalam sesi awal, 11 guru (78,57%) mengaku belum pernah mengenal atau menggunakan *platform* tersebut, sedangkan 3 guru (21,43%) sudah familiar tetapi masih mengalami kesulitan dalam desain. Setelah materi disampaikan, semua peserta memahami model, konten, dan aplikasi pembelajaran yang relevan dengan mata pelajaran yang diajarkan. Ini dibuktikan melalui hasil kerja peserta yang telah mampu membuat modul digital, sekaligus telah mampu dan paham dalam proses penyimpanan, unggah dokumen dan membuat *video recorder*, dan lainnya (Gambar 6).



Gambar 6. Hasil kerja peserta membuat modul digital.

Terdapat beberapa faktor yang menghambat pelaksanaan kegiatan ini, seperti kondisi *keyboard* laptop yang dimiliki oleh beberapa peserta yang kurang berfungsi dengan baik. Untuk mendukung kegiatan praktik dalam membuat modul pembelajaran, peserta dibagi menjadi beberapa kelompok agar dapat saling membantu. Faktor pendukung pelaksanaan kegiatan ini antara lain adalah kenyamanan peserta, yang merasa senang dengan variasi metode yang digunakan. Selain ceramah dan dialog, terdapat juga permainan *Kahoot* dan sesi *ice breaking* yang diadakan oleh tim PKM. Pelatihan dan pendampingan dilakukan terstruktur, diikuti oleh penerapan mandiri, yang memungkinkan peserta berperan aktif dalam mengembangkan kreativitas mereka untuk menciptakan inovasi dalam pembelajaran. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa 14 peserta (100%) berhasil membuat modul digital serta menambahkan kuis interaktif menggunakan *platform Canva* (Gambar 7).



Gambar 7. Hasil pembuatan modul digital pembelajaran dan kuis interaktif yang didesain oleh peserta.

Sebelum pelatihan berakhir, tim PKM membagikan sertifikat kepada semua peserta. Di akhir sesi pelatihan, evaluasi terhadap pelaksanaan program PKM dilakukan peserta dengan mengisi kuesioner yang diberikan oleh tim PKM. Hasil kuisisioner tentang pelaksanaan kegiatan PKM dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Hasil Survei Pelaksanaan Kegiatan PKM

No	Pernyataan	%
1.	Saya mengerti materi yang disampaikan oleh narasumber	92,85
2.	Saya sangat bersemangat untuk mengikuti pelatihan	100
3.	Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan pengajar dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dengan menggunakan <i>Canva For Education</i>	100
4.	Pelatihan ini akan memberikan pengetahuan baru tentang cara membuat media pembelajaran yang menarik dengan menggunakan <i>Canva For Education</i>	100
5.	Narasumber menyampaikan materi dengan jelas	100
6.	Kegiatan pelatihan ini sangat berguna bagi para pendidik	100
7.	Materi yang disajikan relevan dengan kebutuhan para guru dan siswa	100
8.	Pelatihan didukung koneksi internet, laptop, <i>handphone</i> dalam kondisi optimal dan lancar	92,85

Berdasarkan Tabel 2 diketahui bahwa peserta kegiatan PKM menunjukkan antusiasme dalam mengikuti pelatihan, dengan evaluasi sebesar 92,85%. Berdasarkan hasil analisis faktor penghambat dan pendukung serta hasil evaluasi yang diperoleh dari angket yang diisi oleh peserta, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini telah berjalan dengan baik. Produk yang dihasilkan dari kegiatan PKM ini adalah 12 dari 14 *flash disk* dan CD pembelajaran yang ditargetkan. Dua *flash disk* dan 2 CD belum selesai sepenuhnya, namun sudah mencapai 95%

penyelesaian. Modul pelatihan dalam *flash disk* dan CD tersebut digunakan sebagai panduan dalam pembelajaran praktik untuk guru-guru dalam pembuatan media dan modul digital pembelajaran di SDN 1 Liang. Kemampuan peserta yang terdeteksi dari pengerjaan materi dalam *flash disk* dan CD tersebut meliputi:

- a. Membuat desain presentasi dengan berbagai tampilan, latar belakang warna, dan teks.
- b. Menambahkan animasi gambar bergerak
- c. Membuat *Mockups*
- d. Mahir dalam menggunakan *Magic*.
- e. Membuat kuis interaktif
- f. Membuka, menyimpan, dan mengunggah berkas dalam berbagai format seperti dokumen, presentasi, video, dan lainnya.
- g. Membuat perekam video dan perangkat lainnya.

Rekomendasi dan Keberlanjutan Program

Dalam rangka menjamin keberlanjutan program ini, pengabdian dan institusi secara periodik melakukan pemantauan dan pendampingan sebagai bagian dari program pengembangan mutu pendidikan sekolah, dalam wujud sekolah binaan tetap.

4. PENUTUP

Setelah dilakukan pelatihan terjadi perubahan pemahaman yakni guru-guru SD Negeri 1 Liang mendapatkan pengetahuan dan keterampilan baru serta bisa membuat modul pembelajaran digital interaktif menggunakan *Canva For Education*. Selain itu, melalui pelatihan ini, didapatkan produk berupa *flash disk* dan CD pembelajaran berbasis platform *Canva For Education*. Produk ini dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan membuat suasana pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

Dari hasil kegiatan PKM ini, guru-guru SD Negeri 1 Liang meminta perpanjangan waktu pelatihan, karena menurut mereka masih banyak ilmu yang bisa mereka dapatkan dalam latihan. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui skema PMP akan diusahakan tetap dilaksanakan di masa mendatang.

PENGHARGAAN

Ucapan terima kasih dan apresiasi diberikan kepada Kemenristek DIKTI yang memberikan dana program kemitraan Masyarakat skema PMP, Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Universitas Darussalam Ambon yang memberikan dukungan penuh untuk kegiatan pengabdian ini, Kepala

Sekolah SDN 1 Liang Kabupaten Maluku Tengah, dan seluruh guru sebagai mitra, yang telah berkontribusi secara aktif dalam kegiatan pengabdian ini mulai dari awal observasi hingga akhir kegiatan, serta TIM PMP yang dengan penuh kesabaran, ketulusan, dan semangat, turun ke lokasi pengabdian hingga akhir kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Warmansyah, J. 2019. Efektifitas Game Powerpoint Dalam Mengembangkan Kemampuan Matematika Permulaan Di Tk Asyofa Padang (Vol. 22, Issue 2). <http://ecampus.iainbatusangkar.ac.id/ojs/index.php/takdib/index>
- [2]. Masra Latjompoh, dkk. 2024. Pelatihan Penyusunan Modul Kreatif Dan Inovatif Berbasis Studi Kasus Menggunakan Canva Bagi Guru SMP. *Reswara : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* Volume: 5 Nomor 1. <https://jurnal.dharmawangsa.ac.id/index.php/reswara/article/view/3856/pdf>
- [3]. Tjiptiany, E. N., As'ari, A. R., & Muksar, M. 2016. Pengembangan modul pembelajaran matematika dengan pendekatan inkuiri untuk membantu siswa SMA kelas X dalam memahami materi peluang. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 1(10), 1938–1942.
- [4]. Risa Lailatul Quraniyah, dkk. 2024. Utilizing Canva-Based Audiovisual Learning Media to Enhance Basic Graphic Design Skills in Elementary School Students. *TSAQOFAH, Jurnal Penelitian Guru Indonesia*. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v4i4.3233>,
- [5]. Nawawi, dkk. 2020. Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Berbasis Macromedia Flash Bagi Guru AGSI PGRI Kalbar dan MGMP IPA Kabupaten Bengkayang. *Buletin AL Ribaath*. https://scholar.google.co.id/scholar?hl=en&as_sdt=0,5&cluster=4599615081777930493
- [6]. Kasliyanto, dkk. 2021. Assesmen Autentik setting pembelajaran berdiferensiasi dalam pembelajaran jarak jauh untuk mewujudkan merdeka belajar di Kelas VII SMP PGRI Mawah Kecamatan leihitu kabupaten Maluku Tengah . *JIKAP PGSD Universitas Negeri Makassar ISSN 2597-4424*.
- [7]. Gilang, A.R & M. Arsanti .2022. Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai

- Media Pembelajaran Masa Kini. *Senada (Seminar Nasional Daring) Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, IKIP PGRI Bojonegoro Tema "Membangun Insan Cendekia di Era society 5.0 Melalui Inovasi Pembelajaran"*. <https://prosiding.ikippgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1381>
- [8]. Nur Asma Riani Siregar, dkk. 2023. Pelatihan E-LKPD Interaktif Menggunakan Liveworksheets untuk Guru SMP Negeri 14 Tanjungpinang. *urnal Anugerah*, 5(1), 83-94. <https://doi.org/10.31629/anugerah.v5i1.5659>.
- [9]. Google.com. Peta Lokasi PKM Pelatihan Canva, 2024. <https://drive.google.com/file/d/1iwRpLFTJ4Tf4c1-4fUpF6-h2ouq3r2BY/view?usp=sharing> Diunduh tanggal, 20 Mei 2024.
- [10]. Zurimi, S., dkk. 2022. Penguatan Kompetensi Guru IPA melalui pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Macromedia Flash di SDN 1 Liang Kabupaten Maluku. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 39984012.