

Teacher Training & Assistance in Creating Creative Learning Media Using the Canva Application

(Pelatihan & Pendampingan Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran Kreatif Menggunakan Aplikasi Canva)

¹Iwan Abdy, ² Dwi Widyastuti Nurharyanto, ³ Hutri Handayani Isra, ⁴ Irham Wibowo, ⁵ Roni Kurniawan

^{1,2}Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Khairun, Kota Ternate 97735

³Program Studi Pendidikan Fisika, Universitas Khairun, Kota Ternate 97735

⁴Program Studi Pendidikan Kewarganegaraan, Universitas Khairun, Kota Ternate 97735

⁵Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia, Universitas Khairun, Kota Ternate 97735

E-mail: iwanabdy@unkhair.ac.id

Abstract — Era 5.0 has greatly influenced all aspects of life, including education. Era 5.0 is an era where all activities have experienced digitalization. In the education sector, digitalization is carried out on learning devices. One way to do this is by using the Canva application. The Canva application has several advantages: it is easy to access via various gadgets, and teachers have been given special access to get a premium account. Based on this, the Khairun University FKIP service team held a service at SDN 48 Ternate City. The service activity is "Training and Mentoring Teachers in Making Creative Learning Media using the Canva Application". This activity will occur from 15 May to 17 June 2024, starting at 09.00 WIT - 16.10 WIT, and will occur in class IV at SDN 48 Ternate City. This school was chosen because it is a school that is partnered with the Khairun University Primary School Teacher Education (PGSD) study program. The result of this socialization activity is an article published as a form of publication of the activity. The wider community can access this article as an example of activities that train teachers to have digital awareness. Furthermore, this activity hopes that learning integrated with technology with the aim of the independent curriculum to form a generation with a global perspective can be realized.

Keywords : Training and Mentoring, Canva, Learning Tools

Abstrak — Era 5.0 telah memberikan banyak pengaruh pada seluruh aspek kehidupan tidak terkecuali aspek pendidikan. Era 5.0 adalah era dimana seluruh kegiatan telah mengalami digitalisasi. Pada bidang pendidikan digitalisasi dilakukan pada perangkat pembelajaran. salah satu wujudnya adalah penggunaan aplikasi canva. Aplikasi canva memiliki beberapa keunggulan untuk digunakan yaitu mudah diakses melalui berbagai macam gadget dan untuk guru telah diberikan akses khusus mendapatkan akun premium. Berdasarkan hal tersebut maka tim pengabdian FKIP Universitas Khairun mengadakan pengabdian di SDN 48 Kota Ternate. Kegiatan pengabdian yang dilaksanakan merupakan "Pelatihan dan Pendampingan Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran Kreatif menggunakan Aplikasi Canva". Kegiatan ini berlangsung pada tanggal 15 Mei hingga 17 Juni 2024 dimulai pada pukul 09.00 WIT- 16.10 WIT yang bertempat pada ruang kelas IV di SDN 48 Kota Ternate. Sekolah ini dipilih karena merupakan sekolah mitra dengan program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Khairun. Hasil dari kegiatan sosialisasi ini adalah artikel yang diterbitkan sebagai wujud publikasi kegiatan. Masyarakat luas dapat mengakses artikel tersebut untuk dijadikan contoh kegiatan dalam melatih guru untuk memiliki keasadaran digital. Lebih jauh lagi, harapan dari kegiatan ini adalah pembelajaran yang terintegrasi dengan teknologi sesuai dengan tujuan kurikulum merdeka untuk membentuk generasi yang berwawasan global dapat terwujud.

Kata Kunci : Pelatihan dan Pendampingan, Canva, Perangkat Pembelajaran

1. PENDAHULUAN

Era 5.0 membawa pengaruh yang besar bagi seluruh aspek kehidupan manusia. Kemajuan teknologi yang cukup signifikan pada era ini turut terjadi pada aspek pendidikan. Pembelajaran dan teknologi diintegrasikan sesuai dengan panduan dari kurikulum yang digunakan saat ini. Kurikulum di Indonesia saat ini menggunakan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada terciptanya karakter peserta

didik yang berdasarkan profil pelajar Pancasila. Salah satu profil pelajar Pancasila adalah berwawasan global yang ditunjang dengan penggunaan digital dalam proses pembelajaran. Menciptakan peserta didik yang demikian perlu bimbingan pendidik yang paham mengenai dunia digital pula. Paham cara menentukan teknologi digital yang sesuai dengan pembelajaran, kemudian menggunakannya dan

mengintegrasikannya pada pembelajaran di kelas.

Sistem pendidikan belajar mandiri menjawab kebutuhan pendidikan di era 5.0. Pada era ini kebutuhan utama yang ingin dicapai adalah peserta didik memiliki penguasaan terhadap literasi. Literasi berdasarkan penyampaian resmi dari Kemendikbud berupa literasi data, literasi teknologi, dan literasi manusia (1). Fokus kegiatan pengabdian ini adalah literasi teknologi. Literasi teknologi dalam pembelajaran merupakan penggunaan teknologi yang relevan untuk membentuk pemikiran kritis, meningkatkan kreativitas, mampu menempatkan diri untuk berkolaborasi dan berkomunikasi di kelas (2). Teknologi yang terintegrasi dalam proses pembelajaran dapat terwujud dalam penggunaan berbagai aplikasi digital yang telah tersedia dan akses yang mudah.

Penggunaan teknologi juga terkait dengan tuntutan dari guru yang wajib menguasai kompetensi pedagogik. Kompetensi pedagogik adalah kemampuan seorang guru dalam mengelola pembelajaran di dalam kelas. Kompetensi ini kemudian dikembangkan juga dengan kemampuan dalam menggunakan teknologi. Perlu ada keseimbangan antara aspek pengetahuan teknologi, pedagogi dan konten materi (3). Istilah yang terkini untuk pengintegrasian pedagogik dan teknologi adalah TPACK. TPACK merupakan singkatan dari *technological pedagogical content knowledge*. TPACK merupakan inovasi pembelajaran berupa integrasi TIK untuk pengembangan kompetensi profesional serta pedagogik (4). Perangkat pembelajaran berbasis TPACK yang dikembangkan mampu meningkatkan aktivitas belajar dan kemampuan pemecahan masalah siswa (4).

Konsep TPACK merupakan dasar pengembangan dari pembelajaran yang modern sekaligus sebagai tolok ukur kemampuan seorang pendidik (5). Apabila guru sudah memahami konsep TPACK maka pembelajaran berbasis digital dapat dengan mudah diterapkan. Walaupun kemudahan dalam mengelola pembelajaran dipermudah dengan adanya teknologi namun konten pengetahuan yang terkandung di dalamnya harus tetap diperhatikan. Hal-hal yang dihindari adalah jangan sampai peran digital yang mendominasi sehingga mengabaikan substansi dari materi yang akan disampaikan.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan adalah Canva. Canva merupakan aplikasi berbasis *online* yang dapat digunakan untuk membuat berbagai macam desain sesuai kebutuhan penggunaannya. Aplikasi ini menyediakan fitur-fitur dan *template* menarik secara gratis dan berbayar. Keunggulan dari aplikasi ini adalah dapat diakses melalui berbagai macam *gadget* sehingga lebih

memudahkan penggunaannya dalam keadaan apapun. Seringkali guru belum mahir menggunakan laptop sehingga apabila diberikan pilihan lain dengan menggunakan *smartphone* atau *tab* dapat sangat membantu. Kemudahan lainnya adalah pengguna *canva* dapat mengaksesnya secara gratis, meskipun terdapat fitur-fitur yang dibatasi untuk digunakan. Untuk guru yang telah terdaftar sebagai tenaga pendidik dan berstatus aktif pada *dapodik* mendapatkan "**akun belajar id**". Akun ini dapat didaftarkan pada Canva untuk mendapatkan layanan premium. Keuntungan ini merupakan kemudahan yang diberikan oleh Kementerian Pendidikan untuk mendukung peningkatan kemampuan guru dalam menyampaikan materi menggunakan perangkat pembelajaran berbasis digital.

Aplikasi Canva memberikan beragam *output* yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan guru dan juga peserta didik. Media pembelajaran yang menarik dapat dibuat menggunakan Canva dalam bentuk visual maupun audio visual. Contoh yang dapat dihasilkan adalah *powerpoint*, video, maupun poster (7). Media pembelajaran yang menarik dapat menciptakan kegiatan pembelajaran yang mudah diingat dan mudah dipahami. Melalui Canva yang berupa grafik aplikasi desain dapat membantu pengguna untuk membuat berbagai jenis materi iklan materi daring. Menggunakan Canva sebagai media pembelajaran dapat mempermudah guru untuk merancang media pembelajaran (6). Canva memberikan manfaat pada ranah pendidikan sehingga adalah langkah yang tepat apabila aplikasi ini digunakan dalam pembelajaran (8).

2. ANALISIS SITUASI

Kebutuhan guru untuk menguasai teknologi dan mengintegrasikannya dalam pembelajaran merupakan ruang yang diberikan untuk tim pengabdian FKIP Universitas Khairun. Tim pengabdian memfasilitasi kebutuhan tersebut dengan mengadakan pelatihan dan pendampingan menggunakan aplikasi Canva untuk pembuatan perangkat pembelajaran. Alasan yang mendukung dilaksanakannya kegiatan ini adalah bahwa kurikulum merdeka yang lebih mengedepankan adaptasi teknologi ke dalam pembelajaran memberikan kesulitan tersendiri bagi guru, terutama guru senior dalam menerapkannya. Banyaknya aplikasi yang tersedia justru membuat guru kebingungan dengan syarat-syaratnya.

Kegiatan ini dilaksanakan di SDN 48 kota Ternate yang merupakan mitra kerja. Adapun

data SDN 48 Kota Ternate ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Data Mitra Sekolah

Nama Sekolah	SDN 48 Kota Ternate
NPSN	60200814
Status	Negeri
Bentuk Pendidikan	SD
Status Kepemilikan	Pemerintah Daerah
SK Pendirian Sekolah	824/001/1979
Tanggal SK Pendirian	1979-05-12
SK Izin Operasional	824/106/2023
Tanggal SK Izin Operasional	2023-02-0

3. SOLUSI DAN LUARAN

Tujuan dari kegiatan pengabdian ini adalah untuk memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru-guru di SDN 48 Kota Ternate untuk menggunakan aplikasi Canva dalam membuat perangkat pembelajaran. Fokus utama dalam kegiatan ini tidak hanya sekedar memberikan materi tetapi turut memantau proses dari guru-guru dalam menggunakan aplikasi Canva. Kegiatan ini didesain untuk guru dan peserta didik agar tetap mendapatkan pengalaman pembelajaran yang kreatif, inovatif, kolaboratif dan menyenangkan (9). Program pengabdian dirancang berdasarkan analisis kebutuhan pembelajaran di sekolah baik dari sisi pendidik maupun peserta didik. Program yang tepat mampu menjadikan peserta didik dapat memenuhi keseluruhan profil pelajar Pancasila yang diharapkan (10).

Kegiatan pelatihan dan pendampingan dilaksanakan pada tanggal 15 – 17 Mei 2024 (Tabel 2). Kegiatan dilaksanakan pada jam 09.00 WIT dan diakhiri pukul 16.10 WIT. Terdapat 16 guru dan 2 tenaga pendidik yang mengikuti kegiatan menggunakan ruangan belajar Kelas 4.

Kegiatan dimulai dengan melakukan koordinasi terlebih dahulu dengan pihak sekolah (Gambar 1). Koordinasi dilakukan untuk membahas waktu yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan. Waktu yang disepakati merupakan selesainya kegiatan Penilaian Akhir Sekolah (PAS) sehingga tidak terdapat kegiatan belajar mengajar. Kepala Sekolah menganjurkan keterlibatan tenaga pendidik. Hal ini dikarenakan tenaga pendidik juga dapat memanfaatkan penggunaan Canva sebagai aplikasi pendukung dalam tugasnya.

Setelah kegiatan pembukaan (Gambar 2), dilanjutkan dengan penyampaian materi yang dilakukan oleh Ketua Tim dan pemateri lainnya. Materi merupakan pengenalan awal fitur-fitur aplikasi Canva (Gambar 3). Kegiatan penyampaian materi dilakukan bersamaan dengan kegiatan pendampingan (Gambar 4). Anggota tim pengabdian yang tidak sedang memberikan materi, berada di belakang bersama peserta. Anggota tim memastikan bahwa seluruh peserta mengikuti

arahan pemateri dan memahami materi yang disampaikan serta praktik langsung pada aplikasi Canva.

Tabel 1. Jadwal Kegiatan

Waktu (WIT)	Kegiatan	Pemateri
09.00 - 09.30	Pembukaan	Dwi Widyastuti Nurharyanto, S.Pd., M.Pd
09.30 - 12.00	Penyampaian materi	Iwan Abdy, S.Pd., M.Pd
12.00 - 13.00	Ishoma	
13.00 - 16.00	Praktik (Pelatihan & Pendampingan) penggunaan canva	Seluruh Tim
16.00-16.10	Penutup Hari 1	DW Nurharyanto, S.Pd., M.Pd



Gambar 1. Koordinasi dengan pihak sekolah



Gambar 2. Pembukaan Kegiatan dan Sambutan



Gambar 3. Penyampaian materi



Gambar 4. Pendampingan Penggunaan Canva

Selama 3 hari pelaksanaan, seluruh kegiatan dapat diikuti dengan baik serta anggota tim bekerja sesuai dengan pembagian tugasnya masing-masing sehingga dapat berjalan lancar. Adapun kendala yang dihadapi adalah:

- Waktu yang relatif singkat diharapkan mampu memberikan keterampilan cukup untuk para guru menguasai berbagai fitur pada canva sebagai media pembelajaran.
- Pelaksanaan kegiatan selama 3 hari berturut-turut cukup menguras waktu dan tenaga meskipun telah diberikan jeda waktu untuk istirahat.
- Terdapat beberapa guru-guru senior yang belum terbiasa dengan penggunaan teknologi dasar seperti cara membuka laman aplikasi Canva pada *search engine*, dan cara meng-*install* Canva di *handphone*.

Beberapa hambatan ini sedikit memperlambat jalannya pelatihan penggunaan aplikasi Canva. Namun demikian, kendala di atas tidak menjadi hal yang terlalu mengganggu kegiatan pengabdian.

Penutupan kegiatan yaitu foto bersama dengan para peserta (Gambar 5). Saran yang diberikan baik dari Kepala Sekolah selaku pimpinan maupun guru sebagai peserta utama yaitu adanya pelatihan yang berkelanjutan agar dapat memaksimalkan ilmu yang telah disampaikan. Sering kali selepas pelatihan tidak dilakukan pengembangan atau pengawasan sehingga kemampuan dasar yang telah dimiliki pada saat mengikuti kegiatan sebelumnya menjadi tidak bermanfaat (11).

Tim pengabdian juga melakukan pengumpulan *feedback* dari para guru SD Negeri 48 Kota Ternate. Ibu Asni Musa, selaku Kepala Sekolah SD Negeri 48 Kota Ternate mengatakan kegiatan ini sangat bermanfaat. Guru-guru merasa sangat terbantu dalam meningkatkan penguasaan menggunakan aplikasi Canva karena pelatihan dan pendampingan yang dilakukan oleh tim pengabdian

sangat maksimal. SD Negeri 48 dan tim pengabdian FKIP Universitas Khairun berkomitmen agar pengabdian seperti ini dilakukan secara rutin dengan tema yang berbeda.



Gambar 5. Penutup

4. KESIMPULAN

Pelatihan dan pendampingan guru dalam pembuatan media pembelajaran berbasis canva berjalan dengan baik dan tidak menemukan kendala yang berarti. Kemampuan guru yang diperoleh dari kegiatan ini harus terus diasah agar semakin kreatif dalam membuat media.

Hasil evaluasi yang dilakukan tim pengabdian menunjukkan bahwa media yang dibuat oleh guru dan juga tenaga pendidik SDN 48 Kota Ternate cukup bagus. Guru dan juga tenaga pendidik masih memerlukan pembiasaan untuk menggunakan berbagai fitur yang menarik pada aplikasi Canva.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih untuk pendanaan yang diberikan oleh PKUPT Fakultas Keguruan & Ilmu Pendidikan, Universitas Khairun.

DAFTAR PUSTAKA

- Ningrum AS. Pengembangan Perangkat Pembelajaran Kurikulum Merdeka Belajar. *Pros Pendidik Dasar*. 2022;1(1):166-77.
- Santyadiputra GS. Prinsip-Prinsip Pembelajaran Menuju Peningkatan Kemampuan Literasi Teknologi: Sebuah Kajian Literatur. *EjournalUndikshaAcId*. 2023;12(1):1-6.
- Rahayu A dan DW. Analisis Komponen TPACK Guru SD sebagai Kerangka Kompetensi Guru Profesional di Abad 21. *J basicedu*. 2019;3(2):524-32.
- Ananda R, Rani AR, Fadhilaturrehmi.

- Pengembangan Model TPACK untuk Menunjang Kompetensi Profesional pada Guru Sekolah Dasar. *J Basicedu* [Internet]. 2022;6(5):9065-9. Available from: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.4031>
5. M Choirul Muzaini. Literature Review: Penilaian Diri Dan Pengaplikasian Technological Pedagogical and Content Knowledge (Tpack) Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Dan Sosial (Ipas) Di Madrasah Ibtidaiyah. *Didakt J Ilm PGSD STKIP Subang*. 2023;9(04):271-89.
 6. Rusdiana RY, Putri WK, Sari VK. Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan canva bagi guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. *Pengabdian Magister Pendidik IPA*. 2021;4(3):209-13.
 7. Analicia T, Yogica R. Media Pembelajaran Visual Menggunakan Canva pada Materi Sistem Gerak. *J Edutech Undiksha*. 2021;9(2):260.
 8. Merrisa Monoarfa, Haling A. Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Semin Nas Has Pengabdian*. 2021;1085-92.
 9. Rizanta GA, Arsanti M. Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Pros Semin Nas Daring* [Internet]. 2022;2:560-8. Available from: <https://prosiding.ikipgribonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1381>
 10. Nurharyanto DW, Abdy I, Isra HH, Sari YN. Ancaman Penggunaan Gadget pada Siswa Sekolah Dasar (SDN 48 Kota Ternate). 2023;7(3):93-6.
 11. Isnaini KN, Sulistiyani DF, Putri ZRK. Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *SELAPARANG J Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*. 2021;5(1):291.

