

Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Membuat Media Pembelajaran

Munasiah

Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI
munasiahunindra@gmail.com

Zikriah

Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI
qie.zikriah80@gmail.com

Heriyati

Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI
ery_2000@yahoo.com

Abstrak

Corona memberikan dampak dalam berbagai bidang, dalam bidang pendidikan corona memberikan dampak diantaranya memaksa guru untuk lebih paham teknologi. Untuk mengurangi adanya penyebaran covid-19, pembelajaran secara daring diterapkan,. Diterapkannya pembelajaran secara daring membuat guru *mengupgrade* diri dengan cara mengikuti berbagai seminar dan pelatihan tentang teknologi yang bermanfaat untuk proses belajar mengajar. Dari hal tersebut, Tim pengabdian mengadakan sosialisasi tentang aplikasi canva pada guru-guru SD Negeri Sukamaju Baru 1, yang berupaya meningkatkan pemahaman guru tentang aplikasi canva dan pemanfaatan aplikasi canva dalam membuat media pembelajaran. Kegiatan pengabdian ini menggunakan tiga tahapan yaitu 1) tahap perencanaan, 2) tahap sosialisasi 3) tahap evaluasi dalam pelaksanaannya metode yang digunakan yaitu ceramah dalam bentuk presentasi yaitu mempresentasikan tentang canva, serta metode praktik yaitu peserta kegiatan melakukan praktik langsung diantaranya membuat akun pada aplikasi canva, kemudian membuat file presentasi sebagai media pembelajaran, dan membuat video nampak muka. Kegiatan pengabdian ini memberikan dampak yang positif terhadap guru-guru SD Negeri Sukamaju Baru 1 yaitu guru-guru di sekolah tersebut lebih paham tentang aplikasi canva dan mulai menggunakan canva dalam membuat media pembelajaran.

Kata Kunci: aplikasi, canva, media pembelajaran

Abstract

Corona has had an impact in various fields. In the field of education, Corona has had an impact, including forcing teachers to be more technologically savvy. Online learning is implemented to reduce the spread of COVID-19. The implementation of online learning has made teachers upgrade themselves by participating in various seminars and training on technologies that are beneficial to the teaching and learning process. From this, the service team held socialization about the Canva application for teachers of SD Negeri Sukamaju Baru 1, which sought to increase teachers' understanding of the Canva application and the use of the Canva application in making learning media. This community service activity uses three stages, namely: 1) the planning stage; 2) the socialization stage. 3) At the evaluation stage of its implementation, the method used is a lecture in the form of a presentation, namely presenting about Canva, and the practical method, namely having activity participants carry out direct practices, including creating an account on the Canva application, then creating a presentation file as a learning medium and making a face-to-face video. This service activity had a positive impact on the teachers of SD Negeri Sukamaju Baru 1, namely that the teachers at the school understood more about the Canva application and started using Canva to make learning media.

Keywords: apps, canva, learning media

PENDAHULUAN

Virus covid-19 yang menjadi endemic di Indonesia, memaksa pemerintah khususnya di dinas pendidikan untuk mengambil kebijakan terkait pembelajaran. Salah satu upaya pemerintah untuk memutus mata rantai penyebaran covid-19 adalah dengan menggalakkan gerakan 5M (memakai masker, mencuci tangan, menjaga jarak, menghindari kerumunan, dan membatasi pergerakan). Upaya mengurangi kerumunan di bidang pendidikan pemerintah menetapkan belajar dari rumah. Belajar dari rumah atau pembelajaran jarak jauh ini memanfaatkan media internet disebut juga pembelajaran daring (dalam jaringan). *E-learning* dimaknai sebagai proses pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi berupa komputer yang dilengkapi dengan fasilitas telekomunikasi dan multimedia (Nurita Putranti, 2013).

Pembelajaran secara daring (*online*) memiliki tujuan memenuhi standar pendidikan dengan menggunakan teknologi informasi dengan bantuan media atau perangkat komputer atau gawai, dengan adanya *e-learning* ini guru atau dosen masih tetap berkomunikasi dengan siswa atau mahasiswa tanpa harus saling bertatap muka secara langsung dan tanpa ada pembatasan ruang dan waktu. Dalam proses pembelajaran guru membutuhkan media pembelajaran yang diharapkan dapat memudahkan siswa memahami materi serta membuat pembelajaran lebih menarik, sehingga minat dan motivasi siswa meningkat. Pembelajaran jarak jauh menuntut guru menyiapkan materi yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Guru merupakan bagian penting dalam kegiatan pembelajaran dan menempati posisi yang sangat menentukan keberhasilan dalam proses kegiatan belajar mengajar, karena fungsi utama guru adalah merancang, mengelola, melaksanakan, dan mengevaluasi pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan metode pembelajaran yang memicu semangat belajar siswa, termasuk penggunaan media pembelajaran digital (Awaliah, 2022).

Aplikasi yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran diantaranya aplikasi canva. Canva adalah salah satu aplikasi desain grafis memudahkan pemula dalam merancang, membuat atau mengedit desain secara daring. Desain tersebut dapat berupa desain brosur, poster, presentasi, kartu ucapan, infografik, Aplikasi Canva tersedia dalam berbagai versi yaitu web, android, dan iPhone. Pada aplikasi canva ini tersedia jenis-jenis presentasi seperti presentasi sederhana, kreatif, bisnis, pendidikan, teknologi, pemasaran, periklanan, penjualan, dan arsitektur. Jika para guru memanfaatkan aplikasi ini, desain presentasi dan video pembelajaran dapat dikreasikan sesuai dengan inovasi mereka masing-masing (Fardiasih Dwi Astuti, Rokhmayanti Rokmayanti, Siti Kurnia Widi Hastuti & Borneo, Qurry Amanda Izhati, Teti Sunia Anggraini Putri, 2021).

Canva memiliki banyak keunggulan, seperti berbagai template grafis yang menarik, bermanfaat untuk meningkatkan kreativitas, efisiensi waktu dalam menggambar, kualitas gambar beresolusi tinggi, mendukung kolaborasi, kemampuan mendesain di PC atau Android, hasilnya dapat *download* dalam format jpg dan pdf (Chairunnisa & Sundi, 2021). Canva menawarkan berbagai *template* menarik yang membuat penyajian informasi lebih dinamis. Banyaknya pilihan *template* yang tersedia menjadi salah satu faktor jutaan orang menyukai canva, meskipun beberapa di antaranya berbayar (Widayanti, Kala'lembang, Adharyanty Rahayu, Yulia Riska, & Arya Sapoeetra, 2021). Canva adalah halaman kosong yang memudahkan pembuat konten merancang proses pembelajaran yang mereka inginkan. Selain memungkinkan Anda membuat desain dari awal, canva juga menawarkan berbagai *template* siap pakai untuk pemula yang baru mengenal desain tanpa harus memulai dari awal. Fitur yang tersedia dapat membuat proses desain dan animasi menjadi lebih mudah. Keunggulan lain yang dari Canva adalah dapat langsung digunakan di browser tanpa menginstal aplikasi (Citradevi et al., 2023).

Media pembelajaran harus dirancang untuk memfasilitasi belajar siswa. Media pembelajaran merupakan alat bantu guru menyampaikan materi kepada siswa. Oleh karena itu, dengan media pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses belajar. Jika media yang digunakan dalam pembelajaran menarik, maka motivasi belajar siswa akan meningkat. Siswa akan lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Keunggulan aplikasi canva sebagai berikut: 1. Beragam *template* yang menarik. 2) Banyaknya fitur yang tersedia memberikan kemudahan pengajar dalam merancang materi pembelajaran. 3) Praktis dan efisien waktu dalam pembelajaran. 4. Dapat menggunakan *smartphone* dalam pengoperasiannya. Dari penjelasan di atas terlihat banyaknya manfaat aplikasi canva dalam pengembangan media pembelajaran, oleh karena itu pendidik dituntut untuk terus meningkatkan kompetensi diri mempelajari aplikasi canva (Monoarfa & Haling, 2021).

Beberapa kelebihan aplikasi canva selain yang telah disebutkan antara lain: 1) Membantu seseorang membuat desain yang mereka inginkan atau butuhkan, seperti; membuat presentasi, infografis, template video, poster, sertifikat, dan lain-lain. 2) Memudahkan pembuatan template yang ditawarkan, mereka hanya perlu mengatur keinginan dan memilih kata, gambar, warna, ukuran, dan lain sebagainya. 3) aplikasi Canva mudah diakses oleh semua orang karena tersedia di Android ataupun Iphone, hanya dengan mengunduhnya. Jika anda menggunakan laptop, caranya ialah dengan membuka chrome atau canva web masuk pada aplikasi Canva tanpa mengunduhnya.

Selain kelebihan yang sudah dipaparkan aplikasi canva juga memiliki kekurangan yaitu: 1) Bergantung pada koneksi internet yang sesuai dan stabil, tidak dapat mendesain pada aplikasi canva jika tidak ada internet atau kuota untuk perangkat atau laptop. 2) Canva menawarkan template berbayar, ilustrasi, font, stiker, dan lain-lain. Namun ada banyak template yang gratis dan menarik. 3) Kadang kala model yang dipilih mempunyai kemiripan dengan orang lain, baik modelnya, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi itu pun tidak masalah, pengguna dapat memilih model yang berbeda.

Pendidik diharapkan terus berinovasi membuat pembelajaran lebih menarik yang dapat diterapkan di kelas dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Media pembelajaran berupa video animasi dapat membantu siswa memahami materi yang diajarkan, dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

SD Negeri Sukamaju Baru 1 Depok adalah salah satu sekolah yang memanfaatkan Media pembelajaran berupa video animasi untuk membantu siswa memahami materi yang diajarkan, dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa tapi hanya sebagian guru yang menggunakannya karena keterbatasan kemampuan dalam menggunakan teknologi. Setelah melihat dan menganalisis kondisi tersebut, maka tim pengabdian kepada masyarakat Universitas Indraprasta PGRI melakukan pengabdian kepada masyarakat dengan tema Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Membuat Media Pembelajaran di SD Negeri Sukamaju Baru 1 Jatijajar Tapos Depok.

METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada bulan 20 Juni 2022 bertempat di SD Negeri Sukamaju Baru 1 Jatijajar Tapos Depok yang diikuti oleh 15 guru. Adapun tahapan inti dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah: a) Perencanaan kegiatan yaitu menyampaikan surat (pemberitahuan dan permintaan kerjasama), b) Sosialisasi pelaksanaan kegiatan, saat Pelaksanaan kegiatan sesi pertama, penyampaian materi dalam bentuk presentasi dan diskusi, sesi kedua pelatihan cara membuat media pembelajaran dengan aplikasi canva, kegiatan terakhir yaitu c) evaluasi pelaksanaan kegiatan memberikan angket kepada peserta kegiatan dalam bentuk *online* menggunakan *google form* yang berisi pernyataan tentang evaluasi keberhasilan dari kegiatan pengabdian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan sosialisai pemanfaatan aplikasi Canva dalam membuat media pembelajaran bagi guru-guru SD Negeri Sukamaju Baru 1 Tapos Depok pada Senin 20 Juni 2022 bertempat di salah satu ruang kelas. Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk *workshop*. Adapun jadwal kegiatan terdapat pada tabel 1.

Tabel 1. *Rundown* kegiatan pengabdian masyarakat

No	Waktu	Materi/Kegiatan	Penanggung jawab
1.	10.00-10.15	Registrasi	Tim PKM
2.	10.15-10.30	- Pembukaan, Sambutan dari ketua tim pengabdian masyarakat. - Sambutan dari kepala sekolah	Munasiah, M.Pd. Oon Rohmanah, M.Pd.
3.	10.30-11.00	Presentasi - Penjelasan tentang aplikasi canva - Fitur-fitur Aplikasi canva - Manfaat aplikasi canva	Munasiah, M.Pd. Heriyati, M.Pd. Zikriah, S.Kom, M.Pd.
4.	11.00-12.30	Praktikum aplikasi canva	Tim PKM
5.	12.30-12.45	Mengisi angket pada <i>google form</i> .	Tim PKM
6.	12.45-13.00	Penutup	Tim PKM

Aplikasi Canva memudahkan pendidik untuk merencanakan pembelajaran, membuat materi yang disampaikan pendidik menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Pendidik dapat mendesain media pembelajaran di mana pun dan kapan pun, karena dengan aplikasi canva saat mendesain pendidik tidak harus menggunakan laptop, bisa juga menggunakan *smartphone*. Dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, telah tercapai beberapa hal diantaranya: 1) Mensosialisasikan tentang manfaat aplikasi canva dalam merancang media pembelajaran, 2) mendampingi peserta kegiatan (guru) dalam memanfaatkan aplikasi canva untuk mendesain media pembelajaran yang menarik, inovatif, dan kreatif. 3) Pendidik menjadi sadar pentingnya teknologi penggunaan aplikasi canva sebagai alat untuk merancang pembelajaran.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan untuk memberikan pengetahuan baru kepada guru – guru di SD Negeri Sukamaju Baru 1 tentang penggunaan aplikasi canva untuk merancang media pembelajaran. Mendampingi peserta kegiatan dalam membuat akun canva dan cara menggunakan aplikasi canva dalam membuat media pembelajaran. Berikut secara ringkas pembuatan akun canva :

1. Kunjungi situs <https://www.canva.com>
2. Pilih sign up yang diinginkan misal dengan *email*, *facebook*, atau *google*.
3. Masukkan nama lengkap, alamat email dan kata sandi jika ingin mendaftar melalui email, jika ingin masuk menggunakan *facebook* atau *google* maka beri akses.
4. Setelah data terisi, klik sign up dan kita sudah mempunyai akun canva dan siap di operasikan.
4. Memantau dan mengevaluasi pelaksanaan kegiatan pengabdian.

Pada gambar 1. menunjukkan guru-guru sudah bersiap mengikuti kegiatan pengabdian kepada masyarakat, sebagian guru menggunakan perangkat laptop, sedangkan yang lainnya menggunakan telepon pintar. Guru-guru memiliki antusias yang luar biasa dalam mengikuti kegiatan ini. Kegiatan pengabdian ini mendapat dukungan dari pihak sekolah terutama dari kepala sekolah yang memberikan kesempatan kami untuk berbagi ilmu mengadakan kegiatan di sekolah SD Negeri Sukamaju Baru 1 Tapos Depok. Dalam kegiatan ini kepala sekolah juga ikut turut serta bersama guru-guru kelas menjadi peserta kegiatan pengabdian.

Sedangkan pada gambar 2. Sebelum dimulai kegiatan tim pengabdian membagikan materi aplikasi canva. Materi berisi penjelasan tentang pengertian canva, fitur-fitur yang terdapat dalam canva, cara membuat akun di aplikasi canva, serta pemanfaatan canva dalam membuat media pembelajaran.



Gambar 1(kiri) Guru Siap mengikuti kegiatan dan Gambar 2 (kanan) pembagian materi



Gambar 3. Pemaparan materi canva



Gambar 4. Praktik Canva oleh tim PKM

Pada gambar 3 dan 4 Guru-guru SD Negeri Sukamaju Baru 1 Tapos Depok sedang praktik aplikasi canva dalam membuat media pembelajaran dibantu oleh mahasiswa Universitas Indraprasta PGRI.

Media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran, maka perlu ditekankan kepada pendidik untuk selalu mengembangkan media pembelajaran mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Media pembelajaran yang kreatif dan inovatif bertujuan agar proses pembelajaran lebih menarik sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

PENUTUP

Berdasarkan hasil kegiatan PKM pemanfaatan aplikasi canva dalam membuat media pembelajaran di SD Negeri Sukamaju Baru 1 Tapos Depok, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini telah mampu meningkatkan pengetahuan guru tentang media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi canva. Guru-guru harus terus mengembangkan kompetensi diri khususnya dibidang teknologi komputer, agar kedepannya guru-guru tidak mengalami kegagapan teknologi (gaptek). Peningkatan kompetensi guru tidak lepas dari dukungan pihak sekolah. Salah satu cara pihak sekolah dalam mendukung peningkatan kompetensi guru yaitu bekerja sama dengan tim PKM Universitas Indraprasta PGRI Jakarta. Bentuk kerjasama ini dilakukan dengan mengadakan pelatihan-pelatihan yang dibutuhkan oleh guru.

Ucapan Terima Kasih

Kami ucapkan terima kasih kepada kepala sekolah SD Negeri Sukamaju Baru 1 Tapos Depok yang telah berkenan bekerjasama dengan tim kegiatan pengabdian masyarakat, serta mendukung sepenuhnya kegiatan ini sehingga berjalan dengan baik dan lancar. Kemudian ucapan terima kasih selanjutnya kepada guru-guru kelas yang berperan aktif serta antusias dalam kegiatan ini. Kami juga sangat berterima kasih kepada mahasiswa yang telah membantu kegiatan pengabdian ini dari tahap persiapan hingga tahap pelaksanaan kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Awaliah, L. N. (2022). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran matematika. *Prosiding Galuh Mathematics National Conference (GAMMA NC) 2022*, 175–182.
- Chairunnisa, K., & Sundi, V. H. (2021). *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Dalam Pembuatan Poster Pada Siswa Kelas X Sman 8 Tangsel*.
- Citradevi, C. P., Yogyakarta, S. M. K. N., & Yogyakarta, D. I. (2023). Canva sebagai Media Pembelajaran pada

- Mata Pelajaran IPA : Seberapa Efektif? Sebuah Studi Literatur. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 8(2), 270–275.
- Fardhiasih Dwi Astuti, Rokhmayanti Rokmayanti, Siti Kurnia Widi Hastuti, M. I., & Borneo, Qurry Amanda Izhati, Teti Sunia Anggraini Putri, L. T. M. (2021). *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan*; e-ISSN: 2686-2964. 1411–1417.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 1085–1092. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/26259>
- Nurita Putranti. (2013). Cara Membuat Media Pembelajaran Online Menggunakan Edmodo. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 2(2), 139–147.
- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Adharyanty Rahayu, W., Yulia Riska, S., & Arya Sapetra, Y. (2021). Edukasi Pembuatan Desain Grafis Menarik Menggunakan Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 91–102. <https://doi.org/10.32815/jpm.v2i2.813>
- De Porter, B & Hernacki, M. (1992). *Quantum Learning*. Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan. Terjemahan oleh Alwiyah Abdurrahman. Bandung: Penerbit Kaifa.
- Sujimat, D. A. (2000). *Penulisan karya ilmiah*. Makalah disampaikan pada pelatihan pengabdian masyarakat bagi guru SLTP Negeri di Kabupaten Sidoarjo tanggal 19 Oktober 2000 (Tidak diterbitkan). MKKS SLTP Negeri Kabupaten Sidoarjo