

## **PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGUNAKAN APLIKASI CANVA BAGI PARA GURU DI SDN 1 TRAYU BANYUDONO**

**Zayid Musiafa<sup>1)</sup>, Ignasius Boli Suban<sup>2)</sup>, David Thanlian Kurniawan<sup>3)</sup>**

<sup>1,2)</sup> Fakultas Sains Dan Teknologi, Program Studi Informatika, Universitas Pignatelli Triputra

<sup>3)</sup> Fakultas Sains Dan Teknologi, Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak,

Universitas Pignatelli Triputra

*zayidmusiafa@upitra.ac.id*

### **Abstract**

SDN 1 Trayu Banyudono serves students from various economic and social backgrounds, with diverse learning needs. Despite their high commitment to education, teachers at this school often face challenges in creating engaging and relevant learning materials for their students. The teachers urgently need to improve their skills in using technology, especially in creating learning media that aligns with the K13 principles. This community service activity, conducted in partnership, aims to enhance the skills of SDN 1 Trayu Banyudono's teachers in using Canva as a media tool. This activity is carried out in three stages: preparation, mentoring, and evaluation. The community service activity has successfully achieved its objectives. The results show an increase in the partner's knowledge and skills related to Canva media aspects. This initiative has improved teacher competencies and expanded the use of technology in learning. It also fostered a sustainable partnership between SDN 1 Trayu Banyudono and UPITRA University, creating synergy among lecturers, students, and partners in enhancing knowledge and training in information and computer technology at SDN 1 Trayu Banyudono.

*Keywords: Community Service, Canva Training, Learning Media, FGD, SDN 1 Trayu Banyudono.*

### **Abstrak**

SDN 1 Trayu Banyudono melayani siswa dari berbagai latar belakang ekonomi dan sosial, dengan kebutuhan pembelajaran yang beragam. Guru-guru di sekolah ini, meskipun memiliki komitmen yang tinggi terhadap pendidikan, seringkali menghadapi kendala dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan relevan bagi siswa. Guru-guru di sekolah ini memiliki kebutuhan mendesak untuk meningkatkan keterampilan dalam penggunaan teknologi, khususnya dalam pembuatan media pembelajaran yang sesuai dengan prinsip-prinsip K13. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat bersama mitra ini bertujuan guru-guru SDN 1 Trayu Banyudono mengalami peningkatan keterampilan dalam pengetahuan mitra terkait aspek media Canva. Kegiatan ini dilakukan dalam tiga tahap, yaitu tahap persiapan, tahap pendampingan, dan tahap evaluasi. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini telah berhasil mencapai tujuannya. Hasil kegiatan menunjukkan mengalami peningkatan keterampilan dalam pengetahuan mitra terkait aspek media Canva. Meningkatkan kompetensi guru dan memperluas penggunaan teknologi dalam pembelajaran. membangun kemitraan antara mitra SDN 1 Trayu Banyudono dengan Kampus UPITRA serta berkelanjutan dengan tercipta sinergi antara dosen, mahasiswa, dan mitra dalam meningkatkan pengetahuan dan pelatihan pengenalan teknologi informasi dan komputer pada Sekolah Dasar Negeri 1 Trayu Banyudono.

*Keywords: Pengabdian Kepada Masyarakat, Pelatihan Canva, Media Pembelajaran, FGD, SDN 1 Trayu Banyudono.*

## PENDAHULUAN

SDN 1 Trayu Banyudono, terdapat tantangan dalam mengadaptasi K13 dan memanfaatkan teknologi secara optimal. SDN 1 Trayu Banyudono data Rekap Per Tanggal 15 Juli 2024 memiliki 7 Guru, 1 Tendik yang memiliki latar belakang pendidikan dan pengalaman mengajar yang bervariasi. Guru-guru di sekolah ini memiliki kebutuhan mendesak untuk meningkatkan keterampilan dalam penggunaan teknologi, khususnya dalam pembuatan media pembelajaran yang sesuai dengan prinsip-prinsip K13 (Muhafid dkk., 2024).

Sekolah ini saat ini menggunakan metode pembelajaran potensi teknologi untuk konvensional yang terkadang kurang memanfaatkan meningkatkan kualitas pembelajaran. Kurangnya akses terhadap pelatihan yang memadai mengenai penggunaan teknologi dalam pembelajaran juga menjadi hambatan utama (Ningsih, 2024). Permasalahan yang dihadapi:

### 1. Keterbatasan

**Keterampilan Teknologi:** Mayoritas guru belum terampil dalam menggunakan aplikasi desain grafis seperti Canva untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan interaktif.

**2. Keterbatasan Akses dan Infrastruktur:** Tidak semua guru memiliki akses yang memadai terhadap perangkat teknologi seperti komputer atau smartphone, serta koneksi internet yang stabil.

**3. Kebutuhan akan Pelatihan yang Mendalam:** Diperlukan pendekatan yang sistematis dan terarah dalam memberikan pelatihan kepada guru mengenai penggunaan Canva dan teknologi lainnya untuk mendukung pembelajaran berbasis K13.

Salah satu aplikasi yang potensial untuk mendukung ini adalah Canva, sebuah platform desain grafis online yang intuitif dan mudah digunakan (Nyata dkk., 2024). SDN 1 Trayu Banyudono terletak di kawasan pedesaan dengan tantangan akses terhadap teknologi dan sumber daya pendidikan yang terbatas.

Mayoritas dari mereka memiliki pengetahuan dasar tentang penggunaan komputer dan smartphone, namun penggunaan aplikasi desain grafis masih terbatas. Sekolah ini telah mencoba memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, tetapi masih terdapat kesenjangan dalam penguasaan keterampilan teknologi yang diperlukan untuk mengoptimalkan pembelajaran sesuai K13.

Fokus pengabdian ini memberikan solusi berupa pelatihan intensif bagi guru-guru mengenai penggunaan Canva.

### Tindak Lanjut Program

Mengukur dampak pelatihan terhadap kualitas pembelajaran dan memastikan keberlanjutan penggunaan teknologi. Pelatihan ini juga berkontribusi pada Indikator Kinerja Utama (IKU) dalam meningkatkan kompetensi guru dan memperluas penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Dengan pendekatan ini, diharapkan terjadi peningkatan kualitas pendidikan di SDN 1 Trayu Banyudono dan pemberdayaan guru dalam mengadaptasi teknologi dalam pembelajaran. Kegiatan IKU ini bertujuan untuk memastikan bahwa dosen mampu mengajarkan mahasiswa dalam mendampingi Mitra dalam meningkatkan pengetahuan mitra terkait aspek media Canva. Selain itu, kegiatan ini akan dilakukan di luar

kampus, sehingga mahasiswa dapat mengaplikasikan pengetahuan yang mereka dapatkan dalam lingkungan nyata mitra. Dengan demikian, diharapkan dapat tercipta sinergi antara dosen, mahasiswa, dan mitra dalam meningkatkan pengetahuan dan pelatihan pengenalan teknologi informasi dan komputer pada Sekolah Dasar Negeri 1 Trayu Banyudono.

## METODE

Pendekatan yang dipakai untuk menerapkan solusi menyelesaikan permasalahan adalah melalui Focus Group Discussion (FGD) dilakukan dengan ceramah interaktif dan praktik (Sujianto dkk., 2023), yang beranggotakan pelaksana PkM dan pihak mitra SDN 1 Trayu Banyudono. Serangkaian kegiatan sosialisasi meliputi presentasi dokumen, konsultasi serta praktik menggunakan Canva dilakukan di SDN 1 Trayu Banyudono. Alat yang digunakan adalah laptop yang dilengkapi LCD/proyektor. Selain itu juga dilakukan pre-test, post-test, dan survei penggunaan Canva dalam pembuatan media pembelajaran, pemahaman mitra pada tanggal 12 Oktober 2024 (on site) dan pendampingan (sampai dengan tanggal 15 Desember 2024 melalui grup WA).

Memberikan materi mencakup topik dan sub-topik berikut;

1. Pengenalan Canva dan K13
  - a) Pengenalan Canva
  - b) Pengenalan Kurikulum 2013
  - c) Prinsip dan implementasi K13 dalam pembelajaran
2. Membuat Presentasi Interaktif
  - a) Pembuatan Slide Presentasi
  - b) Praktek Membuat

## Presentasi

3. Desain Poster Pendidikan
  - a) Prinsip-Prinsip Desain Grafis
  - b) Membuat Poster Pendidikan
  - c) Praktek Membuat Poster
4. Pembuatan Infografis
  - a) Konsep Infografis
  - b) Praktek Membuat Infografis
5. Desain Bahan Ajar dan Lembar Kerja
  - a) Mendesain Bahan Ajar
  - b) Praktek Membuat Bahan Ajar dan Lembar Kerja
6. Penggunaan Tipografi dan Warna dalam Desain
  - a) Prinsip Penggunaan Tipografi
  - b) Pemilihan dan Penggunaan Warna
  - c) Praktek Menerapkan Tipografi dan Warna
7. Membuat Video Animasi Sederhana
  - a) Pengenalan Alat dan Fitur untuk Video Animasi
  - b) Praktek Membuat Video Animasi
8. Evaluasi dan Pengembangan Berkelanjutan
  - a) Evaluasi Hasil Pelatihan
  - b) Mengukur dampak pelatihan terhadap kualitas pembelajaran dan memastikan keberlanjutan penggunaan teknologi. Pelatihan ini juga berkontribusi pada Indikator Kinerja Utama (IKU) dalam

meningkatkan kompetensi guru dan memperluas penggunaan teknologi dalam pembelajaran.



**Gambar 1: Kegiatan Tim PkM UPITRA Bersama mitra SDN 1 Trayu Banyudono**



**Gambar 2: Pendampingan Praktek Canva\_1**



**Gambar 3: Pendampingan Praktek Canva\_2**



**Gambar 4: Diskusi**



**Gambar 5: Penyerahan Hasil Evaluasi Pelatihan Canva Oleh Tim PkM UPITRA kepada Perwakilan mitra SDN 1 Trayu Banyudono**

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Rencana evaluasi pelaksanaan program dilakukan dalam tiga tahap sebagai berikut:

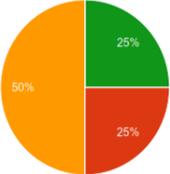
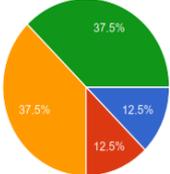
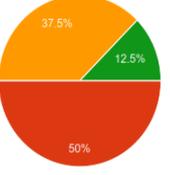
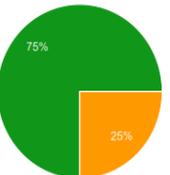
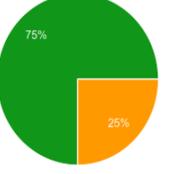
1. Tahap sebelum implementasi. pada tahap ini, evaluasi dilakukan dengan mencari informasi mengenai pemahaman mitra terhadap Canva dengan memberikan pre-test ~ post-test.

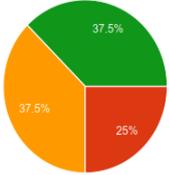
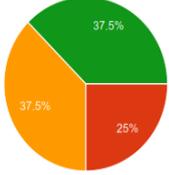
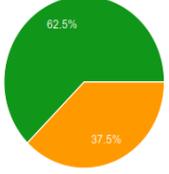
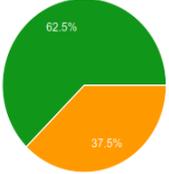
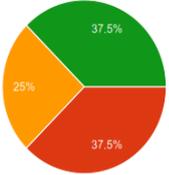
2. Tahap implementasi. Pada tahap implementasi, evaluasi dilakukan untuk mengukur peningkatan pengetahuan dan keterampilan mitra saat pelatihan. Evaluasi dilakukan dengan diskusi mendalam terkait kuesioner yang telah diisi oleh mitra. Pada tahap ini, dilakukan identifikasi capaian keberhasilan peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan Canva dan kemitraan, melalui indikator yang telah dibuat.

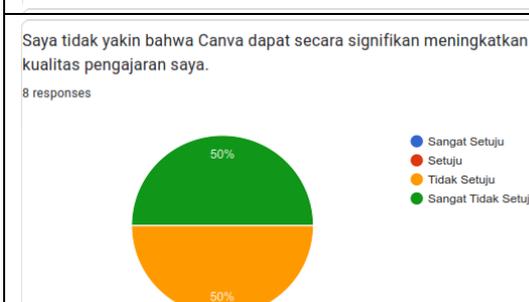
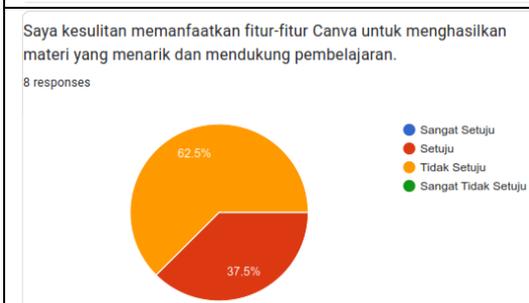
3. Tahap setelah implementasi. Pada tahap terakhir, akan dilakukan pemantauan berkelanjutan. Evaluasi kemitraan dilakukan dengan memantau keberlanjutan kemitraan, dengan menghitung keberhasilan pelatihan berdasarkan praktek project. Selain itu juga akan dievaluasi keberlanjutan program.

Hasil yang didapat setelah terlaksananya kegiatan ini adalah riset berupa survei dalam angket. Respon tersebut dikumpulkan untuk memberi indikasi; sangat setuju, setuju, tidak setuju, sangat tidak setuju.

**Tabel 1. Evaluasi**

<p>Saya merasa kesulitan untuk membuat materi ajar yang menarik secara visual.</p> <p>8 responses</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>● Sangat Setuju</li> <li>● Setuju</li> <li>● Tidak Setuju</li> <li>● Sangat Tidak Setuju</li> </ul>
<p>Saya membutuhkan waktu yang lama untuk mendesain presentasi yang efektif.</p> <p>8 responses</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>● Sangat Setuju</li> <li>● Setuju</li> <li>● Tidak Setuju</li> <li>● Sangat Tidak Setuju</li> </ul>
<p>Saya jarang menggunakan elemen visual dalam materi ajar saya.</p> <p>8 responses</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>● Sangat Setuju</li> <li>● Setuju</li> <li>● Tidak Setuju</li> <li>● Sangat Tidak Setuju</li> </ul>
<p>Saya merasa desain grafis bukan kemampuan yang penting bagi seorang guru.</p> <p>8 responses</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>● Sangat Setuju</li> <li>● Setuju</li> <li>● Tidak Setuju</li> <li>● Sangat Tidak Setuju</li> </ul>
<p>Saya merasa bahwa menggunakan software desain terlalu rumit untuk diterapkan dalam mengajar.</p> <p>8 responses</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>● Sangat Setuju</li> <li>● Setuju</li> <li>● Tidak Setuju</li> <li>● Sangat Tidak Setuju</li> </ul>

<p>Saya kesulitan membuat materi ajar yang menarik secara visual dan sesuai dengan tuntutan K13.</p> <p>8 responses</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>● Sangat Setuju</li> <li>● Setuju</li> <li>● Tidak Setuju</li> <li>● Sangat Tidak Setuju</li> </ul>
<p>Penyusunan materi berbasis proyek (project-based learning) dalam K13 memakan waktu yang lama.</p> <p>8 responses</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>● Sangat Setuju</li> <li>● Setuju</li> <li>● Tidak Setuju</li> <li>● Sangat Tidak Setuju</li> </ul>
<p>Saya merasa elemen visual kurang penting dalam mendukung pendekatan tematik dan saintifik dalam K13.</p> <p>8 responses</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>● Sangat Setuju</li> <li>● Setuju</li> <li>● Tidak Setuju</li> <li>● Sangat Tidak Setuju</li> </ul>
<p>Saya belum menemukan aplikasi desain yang cocok dan mudah digunakan dalam mengembangkan materi ajar sesuai K13.</p> <p>8 responses</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>● Sangat Setuju</li> <li>● Setuju</li> <li>● Tidak Setuju</li> <li>● Sangat Tidak Setuju</li> </ul>
<p>Saya lebih banyak menggunakan teks dan penjelasan verbal dalam menyampaikan materi K13 kepada siswa.</p> <p>8 responses</p>  <ul style="list-style-type: none"> <li>● Sangat Setuju</li> <li>● Setuju</li> <li>● Tidak Setuju</li> <li>● Sangat Tidak Setuju</li> </ul>



## SIMPULAN

Kesimpulan yang didapat dalam penelitian kegiatan pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan bersama mitra SDN 1 Trayu Banyudono mengalami peningkatan keterampilan dalam pengetahuan mitra terkait aspek media Canva. Meningkatkan kompetensi guru dan memperluas penggunaan teknologi dalam pembelajaran. membangun kemitraan antara mitra SDN 1 Trayu Banyudono

dengan Kampus UPITRA serta berkelanjutan dengan tercipta sinergi antara dosen, mahasiswa, dan mitra dalam meningkatkan pengetahuan dan pelatihan pengenalan teknologi informasi dan komputer pada Sekolah Dasar Negeri 1 Trayu Banyudono.

## DAFTAR PUSTAKA

- Muhafid, E. A., Fatmawati, D., Nendi, F., Hilal, N., & Larasati, H. N. (2024). Training on Using the Canva Digital Application for Teacher Creativity at SD Negeri 4 Jatijajar as a Teaching Aspiration. *GANDRUNG Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 1544–1553.
- Ningsih, E. P. (2024). Implementasi Teknologi Digital dalam Pendidikan: Manfaat dan Hambatan. *EduTech Journal*, 1(1), 1–8. <https://doi.org/10.62872/qbp1fg61>
- Nyata, A., Pengabdian, J., April, N., S, R. S., Zulfa, I., Kamal, M., & Kamal, M. (2024). *Pelatihan Aplikasi Canva untuk Mendukung Kreativitas Guru dalam Sistem Pembelajaran di SMPN 3 Wih Pesam*. 1(2).
- Sujianto, A. E., Sukarji, S., & Zuhri, Z. (2023). Focus Group Discussion on Finance Literacy of Village-Owned Enterprises. *Saudi Journal of Economics and Finance*, 7(04), 204–208. <https://doi.org/10.36348/sjef.2023.v07i04.001>