

## Training Guru Kreatif Melalui Pemanfaatan Aplikasi CANVA di Masa Pembelajaran Daring

Adelisa Putri Bijang<sup>1</sup>, Dwi Novitasari<sup>2</sup>, Nihayatul Mahmudah<sup>3</sup>,  
Pebie Handini AI - Muchtar<sup>4</sup>, Turmudi<sup>5</sup>, Nadia Antik Sari<sup>6</sup>, Reni Rainasari<sup>7</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta

<sup>7</sup>UPTD SDN 3 Nagritengah

Email Korespondensi: [adelisaputri@upi.edu](mailto:adelisaputri@upi.edu)

### Abstrak

*Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi membawa pengaruh yang signifikan dalam berbagai bidang kehidupan, termasuk juga dunia pendidikan. Kemajuan teknologi dapat dimanfaatkan untuk melakukan transformasi Pendidikan ke arah yang lebih maju. Melalui teknologi kita dapat menemukan dan mendapatkan informasi dengan cepat, melalui teknologi kita juga dapat mengasah kreatifitas seperti pembuatan poster digital, media pembelajaran berbasis teknologi, video pembelajaran, dan sebagainya. Di era digital saat ini menuntut guru untuk menguasai teknologi agar dapat mengikuti perkembangan zaman, terlebih siswa saat ini sudah akrab dengan teknologi, dan tidak bisa dipungkiri apabila kemampuannya lebih mahir daripada gurunya sebagaimana sebutan mereka adalah digital native. Digital native adalah sebutan untuk generasi Z yang akrab dengan teknologi. Oleh karenanya, guru perlu meningkatkan skill melalui adaptasi teknologi. Salah satunya adalah dengan mengikuti pelatihan-pelatihan berbasis teknologi. Terdapat berbagai platform yang dapat digunakan dalam dunia Pendidikan. Salah satu jenis platform yang menyediakan desain grafis adalah Canva. Canva merupakan platform desain grafis yang dikemas dengan penggunaan yang cukup mudah dan sederhana, hal itu didukung oleh tersedianya banyak template dan fitur-fitur menarik yang siap pakai. Sehingga pengguna lebih mudah mengoperasikan dan cocok digunakan oleh pemula yang belum mahir menggunakan aplikasi desain grafis Canva. Oleh karenanya pelatihan ini bertujuan meningkatkan kreatifitas guru di masa PTM Terbatas dalam menggunakan dan memanfaatkan canva untuk kebutuhan sekolah seperti pamflet PPDB, Poster edukasi, media pembelajaran powerpoint dengan berbagai tema yang menarik. Pelatihan ini dilaksanakan di SDN 3 Nagritengah oleh mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia Prodi PGSD Kamda Purwakarta.*

### Abstract

*The development of information and communication technology brings a significant influence in various fields of life, including the world of education. Advances in technology can be used to transform education in a more advanced direction. We can find and get information quickly and hone creativity through technology, such as by making digital posters, technology-based learning media, learning videos, and so on. In the current digital era, teachers are required to master technology in order to keep up with the times. Moreover, students are now familiar with technology, and it cannot be denied that their abilities are more proficient than their teachers' as they are called digital natives. Digital native is a term for Generation Z, who are familiar with the technology. Therefore, teachers need to improve their skills through technological adaptation. One of them is by participating in technology-based training. There are various platforms that can be used in the world of Education. One type of platform that provides graphic design is Canva. Canva is a graphic design platform packed with quite easy and straightforward usage; it is supported by the availability of many templates and attractive features ready to use. This makes it easier for users to operate and is suitable for beginners who are not proficient in using the Canva graphic design application. Therefore, this training aims to increase teachers' creativity during the Limited PTM period in using and utilizing Canva for school needs, such as PPDB pamphlets, educational posters, and PowerPoint*

*learning media with various exciting themes. This training was held at SDN 3 Nagritengah by students of the Indonesian Education University Study Program PGSD Kamda Purwakarta.*

*Keywords: Canva, Teacher Creativity, Graphic Design.*

## PENDAHULUAN

Dari masa pembelajaran tatap muka terbatas beralih ke pembelajaran daring yang disebabkan muncul variasi baru dari Covid-19 yaitu omicron, yang kini mulai menyebar di Indonesia dan menyebabkan beberapa wilayah dalam status level 4 termasuk juga Kabupaten Purwakarta. Sehingga pemerintah setempat memutuskan untuk memberlakukan kembali belajar dari rumah (BDR). Pembelajaran daring tidak terlepas dari peran teknologi dalam proses pembelajaran, melalui teknologi kita dapat mengemas pembelajaran berbasis online melalui platform penyedia e-learning, video conference, dan platform pendukung lainnya. Akan tetapi dalam pelaksanaan pembelajaran daring (dalam jaringan) perlu adanya adaptasi sebagaimana tenaga pendidik di sekolah mayoritas adalah guru senior yang bisa dikatakan awam dengan penggunaan teknologi. Oleh karenanya perlu adanya adaptasi teknologi sebagai solusi untuk meningkatkan kemampuan dibidang IT dan mengasah kreatifitas untuk mengemas pembelajaran agar lebih menarik untuk siswa. Dengan semakin berkembangnya teknologi di zaman sekarang ini menuntut kita semua untuk terbiasa dan mampu untuk mengoperasikan, karena dengan adanya teknologi ini dapat berdampak positif untuk siswa dan guru dalam pembelajaran menjadi lebih berkualitas. Setiap guru perlu menguasai teknologi terlebih dahulu sebelum mempraktikannya ke siswa.

Dalam *Online learning* pemanfaatan kemajuan teknologi sangat penting karena dapat memberikan dampak pada kualitas pembelajaran dan dapat mempermudah siswa dan guru berinteraksi dalam ruang virtual yang sebelumnya hanya dapat berinteraksi melalui tatap muka secara langsung, dan guru dapat memberikan media belajar yang menarik untuk siswa karena pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan lebih menarik perhatian mereka untuk belajar.

Canva adalah sebuah situs sekaligus aplikasi yang menyediakan tools untuk membuat desain grafis secara mudah dan penggunaannya dapat melalui smartphone. Aplikasi Canva sangat relevan jika dimanfaatkan untuk Pendidikan. Pernyataan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh pelangi (2020) yang menyimpulkan bahwa Aplikasi Canva dapat dimanfaatkan dalam ranah Pendidikan. Canva dapat membantu guru (pengajar) serta peserta didik (pembelajar) memudahkan dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya yang didapat karena mampu menarik perhatian dan minat dalam belajar dengan penyajian bahan ajar atau materi yang menarik. Sholeh (2020) menjelaskan bahwa peserta mendapatkan gambaran dan praktik secara langsung membuat konten dengan mudah sehingga konten yang digunakan sebagai sarana promosi mempunyai daya tawar yang menarik.

Penelitian Rahmatullah (2020) menyimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva layak digunakan di sekolah uji coba. Hasil uji coba lapangan siklus pertama yaitu 67.13 persen dan siklus kedua yaitu 88 persen. Persentase hasil belajar peserta didik menunjukkan peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik lebih mudah menguasai materi ketenagakerjaan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva dengan kriteria sangat baik. Adapun kelebihan dalam aplikasi Canva menurut Tanjung dan Faiza (2019) adalah memiliki beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis dan dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai.

Tujuan dari pelatihan berbasis IT ini untuk mengetahui pelaksanaan pelatihan aplikasi desain grafis Canva, hambatan guru terhadap penggunaan aplikasi desain grafis Canva, dan pengaruh penggunaan aplikasi desain grafis berbasis IT bagi guru kelas SDN 3 Nagritengah Purwakarta.

Berdasarkan paparan diatas maka guru-guru SDN 3 Nagritengah berkolaborasi dengan mahasiswa PGSD Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Purwakarta dalam kegiatan PPLSP 2022 dengan mengadakan pelatihan berbasis IT mengenai pemanfaatan platform canva dalam pembelajaran. Hal itu berdasar pada kebutuhan sekolah dalam hal desain grafis yaitu pembuatan poster atau pamflet, powerpoint, media pembelajaran, video pembelajaran dan lain sebagainya yang digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring. Melalui pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru-guru dalam penguasaan teknologi dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran di sekolah.

## **METODE**

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan secara luring (luar jaringan) di ruang kelas SDN 3 Nagritengah Kabupaten Purwakarta. Pelaksanaan kegiatan pelatihan dibagi kedalam beberapa tahapan meliputi persiapan awal, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan. masing-masing tahapan tersebut dijelaskan secara rinci sebagai berikut: 1) Persiapan, pada tahap persiapan diawali dengan mahasiswa melakukan analisis kebutuhan sekolah yang dilanjutkan diskusi dengan guru-guru serta kepala sekolah terkait topik penelitian. setelah menemukan topik selanjutnya mahasiswa melakukan diskusi kelompok untuk mendapatkan konsep atau gambaran terhadap pelatihan yang akan dilakukan. kemudian mengadakan diskusi kembali dengan pihak sekolah. setelah kegiatan pelatihan terkonsep dengan baik lalu kami melakukan perizinan kepada pihak sekolah dan korwil serta dosen pembimbing sekaligus meminta masukan dan arahnya. setelah sudah mendapatkan izin kami selanjutnya menyiapkan bahan dan membentuk tim untuk pelatihan; 2) Pelaksanaan, Kegiatan pelatihan dilakukan dengan metode ceramah interaktif dan praktik langsung menggunakan wifi dan laptop masing-masing. pada pemaparan materi, materi yang disampaikan berupa pengenalan aplikasi Canva, fitur-fitur yang ada di aplikasi Canva, kelebihan dan kekurangan, dan tutorial membuat powerpoint, poster, dan pada sesi terakhir pematerian guru diminta melakukan simulasi membuat produk; 3) Evaluasi, untuk mengetahui respon SDN 3 Nagritengah terhadap materi yang diberikan mereka diminta untuk mengisi kuesioner/angket kepuasan terhadap penelitian yang diberikan. Dalam pelaksanaan kegiatan ini, tim menggunakan metode pendekatan persuasif dan edukatif. Persuasif, yaitu pendekatan yang bersifat himbauan, ajakan, dan dukungan tanpa ada unsur paksaan bagi peserta untuk berperan aktif dalam kegiatan ini. Edukatif, yaitu pendekatan sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan dan keterampilan atau *softskill* untuk peserta pelatihan yaitu guru-guru SDN 3 Nagritengah Purwakarta.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SDN 3 Nagri Tengah Purwakarta. Kegiatan pengabdian dilaksanakan pada hari Rabu, 2 Maret 2022 pukul 09.00 - 12.00. Pengabdian ini dilakukan secara tatap muka dengan menerapkan protokol kesehatan yang ada seperti mencuci tangan terlebih dahulu menggunakan sabun, pengecekan suhu tubuh, serta penggunaan masker saat kegiatan berlangsung. Pemecahan masalah yang dilaksanakan berupa *training* atau pelatihan dengan melakukan pematerian kemudian demonstrasi atau guru melakukan praktek penggunaan aplikasi Canva dalam dunia pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Secara rinci kegiatan yang dilakukan pada program ini adalah sebagai berikut.

### **1) Pematerian aplikasi canva**

Pada kegiatan ini guru mendengarkan dan menyimak materi yang disampaikan oleh pemateri. Adapun materi yang disampaikan adalah pengenalan aplikasi canva, manfaat aplikasi canva,

kelebihan dan kekurangan aplikasi canva, fitur-fitur yang tersedia di canva, serta tutorial pembuatan poster dan powerpoint melalui aplikasi canva.

2) Demonstrasi atau simulasi praktek

Pada kegiatan ini, guru diminta untuk mulai membuat poster sesuai dengan kreatifitasnya masing-masing dengan bimbingan atau arahan dari mahasiswa.

3) Pemberian *reward* atau hadiah

Pada kegiatan ini setiap guru yang membuat kreasi apapun melalui aplikasi canva akan memiliki kesempatan yang sama untuk masuk ke dalam undian. Dan pemenang undian tersebut akan mendapatkan hadiah dari panitia atau pemateri. Dan selanjutnya diakhiri dengan pengisian angket kepuasan terhadap pelatihan yang dilaksanakan.

Kegiatan awal dari pengabdian ini adalah pembukaan oleh pembawa acara dilanjutkan dengan sambutan sekaligus pembukaan secara resmi oleh kepala sekolah SDN 3 Nagritengah. Selain itu, kepala sekolah juga memberikan ucapan terima kasih karena dengan adanya pelaksanaan pengabdian berupa pelatihan ini dapat bermanfaat untuk ibu bapak guru di sekolah dalam meningkatkan kemampuan penggunaan teknologi untuk pembelajaran. Hal ini dapat ditunjukkan dengan Gambar 1)



Gambar 1. Sambutan kepala sekolah SDN 3 Nagritengah dan membuka kegiatan pengabdian kepada masyarakat Kegiatan selanjutnya sesuai dengan tahapan rancangan yang telah dibuat, diantara lain.

1) Pembimbingan pembuatan poster di canva

Kegiatan awal ini dimaksudkan agar tim pengabdian dapat memberikan wawasan dan pengetahuan mengenai pembuatan poster di canva serta peserta pelatihan akan ditugaskan untuk membuat suatu karya poster sederhana menggunakan canva. Kegiatan ini dimaksudkan agar guru-guru menjadi lebih tahu poin-poin penting dalam penggunaan canva seperti definisi canva, fungsi dari canva, kelebihan serta kekurangan dari canva untuk di masa pembelajaran daring.

2) Pembimbingan pembuatan power point di canva

Pada kegiatan ini, guru dilatih untuk dapat melakukan membuat media pembelajaran powerpoint dengan berbagai tema yang menarik hal itu didukung oleh tersedianya banyak template simple dan fitur-fitur yang siap pakai. Sehingga pengguna lebih mudah mengoperasikan serta mencocokkan templet yang akan digunakan oleh pemula yang belum mahir menggunakan aplikasi desain grafis canva secara gratis.

3) Pelatihan membuat produk di canva

Pada kegiatan ini, guru-guru dilatih untuk dapat meningkatkan kreatifitas guru di masa PTM Terbatas dalam menggunakan dan memanfaatkan canva untuk kebutuhan sekolah seperti pamflet PPDB, Poster edukasi, media pembelajaran powerpoint dengan berbagai tema yang menarik. Oleh karenanya guru perlu meningkatkan skill melalui adaptasi teknologi. Salah satu jenis platform yang menyediakan desain grafis adalah Canva. Hal ini dapat ditunjukkan dengan Gambar 2 dan 3.



Gambar 2. Pelatihan pembuatan suatu produk di canva



Gambar 3. Hasil produk yang telah dibuat peserta pelatihan di canva

Tabel 1. Jumlah Peserta Pelatihan

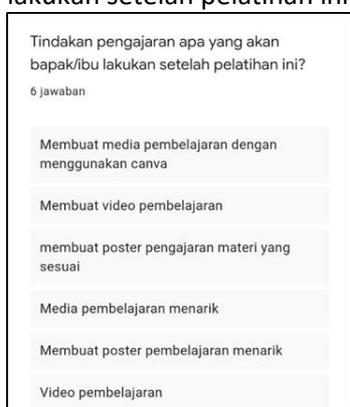
No	Nama Peserta	Asal Instansi	Alamat
1.	Ratna Dewi Novianti, S.Pd.	SDN 3 Nagritengah	Purwakarta
2.	Fitri Fernindah, S.Pd.	SDN 3 Nagritengah	Purwakarta
3.	Reni Rainasari, S.Pd.	SDN 3 Nagritengah	Purwakarta
4.	Herawati, S.Pd.	SDN 3 Nagritengah	Purwakarta
5.	Ratnasari, S.Pd.	SDN 3 Nagritengah	Purwakarta
6.	Nani Mulyani, S.Pd.	SDN 3 Nagritengah	Purwakarta
7.	Nova Aldiansya, S.Pd.	SDN 3 Nagritengah	Purwakarta

Setelah peserta pelatihan selesai membuat suatu produk di canva, selanjutnya para guru atau peserta pelatihan diberikan sebuah *google form* untuk mengisi beberapa pertanyaan yang dapat membantu mahasiswa dalam mengevaluasi kegiatan pelatihan ini. Salah satu pertanyaannya adalah apakah pelatihan canva yang dilaksanakan oleh mahasiswa MBKM berguna bagi bapak/ibu guru. Hal ini ditunjukkan oleh Gambar 4)



Gambar 4. Feedback dari peserta pelatihan

Pada *google form* juga terdapat pertanyaan terkait tindakan pengajaran apa yang akan bapak/ibu lakukan setelah pelatihan ini. Hal ini ditunjukkan oleh Gambar 5)



Gambar 5. Tindakan pengajaran yang akan dilakukan peserta pelatihan setelah kegiatan pelatihan

## PENUTUP

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan yang meliputi persiapan awal, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan maka dapat disimpulkan bahwa Guru SDN 3 Nagritengah sangat antusias dan senang pada pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat dari awal hingga akhir, sehingga kegiatan pelatihan menggunakan canva dapat terlaksana dengan baik dan program Pengabdian kepada Masyarakat menjadi hal yang bermanfaat bagi guru-guru di SDN 3 Nagritengah karena dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam menggunakan canva yang akan digunakan untuk membuat poster, pamflet, serta media pembelajaran di kelas secara daring maupun luring.

## REFERENSI

- Bakri, N. F., Simaremare, E. S., Lingga, I. S., & Susilowaty, R. A. (2021). Pelatihan Pembuatan Materi Presentasi Dan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Kepada Guru di Kota Medan Dan Jayapura Secara Online. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 7(1), 1-10.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3).
- Mila, N., Alisyahbana, A. N. Q. A., Arisah, N., & Hasan, M. (2021). Efektivitas Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring. *Prosiding Penelitian Pendidikan Dan Pengabdian 2021*, 1(1), 181-188.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra indonesia jenjang sma/ma. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79-96.

- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Rusdiana, R. Y., Putri, W. K., & Sari, V. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva bagi Guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430-436.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7 (2), 79.
- Widiantari, N. N., Gading, I. K., & Astawan, I. G. (2021). Bahan Ajar Interaktif Berbasis Kearifan Lokal Bali Tema Indahnya Kebersamaan. *Jurnal Pendidikan Multikultural Indonesia*, 4(1).