



Penguatan Pembelajaran Daring Melalui Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva

Annas Al Fiani^{1✉} & Muhammad Hanif²

^{1✉} Universitas Pendidikan Indonesia, annasalfiani@upi.edu, Orcid ID: [0000-0003-1869-2570](https://orcid.org/0000-0003-1869-2570)

² Universitas Pendidikan Indonesia, muhammadhanif@upi.edu, Orcid ID: [0000-0003-4132-9788](https://orcid.org/0000-0003-4132-9788)

Article Info

History Article

Received:

Jun 2022

Accepted:

Aug 2022

Published:

Aug 2022

Abstract

The occurrence of the Covid-19 pandemic has made the learning system in Indonesia change from offline to online. Online learning requires teachers to creatively and innovatively deliver subject matter because online learning depends on the ability to use technology. Some teachers at the Islamic Elementary School of Sirojul Athfal have not been able to use technology properly and faced difficulty to make learning media so which creates monotonous learning and makes students less interested in teaching and learning. Hence, students do not understand the material presented. To the problem above, the author held training on the Canva application used to support learning media creation for teachers at the Islamic Elementary School of Sirojul Athfal, Limo sub-district, Depok city. The method used in this activity is to provide training on how to use the Canva application. This activity is intended so that teachers can use the Canva application to create a variety of fun learning media to make students interested in participating in teaching and learning activities. Canva is a graphic design application that can be used to create digital learning media such as interactive presentations, e-modules, learning comics, educational posters, and so on. This training was carried out from early July until the end of July 2021 through an offline class at the Islamic Elementary School of Sirojul Athfal. The program targets in this activity were 2 teachers. Through this training activity, teachers can create interactive and fun learning media for students so that they can attract students' interest in learning. The teacher feels this activity is very useful and hopes to continue.

Keywords:

Graphic Design Application, Learning Media, Canva, Teachers

How to Cite:

Fiani, A. A., & Hanif, M. (2022). Penguatan pembelajaran daring melalui pelatihan penggunaan aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat PGSD*, 2(2), 136-146.

Artikel Info

Riwayat Artikel

Dikirim:

Jun 2022

Diterima:

Agu 2022

Diterbitkan:

Agu 2022

Abstrak

Terjadinya pandemi covid-19 membuat sistem pembelajaran di Indonesia berubah dari luring menjadi daring. Pembelajaran daring menuntut guru untuk kreatif dan inovatif dalam menyampaikan materi pelajaran karena pembelajaran daring sangat bergantung pada kemampuan penggunaan teknologi. Banyak guru di MI Sirojul Athfal yang belum dapat menggunakan teknologi dengan baik dan kesulitan dalam membuat media pembelajaran sehingga pembelajaran monoton dan siswa kurang berminat dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar. Akibatnya siswa kurang memahami materi yang disampaikan. Dengan adanya permasalahan tersebut, penulis mengadakan pelatihan penggunaan aplikasi Canva untuk mendukung pembuatan media pembelajaran bagi guru di MI Sirojul Athfal Kecamatan Limo, Kota Depok. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini yaitu dengan memberikan pelatihan cara penggunaan aplikasi Canva. Kegiatan ini dimaksudkan agar guru dapat memanfaatkan aplikasi Canva untuk membuat berbagai media pembelajaran yang menyenangkan agar siswa tertarik untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar. Canva merupakan aplikasi desain grafis yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran digital seperti presentasi interaktif, e-modul, komik pembelajaran, poster pendidikan dan sebagainya. Pelatihan ini dilakukan pada awal juli sampai akhir juli 2021 secara luring di sekolah MI Sirojul Athfal. Sasaran program pada kegiatan ini berjumlah 2 orang guru MI Sirojul Athfal. Melalui kegiatan pelatihan ini guru kemudian dapat membuat media pembelajaran interaktif dan menyenangkan bagi siswa sehingga dapat menarik minat siswa dalam belajar. Guru merasa aktifitas ini sangat bermanfaat dan berharap terus dilanjutkan.

Kata Kunci:

Aplikasi Desain Grafis, Media Pembelajaran, Canva, Guru

Cara mensitasi:

Fiani, A. A., & Hanif, M. (2022). Penguatan pembelajaran daring melalui pelatihan penggunaan aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat PGSD*, 2(2), 136-146.

PENDAHULUAN

Proses pembelajaran merupakan kegiatan interaksi antara guru dan peserta didik yang dilakukan di kelas. Dalam proses pembelajaran melibatkan kegiatan belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Belajar merupakan perubahan perilaku pada individu, yang sebelumnya tidak bisa menjadi bisa (Putria, Maula & Uswatun, 2020). Proses interaksi dalam kegiatan belajar mengajar agar berjalan dengan baik membutuhkan bantuan alat atau perantara yang biasa dikenal sebagai media pembelajaran (Munadi, 2012). Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim yaitu guru kepada penerima pesan yaitu murid, sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan serta minat peserta didik untuk belajar (Jauhari, 2018). Menurut Pribadi (2017) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang memuat informasi dan pengetahuan yang digunakan untuk membuat proses belajar menjadi efektif dan efisien, media pembelajaran membuat aktivitas pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa. Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan yang bersifat kolaboratif serta berpusat pada siswa (Boholano, 2017).

Perkembangan teknologi pada abad ke-21 semakin maju, perkembangan teknologi membawa dampak bagi dunia pendidikan yaitu munculnya berbagai sumber belajar berbasis daring seperti pembelajaran daring, perpustakaan daring (e-perpus), bahkan diskusi yang saat ini dapat dilakukan secara daring dengan tujuan peningkatan kualitas pembelajaran. Merebaknya berbagai fitur maupun platform yang menunjang pembelajaran merupakan peluang bagi dunia pendidikan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi untuk dapat mengembangkan strategi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi, membutuhkan tenaga pendidik yang berkompoten (Setiawan, 2017). Banyaknya fitur maupun platform yang dapat menunjang pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan dapat mengkombinasikan strategi mengajar dengan pemanfaatan teknologi terutama dalam pembelajaran daring. Pembelajaran dikatakan efektif jika desain pembelajaran memberikan dampak yang positif, adanya peningkatan hasil belajar siswa, dan dapat menjawab kebutuhan yang berhubungan dengan proses belajar mengajar. Tujuan utama dalam proses pendidikan yaitu keberhasilan pembelajaran. Upaya untuk mencapai tujuan pendidikan tersebut dengan mendesain proses pembelajaran yang tepat sasaran, berdampak, serta tepat daya dalam peningkatan kompetensi siswa baik dari aspek kognitif, afektif serta psikomotorik. Guru harus mampu mendesain pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa serta perkembangan zaman dan kondisi yang ada saat ini.

Canva merupakan salah satu aplikasi desain grafis dan publikasi online yang sangat cocok untuk digunakan oleh para pemula. Terdapat berbagai macam fitur yang sangat membantu dalam merancang desain konten yang diinginkan bahkan dalam bidang pendidikan, yang menyediakan berbagai macam template yang dapat digunakan dalam membuat infografis, poster, presentasi, pamflet, brosur, logo, laporan, sertifikat, sampul buku, virtual background, mengedit video, kartu undangan, banner iklan, kolase foto, resume, wallpaper telepon, papan tulis, thumbnail YouTube, format kalender, menu, video seluler, planner, dan jadwal kelas. Adapun cara menggunakan aplikasi Canva meliputi; membuat akun Canva, mengedit *Background*, menambahkan teks, mengunduh serta dapat membagikan desain (Rahmatullah, Inanna & Ampa, 2020). Dengan Penggunaan platform Canva baik Canva Pro atau Canva for Education guru dapat memiliki akses ribuan template pendidikan berkualitas. Pemanfaatan aplikasi Canva dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran digital seperti presentasi interaktif, e-modul, komik pembelajaran, poster pendidikan, dan masih banyak lagi. Canva for Education dapat diakses dengan menggunakan domain akun belajar.id yang dapat digunakan peserta didik dan pendidik untuk mengakses layanan pembelajaran berbasis elektronik. Canva menawarkan versi unggulan K12 secara gratis untuk yang menggunakan domain belajar.id dengan dipenuhi fitur bermanfaat. Ada beberapa syarat jika ingin memperoleh akun Canva for Education diantaranya Guru atau Certified Educator, email belajar.id, kartu tanda guru atau sertifikat pendidik.

Terjadinya Pandemi Covid-19 berdampak pada perubahan kehidupan manusia salah satunya perubahan dalam sistem pendidikan yang sebelumnya kegiatan belajar mengajar dilakukan secara konvensional atau tatap muka harus dilaksanakan secara daring atau online. Pembelajaran daring yaitu suatu sistem pembelajaran yang dilakukan tidak bertatap muka secara langsung, tetapi dengan menggunakan platform yang dapat membantu proses pembelajaran jarak jauh yang bertujuan memberikan layanan pembelajaran bermutu dan jaringan yang bersifat masif dan terbuka menjangkau peminat yang lebih banyak dan lebih luas (Sofyana & Rozaq, 2019). Pembelajaran daring membuat peserta didik khususnya siswa Madrasah Ibtidaiyah (MI) Sirojul Athfal sulit memahami materi yang disampaikan guru karena terbatasnya kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran yang mudah dipahami siswa. Kurangnya keterampilan dan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi membuat guru hanya mengandalkan bahan ajar, buku atau media yang bersumber dari YouTube. Kegiatan Pembelajaran yang berubah secara daring ini tentunya guru harus kreatif dan inovatif dalam merancang proses kegiatan belajar mengajar salah satunya guru harus mampu menyiapkan media pembelajaran yang tepat yang dapat mudah dimengerti siswa serta tidak bersifat monoton sehingga membuat siswa jenuh dan bosan dalam belajar. Bagi guru sekolah dasar yang terbiasa melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara tatap muka dengan diterapkannya pembelajaran secara daring memunculkan ketidaksiapan persiapan belajar. Perubahan yang terjadi secara cepat disebabkan penyebaran virus Covid semua orang dipaksa untuk melek teknologi. Melalui teknologi inilah yang menjadi jembatan yang dapat menghubungkan guru dan siswa dalam pembelajaran tanpa harus tatap muka (Rigianti, 2020). Perlu adanya upaya untuk meningkatkan motivasi serta minat pada siswa agar mutu belajarnya semakin maju serta dapat meningkatkan kualitas hasil belajarnya. Keadaan ini memaksa para guru untuk melakukan inovasi-inovasi baru yang dapat menyelesaikan permasalahan yang ada (Aji, 2020). Dalam hal ini media pembelajaran sangat diperlukan membangkitkan serta meningkatkan minat baru dalam proses pembelajaran (Hapsari & Zulherman, 2021).

Pembelajaran daring membuat siswa MI Sirojul Athfal kesulitan dalam memahami materi pelajaran dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang mendukung serta banyak siswa yang kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran daring. Kurangnya media pembelajaran yang mendukung dikarenakan kurangnya kemampuan guru dalam penggunaan teknologi. Guru hanya memanfaatkan media pembelajaran berupa video interaktif yang bersumber dari YouTube sehingga siswa kurang paham dengan materi yang disampaikan. Dengan adanya permasalahan tersebut penulis melakukan kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran bagi guru MI Sirojul Athfal agar guru dapat membuat media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami siswa serta dapat menarik minat siswa dalam belajar.

METODOLOGI

Bentuk kegiatan yang direncanakan penulis dalam kegiatan pengabdian ini ialah pelatihan. Kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam kurun waktu awal bulan Juli hingga akhir bulan Juli 2021. Lokasi Pengabdian di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Sirojul Athfal yang terletak di Jalan Krukut Raya No.40, RW 07, Kelurahan Krukut, Kecamatan Limo, Kota Depok, Provinsi Jawa Barat. Kegiatan ini dilakukan secara luring di MI Sirojul Athfal Depok dengan tetap menerapkan protokol kesehatan.

Pelatihan ini bertujuan agar guru dapat membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif melalui aplikasi Canva. Menurut Werther dan Davis (dalam Priansa, 2017) menyatakan bahwa manfaat pelatihan adalah adanya kemampuan untuk meningkatkan jenjang karier pegawai dan membantu pegawai untuk berkembang dalam rangka menyelesaikan berbagai tanggung jawab pada masa yang akan datang (Handoko, 2017). Metode yang digunakan dalam pelatihan penggunaan aplikasi Canva ini ada 3, yaitu: (1) Ceramah, dalam metode ini penulis memberikan teori berupa penjelasan cara masuk dalam aplikasi Canva, membuat akun Canva, dan menjelaskan fungsi-fungsi *tools* yang ada di dalam aplikasi Canva; (2) Diskusi interaktif, setelah penyampaian teori pelatihan guru diberikan kesempatan untuk bertanya dan berdiskusi seputar materi yang dibahas; (3) Praktik, penulis memberikan contoh secara langsung cara penggunaan *tools* yang ada

di aplikasi Canva kemudian guru mempraktekkannya secara langsung. Keaktifan merupakan kegiatan yang melibatkan fisik maupun mental mencakup berpikir serta berbuat suatu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan (Wibowo, 2016). Tujuannya agar guru tidak hanya mendapat materi secara teori tetapi juga secara praktik.

Pelatihan penggunaan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran ini melalui 3 tahap, yaitu:

Perencanaan

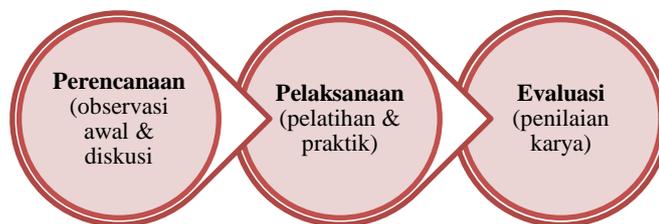
Pada tahap ini yang dilakukan penulis mempersiapkan surat pengantar KKN dari kampus Universitas Pendidikan Indonesia dan menyampaikannya kepada pihak sekolah, setelah itu penulis mensurvei dan melakukan observasi ke lapangan untuk mengetahui data atau fenomena apa yang sedang terjadi di sekolah MI Sirojul Athfal. Melalui observasi dan berdiskusi dengan guru MI Sirojul Athfal kebutuhan guru yaitu kurangnya kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis digital sehingga penulis berinisiatif melakukan pelatihan penggunaan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran.

Pelaksanaan

Pada tahap ini kegiatan pelatihan dilakukan selama 2 hari secara luring dimulai pada tanggal 16 dan 18 Juli 2021. Teknik dalam pelaksanaan ini penulis menjelaskan cara mengunduh dan membuat akun aplikasi Canva baik penggunaan Canva di gawai maupun penggunaan Canva di laptop. Setelah itu penulis menjelaskan fungsi *tools* yang ada di dalam aplikasi Canva, kemudian guru mempraktekan secara langsung penggunaan *tools* dalam aplikasi Canva.

Evaluasi

Tahap ini bertujuan untuk mengukur setiap proses pelatihan berlangsung seberapa guru dapat memahami dan menggunakan aplikasi Canva.



Gambar 1. Metode Pelaksanaan Kegiatan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahap Perencanaan

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Sirojul Athfal, Kelurahan Krukut, Kecamatan Limo, Kota Depok, Provinsi Jawa Barat. Pada tahapan perencanaan ini penulis mempersiapkan surat pengantar KKN (Kuliah Kerja Nyata) dari Universitas Pendidikan Indonesia yang kemudian disampaikan secara langsung kepada kepala sekolah MI Sirojul Athfal Depok. Setelah itu penulis melakukan diskusi dengan kepala sekolah serta guru terkait permasalahan atau kebutuhan di MI Sirojul Athfal Depok. Dari kegiatan diskusi yang dilakukan guru dan penulis sepakat untuk mengadakan pelatihan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran.

Beberapa pertimbangan Canva dipilih sebagai aplikasi yang tepat dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi, diantaranya yaitu Aplikasi Canva dapat digunakan secara gratis, Aplikasi Canva sangat fleksibel dapat digunakan di laptop maupun gawai, Canva menyediakan berbagai fitur menarik yang dapat digunakan dengan gratis, hasil desain Canva dapat diunduh berbagai macam jenis file, serta Canva memiliki berbagai template yang menarik.



Gambar 2. Koordinasi dengan Kepala Sekolah MI Sirojul Athfal

Tahap Pelaksanaan

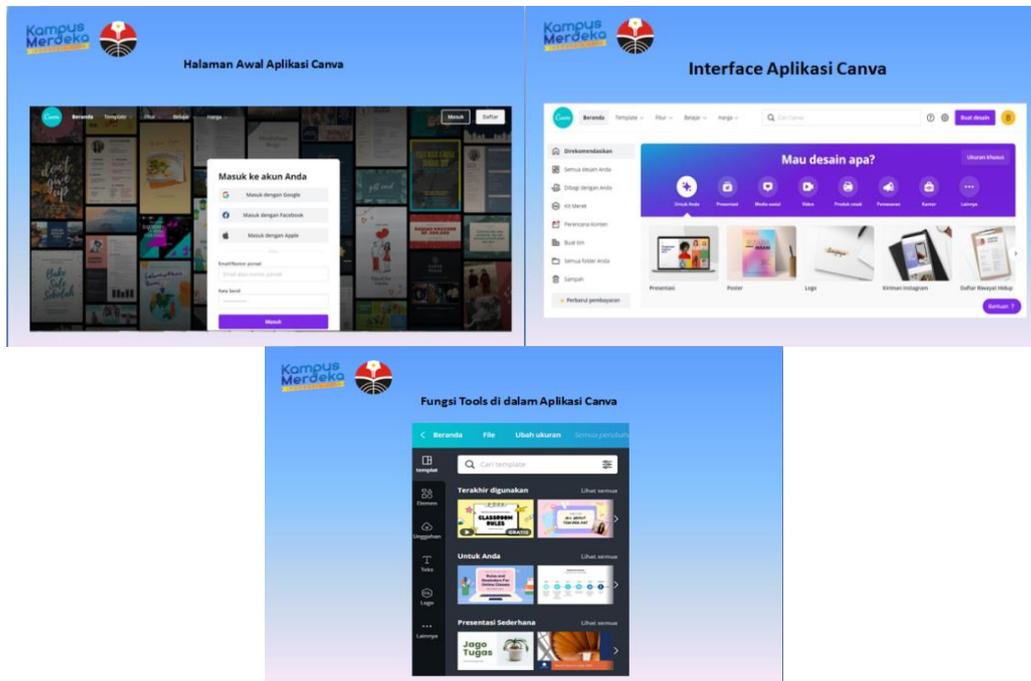
Kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran dilaksanakan secara luring (Tatap Muka) di MI Sirojul Athfal Depok dengan tetap menerapkan protokol kesehatan. Pelatihan ini dilakukan selama 2 hari tanggal 16 dan 18 Juli 2021. Pelaksanaan kegiatan pelatihan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran dibagi kedalam 3 sesi atau 3 tahap, yaitu: (1) Penyampaian Materi pelatihan oleh pelaksana kegiatan yaitu penulis sendiri; (2) Kegiatan interaktif atau sesi diskusi dengan tanya jawab antara peserta dan pelatih kegiatan; (3) Kegiatan Praktik secara langsung dengan latihan membuat media pembelajaran dari aplikasi Canva. Adapun uraian kegiatan pelatihan setiap sesi sebagai berikut.

Penyampaian Materi Pelatihan

Kegiatan Penyampaian Materi ini dilakukan oleh penulis sendiri. Pada tahap penyampaian materi pelatihan sebagai upaya *brainstroming* serta membangun pengetahuan mengenai pentingnya bahan ajar yang kreatif dan inovatif. Pada pelatihan ini juga dijelaskan manfaat aplikasi Canva dalam mendukung guru membuat media pembelajaran. Pada pelaksanaan ini penulis menjelaskan cara-cara penggunaan aplikasi Canva seperti mengajarkan cara mendaftar atau login dalam aplikasi Canva dengan menggunakan akun gmail. selain menggunakan akun gmail, untuk login Canva juga dapat menggunakan akun facebook atau Google. Setelah menjelaskan cara membuat akun Canva, kemudian penulis mengenalkan interface Canva, fitur-fitur yang ada di aplikasi Canva serta fungsi-fungsi *tools* yang ada di aplikasi Canva. penulis juga menjelaskan berbagai recommended template yang ada di aplikasi Canva diantaranya marketing, school, social media, event, personal dan lainnya, untuk guru dapat memilih school yang nantinya akan muncul template yang berkaitan dengan kebutuhan-kebutuhan guru seperti Mind Map, Class Schedule, Yearbook, Lesson Plan, Presentation, Worksheet, video interaktif dan sebagainya.

Canva memiliki berbagai macam template yang beragam dan sangat lengkap, template yang ada di Canva tersedia berbagai macam template desain seperti template desain membuat poster, infografis, logo, video, dan template desain lainnya. Dengan Penggunaan platform Canva baik Canva Pro atau Canva for Education guru dapat memiliki akses ribuan template pendidikan berkualitas. Pemanfaatan aplikasi Canva dapat digunakan guru untuk membuat media pembelajaran digital seperti presentasi interaktif, e-modul, komik pembelajaran, poster pendidikan, dan masih banyak lagi. Setelah menjelaskan berbagai template Canva kemudian penulis menjelaskan berbagai fungsi *tools* yang ada di dalam Canva seperti fungsi *tools* unggahan yang dapat mengupload foto yang berasal dari luar aplikasi Canva, element yaitu gambar-gambar pilihan yang tersedia di dalam aplikasi Canva yang dapat ditambahkan terdapat yang gratis dan juga berbayar, element yang ada di Canva sangat lengkap, penulis juga menjelaskan cara-cara penggunaan *tools* yang ada di aplikasi Canva seperti cara-cara menambahkan teks, mengedit teks, mengganti ukuran teks, menambah element atau gambar, mengubah arah gambar, transparansi

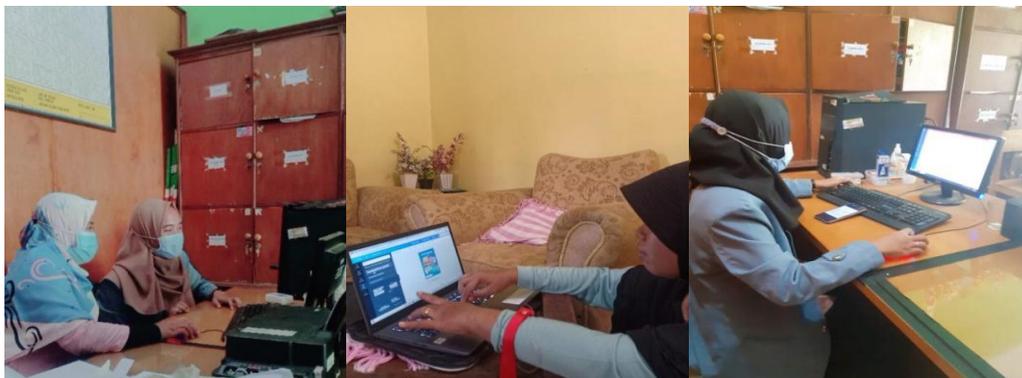
gambar, serta fungsi-fungsi *tools* lainnya yang ada di dalam aplikasi Canva. Penulis juga menjelaskan Akses yang dapat terintegrasi dengan aplikasi Canva diantaranya seperti akses ke Google Drive, Dropbox, Folders dan Google classroom yang dapat memudahkan dalam proses belajar mengajar. Selain itu Canva juga dapat disimpan dalam berbagai jenis file jpg, png, pdf dan jenis file lainnya.



Gambar 3. Materi Aplikasi Canva

Kegiatan Interaktif

Setelah menjelaskan berbagai fitur serta fungsi *tools* yang ada di dalam Canva penulis menyediakan sesi diskusi untuk mendiskusikan yang belum guru mengerti terkait penggunaan aplikasi Canva, dikarenakan dalam menggunakan aplikasi canva diperlukan skill dan kreativitas dalam membuat desain sehingga guru harus paham mengenai fungsi-fungsi dari setiap fitur serta *tools* yang ada di dalam aplikasi Canva agar guru dapat membuat desain yang menarik secara maksimal. Dalam kegiatan ini guru mencoba untuk mengingat kembali fungsi-fungsi *tools* yang sudah dijelaskan, karena banyak *tools* yang ada di aplikasi Canva membuat guru harus memahami satu persatu *tools* agar tidak lupa dalam penggunaannya.



Gambar 4. Pelaksanaan Pelatihan

Kegiatan Praktik

Setelah menjelaskan materi aplikasi Canva dan membuka sesi diskusi bersama guru terkait aplikasi Canva, penulis melanjutkan ke tahap praktik secara langsung. Pada tahap ini guru praktek secara langsung mencoba membuat desain presentasi menggunakan aplikasi Canva. Guru menyiapkan materi pelajaran yang akan di muat di dalam media pembelajaran yang akan dibuat di Canva

1. Guru diinstruksikan untuk membuka akses situs Canva di web, kemudian menginstruksikan guru untuk mendaftar aplikasi canva dengan akun gmail milik guru, agar nantinya guru dapat memanfaatkan Canva untuk membuat media pembelajaran seterusnya secara mandiri. Selain mendaftar dengan menggunakan akun gmail, daftar akun Canva juga dapat menggunakan akun facebook dan Google.
2. Setelah berhasil mendaftar aplikasi Canva, pada aplikasi Canva akan muncul interface Canva, Penulis meninstruksikan guru untuk memilih menu tampilan pendidikan agar selaras pada fokus bidang pengabdian, walaupun desain dapat digunakan bebas. guru diinstruksikan untuk memilih desain template pendidikan atau yang lainnya yang tersedia pada aplikasi Canva untuk memudahkan dalam membuat media pelajaran, sehingga guru tidak mengedit dari awal.
3. Kemudian guru diinstruksikan untuk memasukan materi yang telah di siapkan pada layar edit Canva dengan cara copy paste, setelah memasukan materi ke dalam semua Canva edit kemudian guru dapat mengedit background bebas sesuai dengan keinginan sendiri, seperti menambahkan gambar dari fitur element, mengubah jenis font, mengubah ukuran font, menghapus element yang tidak diperlukan, mengubah warna latar belakang dan sebagainya sesuai dengan kreativitas guru. Setelah selesai mengedit dan memasukan materi guru diinstruksikan untuk menyimpan hasil karya secara online dan offline. Guru menginstruksikan untuk menyimpan hasil karya ke dalam berbagai jenis file. Desain Canva juga sangat mudah di unduh dan ditampilkan di berbagai aplikasi lainnya contohnya aplikasi power point, serta dapat diunduh dalam berbagai jenis file PNG, JPG, atau PDF.

Pada hari selanjutnya guru melakukan full praktik secara langsung dalam membuat media pembelajaran berbasis teknologi aplikasi Canva. selain pelatihan membuat media pembelajaran berupa presentasi dan video pembelajaran interaktif, guru juga diajarkan cara membuat Twibbon. Langkah-langkah yang dilakukan dalam membuat Twibbon sama seperti cara membuat presentasi atau video pembelajaran interaktif hanya saja pada bagian latar terdapat background yang dapat dimasukan foto, penulis menginstruksikan guru untuk mentransparansi latar belakang Twibbon dengan *tools* transparansi latar belakang yang ada di dalam aplikasi Canva. Setelah itu Twibbon pun dapat digunakan dengan menguploadnya di aplikasi Twibbonize untuk memudahkan guru serta siswa mengakses untuk memasukan foto ke dalam Twibbon. Aplikasi yang digunakan dalam mengupload Twibbon yaitu Twibbonize. Twibbonize yaitu sebuah aplikasi tempat masyarakat menyebarkan hasil karya Twibbonnya yang dapat dilihat dan digunakan oleh semua orang secara bebas.



Tabel 5. Hasil Desain Guru

Tahap Evaluasi

Pada tahap ini penulis dan guru mengevaluasi pelatihan Canva, seperti hambatan-hambatan yang terjadi selama pelatihan, seperti sebagian besar guru baru pertama kali menggunakan aplikasi Canva belum familier menggunakan aplikasi Canva sehingga butuh penjelasan dan pengarahan yang intensif sampai guru mengerti dan paham cara penggunaannya. Guru sangat aktif berkonsultasi saat melakukan praktik secara langsung, guru selalu meminta arahan jika tidak bisa dalam mengedit desain, kemauan dan kegigihan guru dalam belajar menggunakan aplikasi Canva membuat guru dengan cepat dapat menguasai teknik mengedit desain, walaupun terkadang guru masih bingung dalam penggunaan fitur atau *tools* yang ada di dalam aplikasi Canva sehingga masih berulang-ulang bertanya dan perlu diarahkan langsung dalam penerapannya.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar, melihat kondisi saat ini pembelajaran harus dilakukan secara daring sehingga guru harus mampu membuat inovasi dan kreatifitas dalam menyampaikan pelajaran agar bermakna bagi siswa. Media yang disajikan pada masa ini lebih kepada media pembelajaran yang berbasis teknologi sehingga pemanfaatan aplikasi Canva sangat bermanfaat bagi guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik dikarenakan aplikasi Canva dapat diakses dengan mudah dan fleksibel bisa digunakan di laptop maupun melalui gawai.

Dengan adanya pengabdian melalui pelatihan penggunaan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran guru sangat terbantu, kegiatan ini dapat menambah skill atau kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran yang inovatif dan menarik minat siswa untuk belajar. Dalam kondisi pandemi seperti ini banyak siswa yang merasa bosan dengan media pembelajaran yang monoton, dengan adanya pelatihan ini guru dapat membuat media pembelajaran dengan berbagai kreativitas yang menarik.

Dari serangkaian kegiatan pelatihan yang dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran dapat meningkatkan skill guru MI Sirojul Athfal dalam membuat media pembelajaran.

PERSEMBAHAN

Dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian melalui pelatihan penggunaan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran, penulis berterima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam mendukung program ini, terutama LPPM UPI yang sudah menyelenggarakan kegiatan pengabdian ini. Dosen pembimbing lapangan yang telah memberikan ilmu serta bimbingannya, Kepala sekolah serta guru-guru MI Sirojul Athfal Depok sebagai mitra kegiatan pengabdian.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, R. H. S. (2020). Dampak covid-19 pada pendidikan di Indonesia: Sekolah, keterampilan, dan proses pembelajaran. *Salam: Jurnal Sosial & Budaya Syar'i*, 7(2), 395-402. <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v7i5.15314>
- Boholano, H. B. (2017). Smart social networking: 21st century teaching and learning skills. *Research in Pedagogy*, 7(1), 21-29. <http://dx.doi.org/10.17810/2015.45>
- Handoko, T. (2012). *Manajemen Personalia & Sumberdaya Manusia Edisi ke-2*. Yogyakarta: BPFPE.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(4), 2384-2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Jauhari, M. I. (2018). Peran media pembelajaran dalam pendidikan islam. *Piwulang: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 1(1), 54-67. <http://dx.doi.org/10.32478/ngulang.v1i1.155>
- Munadi, Y. (2012). *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Ciputat: Gaung Persada Press.
- Priansa, D. J. (2017). *Komunikasi Pemasaran Terpadu pada Era Media Sosial*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Putria, H., Maula, L. H. D., & Uswatun, D. A. (2020). Analisis proses pembelajaran dalam jaringan (daring) masa pandemi covid-19 pada guru sekolah dasar. *Jurnal Basicedu: Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(4), 861-872. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.460>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audiovisual berbasis aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>
- Rigianti, H. A. (2020). Kendala pembelajaran daring guru sekolah dasar di Kabupaten Banjarnegara. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 7(2), 297-302. <http://dx.doi.org/10.31316/esjurnal.v7i2.768>
- Setiawan, W. (2017). Era Digital dan Tantangannya. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan 2017*, 09 Agustus 2017 (pp. 1-9). Sukabumi: Universitas Muhammadiyah Sukabumi

Sofyana, L., & Rozaq, A. (2019). Pembelajaran daring kombinasi berbasis WhatsApp pada kelas karyawan Prodi Teknik Informatika Universitas PGRI Madiun. *Janapati: Jurnal Nasional Pendidikan Teknik Informatika*, 8(1), 81-86. <https://doi.org/10.23887/janapati.v8i1.17204>

Wibowo, N. (2016). Upaya peningkatan keaktifan siswa melalui pembelajaran berdasarkan gaya belajar di SMK Negeri 1 Saptosari. *Elinvo*, 1(2), 128-139. <http://dx.doi.org/10.21831/elinvo.v1i2.10621>