

e-ISSN3025-8030 : p-ISSN3025-6267



Vol. 2, No. 1b, Juli Tahun 2024

Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat

AMPOEN

Akselerasi Merdeka Belajar dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat



Diterbitkan oleh:
Universitas Serambi Mekkah - Banda Aceh

Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar dalam Pengabdian
Orientasi Masyarakat

JURNAL AMPOEN

Vol. 2, No. 1b, Juli Tahun 2024

Halaman: 329-334

SOSIALISASI MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN BERBASIS INTERNET MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA KEPADA GURU DI SD NEGERI 067243 MEDAN SELAYANG

Patri Janson Silaban, Egy Santoso, Putri Delya, Jemrianti, Siswita Anggreani

PGSD, Universitas Katolik Santo Thomas, Medan

Artikel di Jurnal AMPOEN

Tersedia di : <https://jurnal-serambimekkah.org/index.php/ampoen>

DOI : <https://doi.org/10.32672/ampoen.v2i1b.1954>

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini

APA : Silaban, P., Santoso, E., Delya, P., Jemrianti, J., & Anggreani, S. (2024).
PENGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI
GURU SD NEGERI 067244. *Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar Dalam
Pengabdian Orientasi Masyarakat (AMPOEN): Jurnal Pengabdian Kepada
Masyarakat*, 2(1b), 329–334. <https://doi.org/10.32672/ampoen.v2i1b.1954>

Lainnya Kunjungi : <https://jurnal-serambimekkah.org/index.php/ampoen>

Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat (**Jurnal AMPOEN**):
Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat dengan Visi “Berdaya melalui Abdi, Merdeka dalam
Publikasi” sebagai platform bagi para pengabdian, peneliti, praktisi, dan akademisi untuk berbagi
pengetahuan, pengalaman, dan hasil layanan yang berkontribusi terhadap pengembangan
masyarakat di Indonesia. Berisi hasil-hasil kegiatan pengabdian dan pemberdayaan
masyarakat berupa penerapan berbagai bidang ilmu diantaranya pendidikan, ekonomi, agama,
teknik, teknologi, pertanian, sosial humaniora, komputer, kesehatan dan lain sebagainya.

Semua artikel yang diterbitkan dalam jurnal ini dilindungi oleh hak cipta dan dilisensikan di
bawah Lisensi Creative Commons 4.0 International License (**CC-BY-SA**) atau lisensi yang setara
sebagai lisensi optimal untuk publikasi, distribusi, penggunaan, dan penggunaan ulang karya
ilmiah.





SOSIALISASI MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN BERBASIS INTERNET MENGUNAKAN APLIKASI CANVA KEPADA GURU di SD NEGERI 067243 MEDAN SELAYANG

Patri Janson Silaban¹, Egy Santoso²,
Putri Delya³, Jemrianti⁴, Siswita
Anggreani⁵

1,2,3,4,5,6)

PGSD, Universitas Katolik Santo
Thomas, Medan

***Korespondensi:**

Email :

patri.janson.silaban@gmail.com

Riwayat Artikel

Penyerahan : 09/07/2024

Diterima : 10/07/2024

Diterbitkan : 11/07/2024

Abstrak

Salah satu pilar utama pembangunan masyarakat dan negara adalah pendidikan. Materi pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan proses belajar mengajar di Sekolah Dasar (SD). Saat ini, teknologi telah menjadi bagian penting dari pendidikan, dan program desain grafis seperti Canva menawarkan peluang baru untuk membuat materi pelajaran yang menarik. Sebelum dilakukannya pelatihan dengan judul Sosialisasi Media Pembelajaran Dengan Berbasis Aplikasi Canva Kepada Guru di Sd Negeri 607243 dengan proses wawancara atau bertanya langsung dengan guru-guru yang ada di Sekolah. Berdasarkan permasalahan yang didapat pada tahapan sebelumnya, maka dilakukan proses perancangan untuk menjawab permasalahan yang ada dengan memilih aplikasi canva sebagai media dalam membuat bahan ajar Dengan menggunakan aplikasi sebagai media pembelajaran, guru dapat menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam membuat desain pembelajaran yang menarik, yang akan berdampak pada peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik

Kata Kunci: Media pembelajaran, aplikasi Canva

Abstract

One of the main pillars of community and state development is education. Interesting and interactive learning materials can improve the teaching and learning process in elementary schools (SD). Today, technology has become an important part of education, and graphic design programs like Canva offer new opportunities to create engaging learning materials. Before carrying out training entitled Socialization of Learning Media Based on the Canva Application to Teachers at State Elementary School 607243 with an interview process or asking questions directly with the teachers at the school. Based on the problems obtained in the previous stage, a design process was carried out to answer existing problems by choosing the Canva application as a medium for creating teaching materials. By using the application as a learning medium, teachers can be more creative and innovative in creating interesting learning designs, which will has an impact on increasing student interest and learning outcomes.

Keywords: instructional Media, Canva application



PENDAHULUAN

Salah satu pilar utama pembangunan masyarakat dan negara adalah pendidikan. Materi pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan proses belajar mengajar di Sekolah Dasar (SD). Saat ini, teknologi telah menjadi bagian penting dari pendidikan, dan program desain grafis seperti Canva menawarkan peluang baru untuk membuat materi pelajaran yang menarik dan menarik. Di era digitalisasi saat ini yang semakin berkembang, tentunya akan sangat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Ini akan membutuhkan pendidik untuk menguasai dan beradaptasi dengan teknologi informasi dan komunikasi. Ini pasti telah membawa inovasi terbaru dalam pembelajaran di kelas (Alwina et al., 2023). Semakin bervariasinya media pembelajaran dan materi pelajaran berbasis elektronik menunjukkan hal ini. Dalam proses pendidikan, kemajuan teknologi ini harus digunakan untuk membuat sistem pendidikan yang menarik, dengan sarana prasarana yang lebih baik, guru yang lebih berpengalaman, dan siswa yang unggul.

Salah satu manfaat bahan ajar adalah sebagai berikut: 1) Pegangan untuk pendidik yang akan mengarahkan seluruh kegiatan pembelajaran sekaligus menyampaikan substansi yang diajarkan kepada siswa; 2) Pegangan siswa yang akan mengarahkan seluruh kegiatan pembelajaran sekaligus memberikan substansi kompetensi yang seharusnya dipelajari atau dikuasai; dan 3) Pengukuran pencapaian pembelajaran. Jadi, bahan ajar ini sangat bermanfaat bagi pendidik dan siswa karena membantu pendidik mentransfer pengetahuan mereka sehingga siswa mudah memahami apa yang diajarkan (Kokashi, 2021). Dengan kemajuan teknologi saat ini, guru dapat menggunakan aplikasi Canva untuk meningkatkan media ajar mereka. Aplikasi ini dapat mendesain bahan ajar dan media ajar dengan cara yang menarik bagi peserta didik. Ketersediaan, format, dan opsi desain Canva memungkinkan guru membuat bahan ajar yang menarik (Habib et al., 2023). Aplikasi canva merupakan sebuah aplikasi desain grafis secara online yang dapat diakses melalui <https://www.canva.com/> dan dapat diakses melalui perangkat mobile maupun PC/Laptop. Diharapkan bahwa penggunaan aplikasi ini akan mempermudah dan menghemat waktu dalam desain media pembelajaran dan membuat pendidik lebih mudah menjelaskan materi pembelajaran. Aplikasi ini juga akan

membuat peserta didik lebih mudah memahami pelajaran yang diberikan oleh pendidik.

Kegiatan pengabdian kepada guru di SD Negeri 067243 Medan Selayang, yang memiliki sekitar 12 guru. Semua ruang sekolah memiliki wifi dan listrik yang memadai; sekolah ini juga memiliki Infocus dan perangkat proyektor serta laptop. Dengan adanya fasilitas ini, guru dapat menggunakan media atau bahan ajar yang terhubung ke internet. Salah satu alasan memilih sekolah ini adalah untuk dapat melakukan pengabdian kepada sekolah, mendukung penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran, dan membantu dalam pembuatan materi pelajaran. Dengan demikian, beberapa masalah ditemukan dari temuan ini: 1) Bahan dan media ajar masih menggunakan media konvensional, seperti buku teks dan LKS yang sudah tersedia di sekolah sebelumnya 2) Tidak semua guru membuat bahan ajar sendiri atau mandiri yang sesuai dengan kebutuhan dan preferensi siswa. Ini terutama berlaku saat membuat dan membuat bahan ajar digital atau elektronik.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul "Sosialisasi Media Pembelajaran Dengan Berbasis Internet Menggunakan Aplikasi Canva Kepada Guru di Sdt Negeri 607243 Medan Selayang. tahapan sebagai berikut :

1. Analisis

Sebelum dilakukannya pelatihan dengan judul Sosialisasi Media Pembelajaran Dengan Berbasis Aplikasi Canva Kepada Guru di Sd Negeri 607243 dengan proses wawancara atau bertanya langsung dengan guru-guru yang ada di Sekolah. Hasil dari wawancara ini yaitu terdapat beberapa permasalahan yang dihadapi guru-guru dalam proses mengajar. Salah satunya adalah kesulitan yang dihadapi guru-guru dalam membuat bahan ajar yang lebih kreatif dan inovatif dengan menggunakan aplikasi yang telah ada.

2. Perancangan

Berdasarkan permasalahan yang didapat pada tahapan sebelumnya, maka dilakukan proses perancangan untuk menjawab permasalahan yang ada dengan memilih aplikasi canva sebagai media dalam membuat bahan ajar. Canva dipilih karena memiliki fitur yang mudah digunakan serta dapat digunakan pada smartphone ataupun laptop. Sehingga guru-guru dapat mengedit bahan ajar dimana saja. Canva juga dapat menghasilkan

media ajar berupa slide presentasi ataupun video animasi. Penggunaan Canva dapat dengan mudah diajarkan dengan durasi waktu sosialisasi yang hanya dilakukan dalam satu hari kerja.

3. Pelatihan

Pada tahapan pelatihan di Sd Negeri 607243 menyiapkan materi yang akan dijadikan bahan ajar menggunakan Canva, sehingga pada saat pelatihan para guru hanya memindahkan materi pembelajaran yang ada ke dalam canva. Jadi pada tahapan ini guru-guru dilatih bagaimana menggunakan Canva sehingga menghasilkan bahan ajar menjadi lebih kreatif. Pada pelatihan ini juga diberikan kesempatan tanya jawab untuk memudahkan guru dalam proses membuat bahan ajar. Pada peserta pengabdian juga datang langsung ke meja para guru yang membutuhkan bantuan secara langsung, sehingga guru dengan cepat dapat memahami dan menyelesaikan kendala dalam membuat bahan ajar dengan Canva.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan sosialisasi media pembelajaran menggunakan aplikasi atau melalui

web canva, berlangsung selama 1 hari untuk memenuhi tugas mata kuliah Pengembangan Pembelajaran Matematika. Kegiatan ini dilaksanakan di SD Negeri 607243 Medan Selayang pada tanggal 3 Mei 2024 bertempat di ruangan kelas, guru yang hadir dalam pelaksanaan sosialisasi ini berjumlah 9 orang guru. Pada saat kegiatan berlangsung sebagian guru menggunakan perangkat smartphone untuk login ke aplikasi canva, dan guru yang lain menggunakan laptop untuk login ke canva.

A. Pelaksanaan Kegiatan

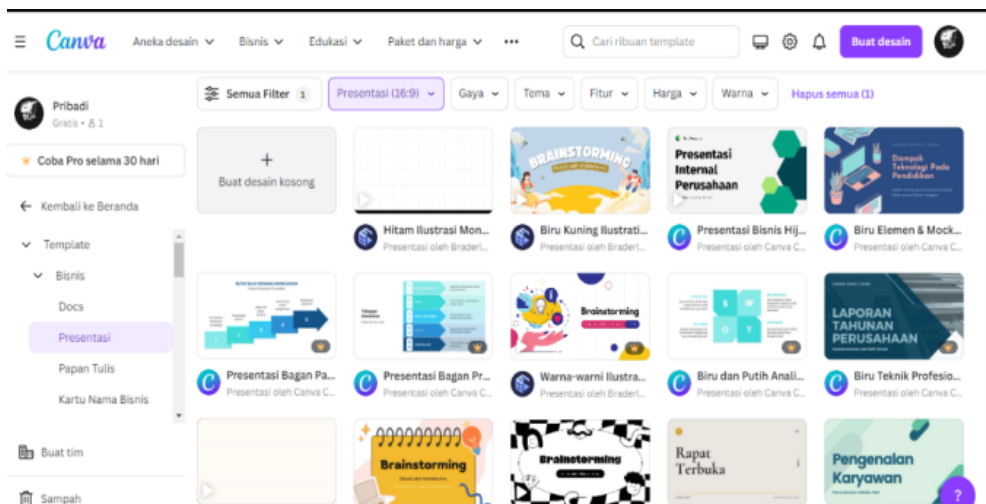
Pada kegiatan sosialisasi ini kami memperkenalkan terlebih dahulu apa itu aplikasi dan bagaimana cara pengaplikasiannya serta menjelaskan fitur – fitur pada aplikasi canva. Kami menjelaskan secara bertahap dari pembuatan akun untuk dapat menggunakan aplikasi canva, setelah itu kami mengajak guru untuk login agar guru – guru praktek secara langsung bagaimana membuat media pembelajaran yang menarik dan penggunaan aplikasi canva tersebut.



Gambar 1. Memperkenalkan Aplikasi Canva

Setelah kegiatan memperkenalkan aplikasi canva, kami mengarahkan guru – guru untuk mendesain media pembelajaran dengan menggunakan fitur – fitur yang ada. Kami mempraktikkan sekaligus menjelaskan bagaimana cara menggunakan fitur – fitur tersebut dan para

guru mengikuti secara tahap demi tahap yang kami jelaskan. Pada aplikasi canva kami memberitahukan kepada guru – guru bahwa ada fitur premium yang tidak bisa diakses oleh akun gratis, akan tetapi masih banyak fitur – fitur gratis yang dapat diakses dan tidak kalah menarik.



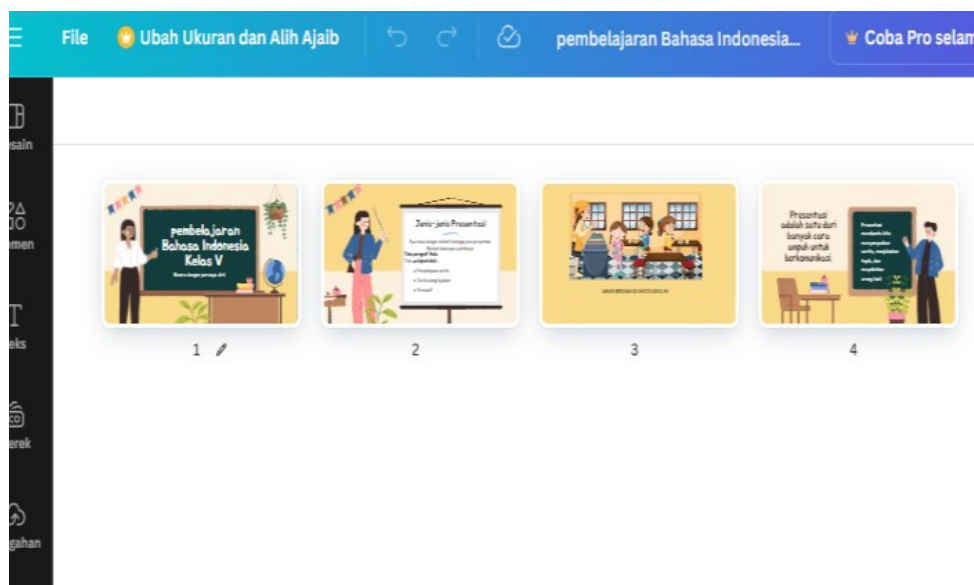
Gambar 2. Desain – desain pada Aplikasi Canva

Pada gambar 1.2 disitu tampak banyak fitur-fitur dan desain menarik yang telah disediakan oleh aplikasi canva untuk kita aplikasikan, guru-guru juga dapat membuat langsung desain yang diinginkan guru untuk media pembelajarannya. Setelah para guru – guru memahami cara pengaplikasian canva, kami mengajak para guru-

guru untuk membuat sendiri media pembelajaran dengan menggunakan desain yang tersedia pada canva. Dengan pemanfaatan desain – desain yang disediakan canva para guru dapat lebih mudah dalam membuat media pembelajaran, sekaligus kami membantu guru ketika mengalami kendala pada saat mendesain media tersebut.



Gambar 3. Membantu guru mengaplikasikan canva



Gambar 4. Hasil desain media pembelajaran

KESIMPULAN

Dengan menggunakan aplikasi sebagai media pembelajaran, guru dapat menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam membuat desain

pembelajaran yang menarik, yang akan berdampak pada peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik. Canva adalah salah satu contoh upaya guru untuk membuat pembelajaran

menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh peserta didik.

Kegiatan pengabdian kepada guru-guru ini telah mencapai tahap memberikan informasi dan pengetahuan tentang penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang inovatif dan kreatif bagi guru-guru di SDN 067243 Medan Selayang. Selanjutnya diberikan pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua orang yang telah mendukung dan mengizinkan kegiatan ini dilakukan. Tugas yang diberikan oleh Mata Kuliah Perkembangan Matematika dipenuhi melalui kegiatan ini. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada Bapak Patri Janson Silaban, S.pd., M.Pd., dosen pengampuh mata kuliah, dan kepala sekolah, atas nama ibu Hartati Barus dan guru-guru SD Negeri 067243, yang telah memberikan izin kepada kami untuk melakukan sosialisasi di sekolah tersebut dan telah menyediakan fasilitas untuk kegiatan pendampingan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwina, S., Siregar, Z., Chairy Azhar, P., Sugma, A. R., & Novianti, Y. (2023). *Sosialisasi penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi canva bagi guru - guru di lingkungan SD IT Hamas*. 4(1).
- Habib, M., Siregar, Z., & Haddina, E. (2023). The Development of Thematic Fun Thinkers Flash Card Media in Improving Scientific Thinking Skills for Second Graders of Elementary Students. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(2), 560–573. <https://doi.org/10.51276/edu.v4i2.398>
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan bahan ajar*. Bumi Aksara.
- Miftahul Janah, F. N., Nuroso, H., & Isnuryantono, E. (t.t.). *Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*.
- Siregar, Z., Darliana, E., Novianti, Y., Habib, M., Mashuri, K., Chairy Azhar, P., Sugma, A. R., & Sadri, M. (t.t.). *SOSIALISASI PENERAPAN PENDIDIKAN KARAKTER DALAM MENGAJAR SISWA DI SMK AL MAKSUM 2 PULAU KAMPAI*. 2(2).
- Silaban, P. J., Destria, A., Waruwu, D., Purba, P., Sitanggang, H., & Marbun, D. (2023). Sosialisasi Alat Peraga KPK dan FPB Pada Siswa Kelas IV Di SDN 105836 Limau Manis. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(8), 1327-1330.
- Silaban, P. J., Saragih, E. D., Lumbagaol, M. A., Tumangger, R. R., Tarigan, R. Y., & Hutapaea, R. R. (2023). Sosialisasi Alat Peraga Satuan Panjang dalam Pembelajaran Matematika di UPT SD Negeri 064026 Medan Tuntungan. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(9), 1730-1732.
- Silaban, P. J., Sianipar, O., Pasaribu, F., Tafonao, N., & Samosir, K. (2023). Sosialisasi Mengenai Alat Peraga Tangga Satuan di UPT SD Negeri 066650 Medan Kota. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(10), 2274-2277.
- Silaban, P. J., Purba, M., Tamba, M., Hasibuan, A. S., Sitohang, J., & brema Tarigan, R. (2023). Sosialisasi Alat Peraga Papan Pintar Berhitung Pada Pelajaran Matematika SD Negeri 066650 Medan Kota. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(7), 952-955.
- Silaban, P. J., Bago, H. T., Nainggolan, J. R. B., Telaumbanua, A. P., Hutasoit, L. T., & Siregar, C. T. (2023). Sosialisasi Alat Peraga Pembelajaran Matematika Alat Hitung Perkalian di SD Negeri 067244. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bangsa*, 1(9), 1709-1712.
- Barat. LANCAH : *Jurnal Inovasi Dan Tren*, 1(1), 17–23. <https://doi.org/10.35870/ljit.v1i1.1327>
- Yuwanita, E. (2016). Keefektifan Penggunaan Media Video Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Dasar Teknologi Menjahit di SMK Negeri 3 Pacitan. *Skripsi*. Semarang: Universitas Negeri Semarang. <http://lib.unnes.ac.id/28353/1/5401411100.pdf>