

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: 323-328

PENGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU SD NEGERI 067244

**Patri Janson Silaban, Asril Kisbat Sitepu, Willfrida Purnama Sari Gulo, Destri Agustina,
Sofia Valentina Girsang, Esra Sesi Marsina**

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.1958>

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini

APA : Silaban, P., Kisbat Sitepu, A., Gulo, W. P. S., Agustina, D., Valentina Girsang, S., & Marsina, E. S. (2024). SOSIALISASI MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN BERBASIS INTERNET MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA KEPADA GURU di SD NEGERI 067243 MEDAN SELAYANG . *Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar Dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat (AMPOEN): Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1b), 323–328.
<https://doi.org/10.32672/ampoen.v2i1b.1958>

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.





PENGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU SD NEGERI 067244

**Patri Janson Silaban¹, Asril
Kisbat Sitepu², Willfrida Purnama
Sari Gulo³, Destri Agustina⁴,
Sofia Valentina Girsang⁵, Esra
Sesi Marsina⁶**

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

PGSD, Universitas Katolik Santo
Thomas, Medan

***Korespondensi:**

Email :

patri.jason.silaban@gmail.com

Riwayat Artikel

Penyerahan : 09/07/2024

Diterima : 10/07/2024

Diterbitkan : 11/07/2024

Abstrak

Digitalisasi saat ini berkembang begitu pesat dan memengaruhi banyak hal, termasuk sistem pendidikan. Dengan berkembangnya digitalisasi ini, media pembelajaran tentunya juga akan berkembang. Untuk menjawab perkembangan yang terjadi selama proses pembelajaran, dilakukan pengabdian ke sekolah SD Negeri 067244. Kegiatan ini berfokus pada penggunaan media pembelajaran berbasis Canva, yang merupakan aplikasi berbasis online yang menawarkan desain menarik berupa template, fitur, dan kategori. Proses pembelajaran menjadi tidak membosankan berkat desain yang beragam dan menarik. Pembuatan jurnal ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi-aplikasi yang dapat mendukung pembelajaran di kelas.

Kata Kunci: Media, Pembelajaran, Canva

Abstract

Digitalization is currently developing very rapidly and affecting many things, including the education system. With the development of digitalization, learning media will of course also develop. To respond to developments that occurred during the learning process, community service was carried out at SD Negeri 067244. This activity focused on the use of Canva-based learning media, which is an online-based application that offers attractive designs in the form of templates, features and categories. The learning process is not boring thanks to the diverse and attractive designs. The aim of making this journal is to develop applications that can support classroom learning.

Keywords: Media, Learning, Canva



PENDAHULUAN

Di era perkembangan digital saat ini yang semakin berkembang, tentunya sangat mempengaruhi berbagai aspek kehidupan, termasuk pendidikan. Ini membutuhkan pendidik untuk menguasai dan mampu adaptasi dengan teknologi komunikasi dan informasi. Ini pasti telah membawa inovasi terbaru dalam pembelajaran di kelas. Semakin bervariasi 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. Jumlah media pembelajaran yang terbatas membuat pembelajaran tidak ideal (Alwina, 2023).

Sebagian besar guru hanya menggunakan materi dan soal latihan yang ada dalam buku pedoman, yang cakupannya terlalu terbatas. Oleh karena itu, guru harus mampu memberikan pelajaran dengan cara yang menarik bagi siswa agar meningkatkan semangat dan motivasi siswa untuk belajar. Media yang digunakan dalam proses desain pembelajaran juga sangat penting (Siregar 2021).

Media pembelajaran akan memudahkan interaksi guru dan siswa karena membantu proses belajar menjadi lebih baik. Media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran agar siswa memahaminya dengan baik. Media pembelajaran juga merupakan salah satu penentu keberhasilan proses belajar mengajar di kelas karena merupakan wadah untuk penyampaian dan penyaluran informasi kepada penerima, sehingga memungkinkan aktivitas belajar mengajar yang terencana dan efektif (Kosasih, 2021).

Aplikasi Canva adalah aplikasi desain yang tersedia secara online. Salah satu alasan yang menarik untuk dibahas saat menggunakan aplikasi ini untuk media pembelajaran adalah dampak dari kemajuan zaman yang memungkinkan teknologi untuk memudahkan pekerjaan manusia. Terdapat banyak elemen yang saling berpengaruh dalam proses pendidikan, termasuk guru, materi, media yang digunakan, evaluasi, lingkungan, dan kondisi kelas. Media canva, misalnya, dapat menampilkan berbagai jenis gambar, teks, animasi, video, audio, dan elemen lainnya yang menarik sesuai dengan persyaratan tampilan, sehingga membantu siswa

memahami materi pelajaran yang menarik (Habib dkk., 2023).

Dengan demikian, rumusan masalah artikel tinjauan pustaka ini adalah seberapa efektif penggunaan media pembelajaran canva dalam mengajar siswa. Tujuan dari review literatur ini adalah untuk mempelajari penelitian ilmiah tentang penerapan media pembelajaran canva dan dampaknya terhadap siswa di sekolah dasar. Diharapkan pendidik akan memiliki kemampuan untuk memperluas pengetahuan siswa tentang berbagai macam media (Janah, 2023).

METODE PELAKSANAAN

Dalam lingkungan sekolah SD Negeri 067244, kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam membuat bahan ajar digital yang menarik dan menyenangkan untuk dipelajari. Khususnya, diharapkan bahwa guru dapat menggunakan aplikasi Canva sebagai bahan ajar dan media ajar yang dapat digunakan selama proses pembelajaran. Metode kegiatan pengabdian ini terdiri dari metode ceramah, metode praktek dan metode diskusi. Berikut ini uraian metode yang dilaksanakan pada kegiatan pengabdian ini:

Metode ceramah dimulai dengan memperkenalkan aplikasi Canva dan menampilkan fitur dan template yang dapat digunakan, termasuk lembar kerja, poster, komik, video, dan bagian template desain yang digunakan untuk membuat bahan ajar digital.

Metode praktik dan demonstrasi, yang berarti mempraktekkan dan menunjukkan secara langsung penggunaan fitur aplikasi Canva dan template yang tersedia. Sebelum itu, para guru akan diminta untuk membuat draft resume bahan ajar dengan menggunakan aplikasi Canva.

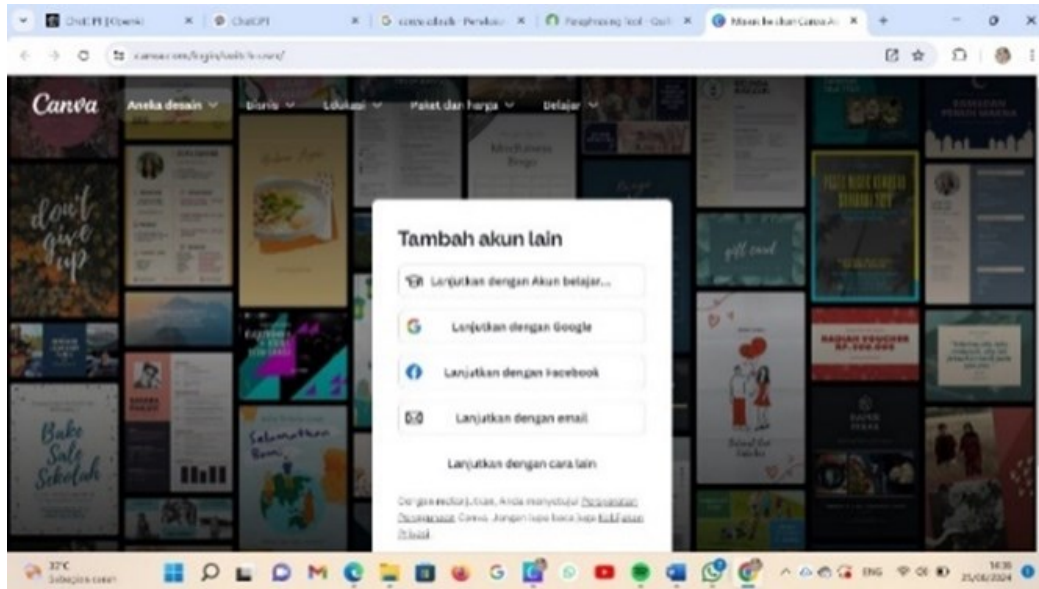
Metode diskusi selama pelatihan digunakan untuk membahas masalah atau kesulitan yang dihadapi guru saat menggunakan aplikasi Canva.

HASIL DAN PEMBAHASAN

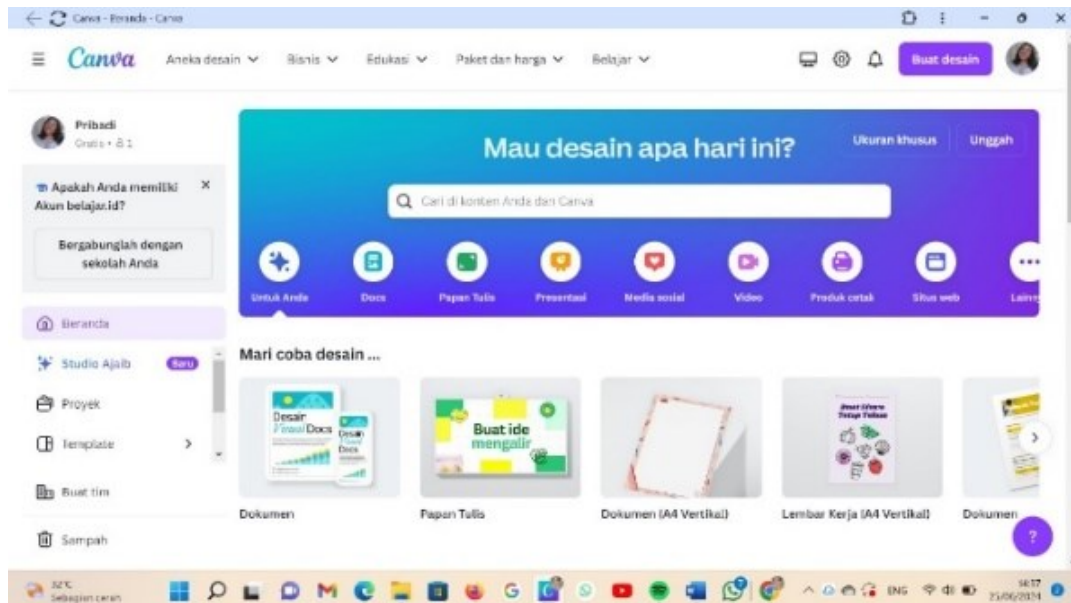
Pelaksanaan sosialisasi ini berlangsung saat melakukan tugas mata kuliah Perkembangan Matematika SD yang dilaksanakan di SD Negeri 067244 pada tanggal 3 mei 2024 di ruangan kantor guru. Jumlah guru yang mengikuti sosialisasi ini berjumlah 8 orang diantaranya 1 wakil kepala sekolah dan rekan guru.

Dalam sosialisasi canva ini, hal yang paling diutamakan adalah agar guru dapat menggunakan aplikasi canva dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Canva adalah aplikasi desain grafis yang memiliki banyak contoh desain yang dapat digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen, dan konten

visual lainnya. Canva menawarkan dua layanan: gratis dan berbayar. Menggunakan canva perlu menggunakan data internet (online), setelah itu pengguna canva perlu mendaftar akun diri sendiri melalui email di aplikasi canva agar aplikasi canva dapat di gunakan sesuai yang diinginkan.



Gambar 1 laman untuk login di canva

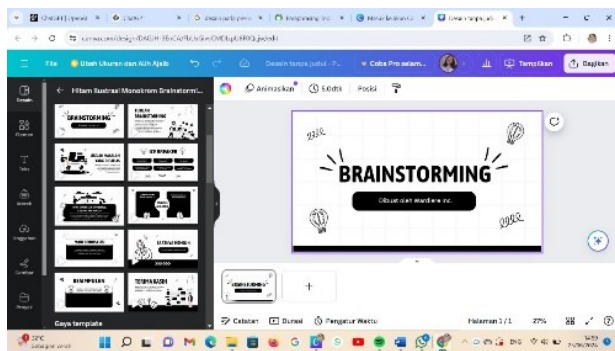


Gambar 2 laman setelah login di canva

Manfaat Canva

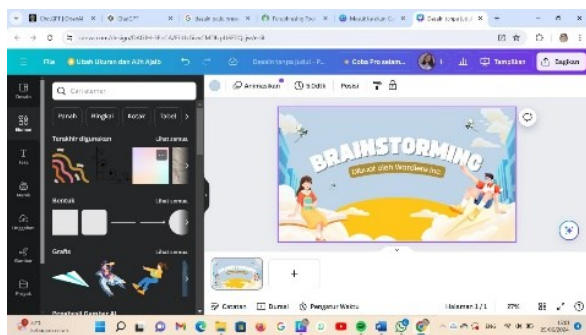
Selain digunakan untuk mendesain poster dan lainnya, canva juga dapat digunakan untuk mendesain untuk media pembelajaran. Pada tampilan canva setelah login terdapat banyak pilihan mendesain salah satunya untuk membuat media pembelajaran dengan memilih template presentasi. Didalam template presentasi terdapat banyak pilihan desain yang ingin digunakan diantaranya, desain, elemen, teks, unggahan, gambar, dan proyek.

- Desain adalah pilihan untuk memilih berbagai slide yang dibutuhkan saat membuat media pembelajaran.



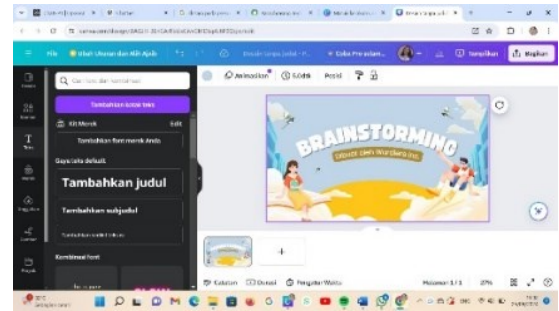
Gambar 3 laman desain pada presentasi

- Elemen adalah tempat dimana kita dapat memilih berbagai macam hiasan-hiasan yang dapat membuat slide menjadi menarik.



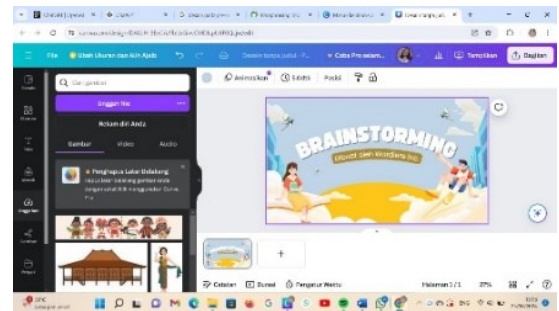
Gambar 4 laman elemen pada presentasi

- Teks adalah dimana kita dapat menambahkan kolom teks untuk menambahkan kata atau kalimat pada slide yang kita buat. Sebelum menulis terlebih dahulu memilih tambah kotak teks.



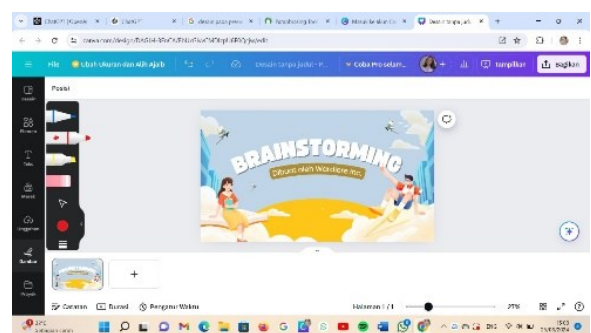
Gambar 5 laman teks pada presentasi

- Unggahan adalah tempat dimana kita dapat menambahkan foto, video dan audio didalam slide yang kita buat. Menambahkan foto, video dan audio pengguna canva dapat mengklik unggah unggah file.



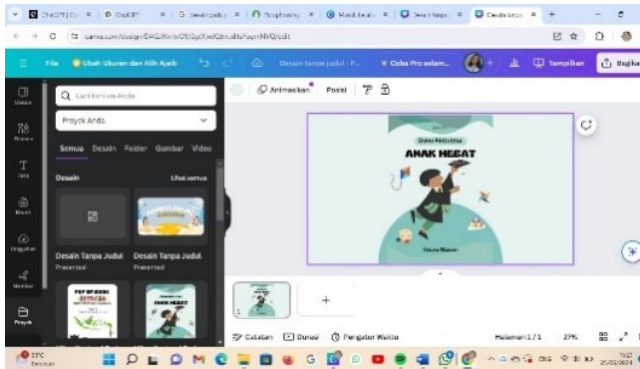
Gambar 6 laman unggahan pada presentasi

- Gambar adalah pilihan yang dapat kita gunakan saat pengeditan slide. Pada gambar ini terdapat beberapa pilihan pulpen yang bis kita gunakan untuk mencoret-coret slide dengan tulisan sendiri.



Gambar 7 laman gambar pada presentasi

- Proyek adalah pilihan yang memuat berbagai pilihan background, poster, undangan, brosur hingga posting media social.



Gambar 8 laman proyek pada presentasi

Setelah selesai menggunakan template yang dipilih, pengguna canva dapat menyimpan hasil dari desain tersebut. Dengan cara sebagai berikut :

1. Langkah pertama yang dilakukan adalah mengklik *Bagikan* diujung atas sebelah kanan slide.
2. Kedua, setelah dibagikan dibagian bawah klik *Unduh* dan pilih jenis file yang diinginkan dan Unduh.

Selain dapat menyimpan slide nya menjadi PDF, pengguna Canva juga dapat menyimpan tugasnya menjadi Video dengan cara sebagai berikut :

1. Langkah pertama yang dilakukan adalah mengklik bagian *Bagikan* diujung atas sebelah kanan slide.
2. Klik *Tampilkan dan Rekam* dan masuk ke studi rekam. Ini dapat merekam wajah dan suara si pengguna Canva dalam menjelaskan materi atau media pembelajaran yang telah dibuat.
3. Setelah merekam , kita dapat mengakhiri rekaman dan langsung menyimpan video yang telah dibuat.

Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan ini diawali dengan permintaan ijin dan pengenalan diri serta maksud dan tujuan mendatangi sekolah tersebut. Kegiatan berikutnya mempersiapkan materi dan alat bantu yang digunakan, setelah itu melakukan sosialisasi antara guru-guru disekolah tersebut.



Gambar 9 kegiatan pembukaan dan pengenalan



Gambar 10 kegiatan pemaparan pembahasan

KESIMPULAN

Dengan adanya kegiatan sosialisasi ini, dapat meningkatkan pengetahuan guru yang belum mengenal media atau aplikasi Canva agar lebih bervariasi cara mengajar kepada siswanya. Dengan menggunakan Canva pembelajaran lebih menarik karena dapat mengubah-ubah bentuk tampilan pembelajaran baik dalam teks, gambar dan slide yang digunakan . Canva adalah alat desain grafis yang luar biasa yang memungkinkan siapa pun, bahkan tanpa pengalaman desain sekalipun, membuat konten visual yang menarik. Dengan kemudahan penggunaan dan berbagai template yang tersedia, itu adalah solusi sempurna untuk semua kebutuhan desain Anda.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terimakasih penulis sampaikan kepada semua pihak yang telah mengizinkan dan membantu dalam pelaksanaan kegiatan ini. Kegiatan ini merupakan pemenuhan tugas Mata Kuliah Perkembangan Matematika. Ucapan terimakasih juga kami sampaikan kepada bapak dosen Pengampuh Mata Kuliah Bapak Patri Janson Silaban, S.pd., M.Pd., dan Kepala Sekolah, atas nama ibu Naomi Ginting, M.Pd dan guru-guru Sekolah SD Negeri 067244 yang telah memberikan kami ijin untuk melakukan sosialisasi di sekolah tersebut dan yang telah memberikan fasilitas dan kegiatan pendamping 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>