

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: 341-346

PENGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU SD NEGERI 065013

Patri Janson Silaban, Citra Br. Siagian, Fitalia Sembiring, Anggi Ivana Sinaga, Tesalonika
Tarigan, Lasroima Naomi Silaban

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.2000>

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini

APA : Silaban, P., Citra Br. Siagian, Fitalia Sembiring, Anggi Ivana Sinaga, Tesalonika Tarigan, & Lasroima Naomi Silaban. (2024). PENGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU SD NEGERI 065013. *Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar Dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat (AMPOEN): Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1b), 341–346. <https://doi.org/10.32672/ampoen.v2i1b.2000>

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 065013

**Patri Janson Silaban¹, Citra Br.
Siagian², Fitalia Sembiring³, Anggi
Ivana Sinaga⁴, Tesalonika Tarigan⁵,
Lasroima Naomi Silaban⁶**

1,2,3,4,5,6

PGSD, Universitas Katolik Santo
Thomas, Medan

***Korespondensi:**

Email :

patri.jason.silaban@gmail.com

Riwayat Artikel

Penyerahan : 11/07/2024
Diterima : 12/07/2024
Diterbitkan : 13/07/2024

Abstrak

Tinjauan pustaka bertujuan untuk menganalisis artikel ilmiah tentang efektivitas Canva sebagai alat pembelajaran bagi siswa, khususnya dalam konteks pendidikan matematika. Canva adalah platform gratis yang menawarkan kemampuan desain grafis. Metodologi yang digunakan adalah tinjauan pustaka yang bersumber dari artikel di Google Scholar. Pendidikan modern tidak hanya memanfaatkan sumber daya fisik tetapi juga mengintegrasikan alat-alat digital. Canva berfungsi sebagai aplikasi yang cocok untuk membuat bahan ajar matematika, mata pelajaran yang bergantung pada alat bantu visual untuk menyampaikan konsep abstrak. Canva menyediakan beragam fitur, termasuk template yang disesuaikan untuk mendesain konten pendidikan, khususnya untuk matematika dasar. Penelitian menggunakan metode tinjauan pustaka yang melibatkan tahapan menemukan, memperoleh, membaca, dan mengevaluasi berbagai literatur penelitian yang relevan dengan masalah penelitian. Data yang disajikan mencerminkan temuan dari penelitian sebelumnya mengenai kemanjuran Canva, yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya.

Kata Kunci: Media, Pembelajaran, Canva

Abstract

The literature review aims to analyze scholarly articles on the effectiveness of Canva as a learning tool for students, particularly in the context of mathematics education. Canva is a free platform offering graphic design capabilities. The methodology employed is a literature review sourced from articles on Google Scholar. Modern education not only utilizes physical resources but also integrates digital tools. Canva serves as an application suitable for creating instructional materials in mathematics, a subject reliant on visual aids to convey abstract concepts. Canva provides diverse features, including templates tailored for designing educational content, especially for elementary mathematics. The study utilizes a literature review method involving the stages of locating, acquiring, reading, and evaluating various research literature relevant to the research problem. Data presented reflect findings from prior research on the efficacy of Canva, conducted by previous researchers.

Keywords: Media, Learning, Canva



PENDAHULUAN

Matematika memiliki peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan dapat memajukan daya pikir manusia. Namun pada kenyataannya tidak semua siswa menyukai pembelajaran matematika. Sejalan bahwa pembelajaran matematika diakui merupakan salah satu mata pelajaran yang dipandang penting. Namun kurang minatnya siswa pada pembelajaran matematika, sehingga menurut siswa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit untuk dipahami sehingga cenderung membosankan. Hal ini disebabkan penggunaan bahan ajar seadanya dan belum optimal dalam pelaksanaannya. Tantangan lainnya adalah makin berkurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran, bahwa permasalahan yang mempengaruhi perkembangan belajar siswa serta kurangnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika diakibatkan karena metode yang diajarkan pendidik yang sangat monoton yaitu terbatas pada teori serta hafalan dan pemberian tugas dalam aktivitas proses pembelajaran seperti ini menimbulkan siswa lebih cenderung merasa bosan, merasa jenuh dalam mengikuti suatu proses pembelajaran sehingga menyebabkan kurangnya motivasi antusias belajar siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pembelajaran matematika belum optimal dikarenakan ketersediaan media pembelajaran yang terbatas. Sebagian besar guru hanya mengandalkan materi dan soal-soal latihan yang ada dalam buku pedoman, yang cakupannya dapat digambarkan terlalu terbatas.

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke peserta didik secara terencana, sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Media pembelajaran adalah suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran, dan juga merupakan sarana fisik dan komunikasi untuk menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran digunakan dengan tujuan untuk dapat meningkatkan mutu pendidikan. (Uno dan Nina, 2022).

Media pembelajaran adalah alat dan bahan yang digunakan untuk membantu menyampaikan informasi atau materi pelajaran kepada peserta didik. Media ini dapat berupa perangkat keras, perangkat lunak, atau kombinasi keduanya yang digunakan dalam proses

pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi (Heinich, Molenda, Russell, dan Smaldino, 2020). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau keterampilan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Media ini mencakup berbagai bentuk seperti media visual, audio, audiovisual, dan interaktif (Arsyad, 2020).

Media pembelajaran adalah perangkat yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan efektif. Media ini mencakup penggunaan teknologi informasi dan komunikasi seperti e-learning, video conference, dan platform pembelajaran online. Konsep media pembelajaran terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan perubahan dalam metode pengajaran, menjadikannya komponen yang sangat penting dalam pendidikan modern (Rahman dan Susanti, 2021).

METODE PELAKSANAAN

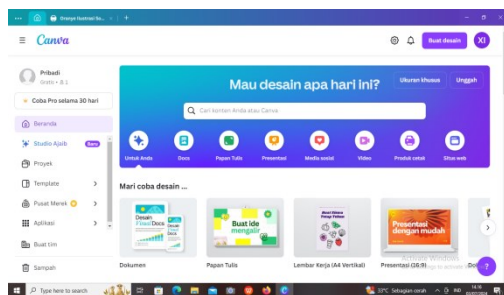
Dalam lingkungan sekolah SD Negeri 065013, kegiatan pengabdian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam membuat bahan ajar digital yang menarik dan menyenangkan untuk dipelajari. Khususnya, diharapkan guru dapat menggunakan aplikasi Canva sebagai bahan ajar dan media ajar yang dapat dipergunakan selama proses pembelajaran. Metode kegiatan pengabdian ini terdiri dari metode tanya-jawab, ceramah, metode diskusi, metode simulasi. Berikut ini uraian metode yang dilaksanakan dalam kegiatan pengabdian ini:

1. Metode tanya-jawab, dalam metode ini memberikan beberapa pertanyaan terkait aplikasi canva kepada guru yang hadir. Sehingga dari responden dapat mengetahui kemampuan yang dimiliki oleh setiap gur.
2. Metode ceramah, dalam metode ini hal yang pertama dilakukan yaitu 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 kepada seluruh guru yang hadir.
3. Metode diskusi, dalam metode ini digunakan untuk membahas masalah atau kendala yang dialami guru saat menggunakan aplikasi

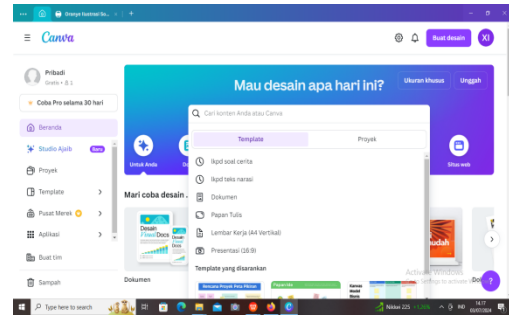
- Canva ketika melakukan praktek pembuatan 1 bahan ajar yang menarik.
- Metode simulasi dimana dalam metode ini dilakukan praktek secara langsung untuk membuat sebuah media, video pembelajaran, lkpd, game education dll. Dalam praktek ini dibutuhkan waktu 40 menit untuk membuat 1 bahan ajar

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan sosialisasi ini berlangsung saat melakukan tugas mata kuliah Perkembangan Matematika SD yang dilaksanakan di SD Negeri 065013 pada tanggal 4 mei 2024 diruangan Kantor Guru. Jumlah guru yang mengikuti sosialisasi ini berjumlah 9 orang diantaranya guru-guru bidang studi. Dalam sosialisasi canva ini, hal yang paling diutamakan ialah agar guru dapat menggunakan aplikasi canva untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Canva adalah aplikasi desain grafis yang memiliki banyak contoh desain yang dapat digunakan untuk membuat sebuah grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen, dan konten visual, lembar kerja, sampul buku, dan lainnya. Canva juga menawarkan dua layanan: gratis dan berbayar (pro). Untuk mengakses canva perlu menggunakan data internet (online), setelah itu untuk menggunakan canva perlu mendaftar/login akun diri sendiri melalui email di aplikasi canva agar aplikasi canva dapat di gunakan sesuai yang diinginkan.



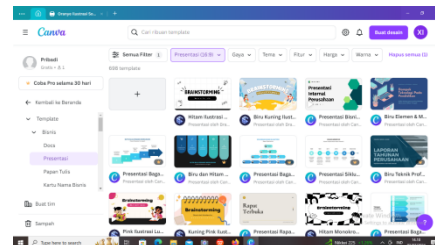
Gambar 1 laman untuk login di canva



Gambar 2 laman setelah login di canva

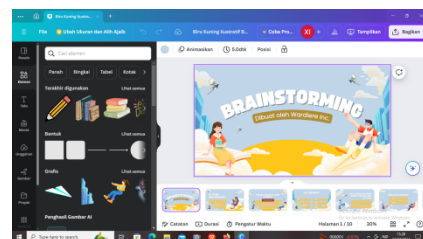
Manfaat Canva

Selain diguakan untuk mendesain poster dan lainnya, canva juga dapat digunakan untuk mendesain untuk media pemebelajaran. 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.



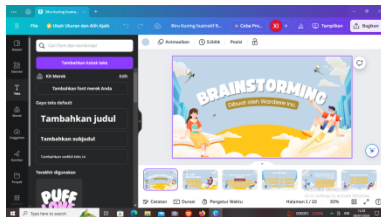
Gambar 3 laman desain pada presentasi

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



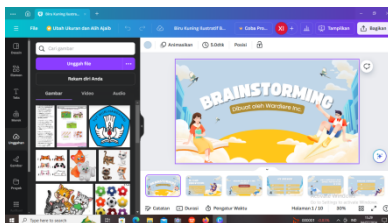
Gambar 4 laman elemen pada presentasi

- 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.



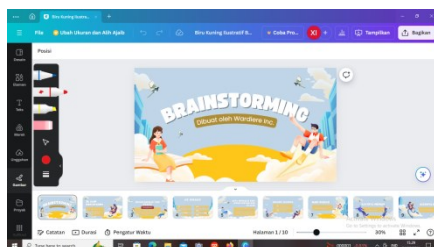
Gambar 5 laman teks pada presentasi

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 .



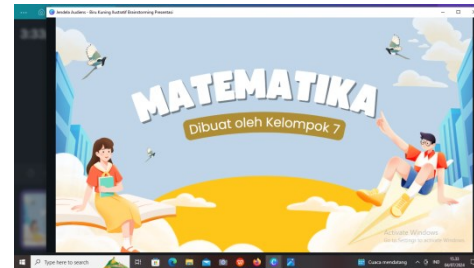
Gambar 6 laman unggahan pada presentasi

Gambar adalah pilihan yang dapat kita gunakan saat pengeditan slide. Pada gambar ini terdapat beberapa pilihan pulpen yang bis akita 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 dan sudah di hias sesuai keinginan, proyek dari canva dapat disimpan 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 ada kata “:unduh” klik kata *Unduh* dan pilih jenis file yang diinginkan seperti bentuk pdf, pptx dll lalu Unduh.

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

1. Langkah pertama yang harus dilakukan yaitu untuk mengklik bagian *Bagikan* diujung atas sebelah kanan slide
2. Setelah itu, klik tampilkan dan rekam dan masuk kestudi rekam. Ini dapat merekam wajah dan suara dari subjek yang menjadi pengguna Canva gunanya yakni dalam menjelaskan materi atau media pembelajaran yang telah dibuat.
3. Setelah merekam , kita dapat mengakhiri rekaman dan langsung menyimpan video yang telah direkam si subjek.

Pelaksanaan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan ini diawali dengan permintaan ijin dan perkenalan diri serta maksud dan tujuan mendatangi sekolah tersebut. Selanjutnya di hari yang sudah disepakati dengan pihak sekolah datang untuk ke dua kali nya membawa surat izin. Kegiatan berikutnya mempersiapkan materi dan alat bantu yang digunakan untuk mempermudah pemaparan materi, setelah itu melakukan sosialisasi antara guru-guru disekolah tersebut. Setelah sudah selesai kami mengucapkan terimakasih dan pamit dari sekolah tersebut.



Gambar 9 kegiatan pembukaan dan pengenalan



Gambar 10 kegiatan pemaparan pembahasan

KESIMPULAN

Melalui kegiatan sosialisasi ini, dapat meningkatkan pengetahuan guru yang belum mengetahui penggunaan Canva yang dapat membantu mereka dalam proses pembelajaran agar lebih bervariasi cara mengajarnya kepada para siswa. 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 membantu siapa pun dalam membuat sebuah desain. Dengan kemudahan penggunaan dan berbagai template yang tersedia, itu adalah solusi sempurna untuk semua kebutuhan desain Anda.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan Terimakasih banyak kepada semua pihak yang telah mengizinkan serta membantu dalam pelaksanaan kegiatan ini. Kegiatan ini merupakan pemenuhan tugas Mata Kuliah Perkembangan Matematika. Terlebih penulis juga mengucapkan terimakasih kepada bapak dosen Pengampu Mata Kuliah Bapak Patri Janson Silaban, S.pd., M.Pd., dan Kepala Sekolah SDN 065013, beserta staf guru-guru yang ada di Sekolah SD Negeri 065013 yang telah memberikan kami ijin untuk melakukan sosialisasi di sekolah tersebut dan yang telah memberikan fasilitas dan kegiatan pendamping ini serta memberikan pengetahuan baru kepada penulis.

DAFTAR PUSTAKA

- Merdeka.com (2022). Pengertian Media Pembelajaran dan Jenis-Jenisnya, Menarik Diketahui. Diakses dari <https://www.merdeka.com/jatim/pengertian-media-pembelajaran-dan-jenis-jenisnya-menarik-diketahui-klm.html>. 1 JULI 2024.
- Miftahul, Suroso, Mudzanatun, Elsnuryantono. (2023) Penggunaan aplikasi Canva dalam media pembelajaran matematika di sekolah dasar. Halaman 1.
- Muinnah (2019). Media Pembelajaran. Diakses dari <https://sg.docworkspace.com/d/sllLc5MyhAcij67QG>. 2 JULI 2024
- 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.
- Syaiful Bahari Djamarah dan Azwan Zain. (2020,01/08). 7 Pengertian Media Pembelajaran. Diakses dari <https://www.kompas.com/skola/read/2023/08/01/110000969/7-pengertian-media-pembelajaran-menurut-ahli>. 30 JUNI 2024.