

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: 374-378

SOSIALISASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL PADA GURU DI SD UPT SD NEGERI 060820

Patri Janson Silaban, Yona Erika Situmorang, Olga Ananta Br. Tarigan,
Sri Deni Sababalat, Geofani Situmorang

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.2001>

Bagaimana Cara Sitasi Artikel ini

APA : Silaban, P., Yona Erika Situmorang, Olga Ananta Br. Tarigan, Sri Deni Sababalat, & Geofani Situmorang. (2024). SOSIALISASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL PADA GURU DI SD UPT SD NEGERI 060820. *Jurnal Akselerasi Merdeka Belajar Dalam Pengabdian Orientasi Masyarakat (AMPOEN): Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1b), 374–378. <https://doi.org/10.32672/ampoen.v2i1b.2001>

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 pengabdi, 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 BERBASIS DIGITAL PADA GURU DI SD UPT SD NEGERI 060820

**Patri Janson Silaban¹, Yona Erika
Situmorang², Olga Ananta Br.
Tarigan³, Sri Deni Sababalat⁴,
Geofani Situmorang⁵**

1,2,3,4,5,6

PGSD, Universitas Katolik Santo
Thomas, Medan

***Korespodensi:**

Email :

patri.jason.silaban@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengimplementasikan pelatihan Canva sebagai upaya meningkatkan kompetensi digital guru di UPT SD Negeri 060820. Kompetensi digital menjadi keterampilan yang sangat penting dalam era pendidikan modern, dimana penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas dan daya tarik materi ajar. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan desain penelitian tindakan (action research). Subjek penelitian ini adalah guru-guru di UPT SD Negeri 060820. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara para guru menunjukkan peningkatan kemampuan dalam membuat materi ajar yang lebih menarik dan interaktif.

Kata Kunci: Canva, Kompetensi Digital

Abstract

This research aims to implement Canva training as an effort to increase the digital competence of teachers at UPT SD Negeri 060820. Digital competence is a very important skill in the modern educational era, where the use of technology in the learning process can increase the effectiveness and attractiveness of teaching materials. Research methods used is a qualitative approach with an action research design. The subjects of this research were teachers at UPT SD Negeri 060820. Data collected through observation and interviews with teachers showed an increase in ability to create more interesting and interactive teaching materials.

Keywords: Canva, Digital Competence

Riwayat Artikel

Penyerahan : 11/07/2024

Diterima : 12/07/2024

Diterbitkan : 13/07/2024



PENDAHULUAN

Pendahuluan berisi tentang latar belakang penelitian yang berkaitan dengan beberapa penelitian yang dilakukan (Kharissidqi & Firmansyah, 2022) Canva dan Wordwall adalah dua alat yang sering digunakan untuk membuat konten visual dan interaktif. Meskipun kedua alat ini sangat populer dan bermanfaat, mereka juga memiliki beberapa masalah atau tantangan yang sering dihadapi pengguna. Media pembelajaran menurut John Renold Siregar [3] adalah salah satu unsur yang penting dan tidak dapat dipisahkan dalam mengembangkan proses kegiatan pembelajaran (Admelia et al., 2022) . Peran aplikasi Canva, Wordwall saat ini sangat diakui di berbagai jurnal terindeks sinta atau tingkat nasional maupun internasional(Raibowo, 2024) Kedudukan Canva sebagai salah satu media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar (Tonra et al., 2023) Quizizz dan Wordwall.

Quizizz merupakan sebuah web tool untuk membuat permainan kuis interaktif untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas. Aplikasi ini sifatnya online artinya dapat digunakan jika ada dukungan internet yang memadai. Quizizz mudah dibuat dan dimainkan sebagai media pembelajaran. Sebelum masuk ke www.Quizizz.com guru harus menyiapkan materi dalam bentuk pertanyaan dan alternatif jawaban yang nanti ditampilkan dalam aplikasi ini (Aini, 2019). Aplikasi Quizizz memiliki tampilan yang sangat menarik, serta mempunyai latar belakang musik dengan pilihan dinyalakan atau dimatikan.

(Sari & Yarza, 2021). dalam rangka meningkatkan kemahiran untuk mendesain dan memproduksi media pembelajaran menggunakan canva for education. Canva for education dipilih karena pada dasarnya guru-guru yang mengikuti pelatihan dan pendampingan (Nurhayati et al., 2022). Media juga merupakan alat bantu yang digunakan guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Perlu adanya upaya-upaya guna meningkatkan minat dan motivasi pada siswa agar mutu atau kualitas belajarnya semakin maju dan semakin aktif

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan dengan pendekatan deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mengembangkan atau pemanfaatan suatu aplikasi. Aplikasi yang

digunakan dalam penelitian ini ialah aplikasi Canva sebagai pemanfaatan dalam media pembelajaran SAINS(Idawati et al., 2022). Ada beberapa metode implementasi pelatihan canva untuk Meningkatkan Kompetensi Digital Guru SD yaitu:

1. Analisis Kebutuhan Pelatihan, Identifikasi Kebutuhan: Lakukan survei awal untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan keterampilan digital guru. Tujuan Pelatihan: Menentukan tujuan spesifik, seperti meningkatkan kemampuan desain grafis dasar, pembuatan materi ajar yang menarik, dan pengembangan konten digital.
2. Perencanaan Pelatihan, Pemilihan Materi: Menyusun kurikulum pelatihan yang mencakup pengenalan Canva, dasar-dasar desain, penggunaan template, dan pembuatan konten interaktif. Jadwal Pelatihan: Membuat jadwal pelatihan yang fleksibel, baik secara mingguan atau bulanan, menyesuaikan dengan waktu guru. Instruktur: Mengundang instruktur yang berpengalaman dalam penggunaan Canva dan memiliki latar belakang pendidikan.
3. Persiapan Pelatihan, Sarana dan Prasarana: Menyiapkan ruang pelatihan yang dilengkapi dengan komputer, koneksi internet, dan proyektor. Materi dan Modul: Menyediakan modul pelatihan, panduan penggunaan Canva, dan contoh-contoh proyek.
4. Pelaksanaan Pelatihan, Pembukaan: Membuka pelatihan dengan pengenalan tujuan dan manfaat penggunaan Canva dalam pendidikan. Sesi Teori: Menjelaskan dasar-dasar desain grafis, antarmuka Canva, dan fitur-fitur utama. Sesi Praktik: Memberikan tugas praktik, seperti membuat poster, presentasi, dan materi ajar menggunakan Canva. Studi Kasus: Memberikan contoh aplikasi nyata Canva dalam pembuatan materi ajar yang menarik dan interaktif.
5. Evaluasi Pelatihan, Tes Kompetensi: Melakukan tes sebelum dan sesudah pelatihan untuk mengukur peningkatan kompetensi digital guru. Umpan Balik Peserta: Mengumpulkan umpan balik dari peserta tentang materi, instruktur, dan keseluruhan pelatihan. Penilaian Proyek: Menilai proyek-proyek yang dibuat oleh peserta selama pelatihan.

Dengan metode ini, diharapkan para guru di UPT SD Negeri 060820 dapat meningkatkan

kompetensi digital mereka, khususnya dalam penggunaan Canva untuk pembuatan materi ajar yang kreatif dan interaktif. Ini akan mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gerlach & Ely (1980): Media pembelajaran adalah alat grafis, fotografi, atau elektronik yang digunakan untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Canva, sebagai salah satu bentuk media elektronik, menyediakan platform untuk guru membuat materi visual yang dapat membantu dalam penyampaian informasi secara lebih efektif.

Aplikasi canva merupakan aplikasi desain grafis online. Aplikasi ini mempunyai berbagai macam template atau desain yang ingin dibuat. tidak hanya dalam presentasi. Namun, Canva juga menawarkan desain spanduk, poster, dan foto profil.(Asnawati, & Sutiah, 2023)

Canva adalah alat desain grafis yang sangat user-friendly dan serbaguna, memungkinkan siapa saja untuk membuat konten visual yang menarik tanpa memerlukan keterampilan desain. Upaya guru dalam mempermudah penyampaian informasi dalam pembelajaran perlu adanya media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik (Alfian et al., 2022) proses pembelajaran akan mencapai keberhasilan apabila siswa memiliki motivasi belajar yang baik.(Resmini et al., 2021) Berikut adalah langkah-langkah umum dalam pembuatan konten menggunakan Canva:

1. Mendaftar dan Masuk ke Canva, Pendaftaran: Jika Anda belum memiliki akun Canva, buka situs web Canva (www.canva.com) dan daftar menggunakan alamat email, akun Google, atau akun Facebook. Masuk: Setelah mendaftar, masuk ke akun Canva Anda.
2. Memilih Jenis Desain, Halaman Utama: Di halaman utama Canva, Anda akan melihat berbagai pilihan template yang dikelompokkan berdasarkan jenis desain, seperti presentasi, poster, kartu nama, dan media sosial. Pilih Template: Klik pada jenis desain yang ingin Anda buat. Misalnya, pilih "Presentasi" jika Anda ingin membuat presentasi.
3. Menggunakan Template atau Membuat dari Awal, Template Siap Pakai: Canva

menawarkan berbagai template siap pakai yang dapat Anda pilih dan sesuaikan. Template ini dirancang secara profesional dan mencakup berbagai gaya dan tema. Desain Kosong: Jika Anda lebih suka membuat desain dari awal, pilih opsi "Create a design" dan pilih ukuran atau dimensi kustom yang diinginkan.

4. Menyesuaikan Template, Mengganti Teks: Klik pada teks di template untuk mengeditnya. Anda dapat mengubah font, ukuran, warna, dan gaya teks sesuai kebutuhan. Menambahkan Elemen: Gunakan menu di sebelah kiri untuk menambahkan elemen lain seperti gambar, ikon, grafik, bentuk, dan garis. Anda bisa mencari elemen yang spesifik menggunakan fitur pencarian. Mengunggah Gambar: Jika Anda ingin menggunakan gambar pribadi, klik "Uploads" dan unggah gambar dari komputer Anda.
5. Mengatur Layout dan Desain, Posisi dan Ukuran: Seret dan lepas elemen untuk mengatur posisi dan ukurannya di kanvas. Anda bisa menggunakan grid dan panduan untuk membantu menyelaraskan elemen. Layering: Gunakan fitur layering untuk mengatur elemen di depan atau belakang elemen lainnya. Warna dan Tema: Sesuaikan skema warna desain Anda menggunakan palet warna Canva atau dengan memasukkan kode warna khusus.
6. Menambahkan Fitur Interaktif (Opsional), Link: Untuk presentasi atau dokumen digital, Anda bisa menambahkan hyperlink ke teks atau elemen. Animasi: Canva juga menawarkan fitur animasi untuk membuat elemen bergerak dalam presentasi atau video.
7. Menyimpan dan Mengunduh Desain, Simpan: Canva secara otomatis menyimpan pekerjaan Anda, tetapi Anda juga bisa menyimpan manual dengan mengklik tombol "Save". Unduh: Klik tombol "Download" di pojok kanan atas dan pilih format file yang diinginkan (misalnya, PNG, JPG, PDF). Anda juga bisa memilih opsi kualitas dan ukuran file.
8. Berbagi dan Berkolaborasi, Berbagi Link: Anda bisa membagikan link desain Anda dengan orang lain untuk melihat atau mengedit. Kolaborasi: Gunakan fitur kolaborasi untuk bekerja bersama tim Anda secara real-time.
9. Mencetak dan Menggunakan Desain, Cetak: Jika desain Anda untuk keperluan cetak,

pastikan untuk memilih opsi kualitas tinggi saat mengunduh. Digital: Untuk penggunaan digital, seperti posting media sosial atau presentasi, pastikan format file sesuai dengan platform yang akan digunakan. Tips untuk Menggunakan Canva dengan Efektif Eksplorasi Template: Luangkan waktu untuk menjelajahi berbagai template yang tersedia. Ini dapat memberikan inspirasi dan mempercepat proses desain. Gunakan Grid dan Panduan: Canva menyediakan grid dan panduan untuk membantu menyelaraskan elemen desain Anda dengan presisi. Penyimpanan Gambar: Manfaatkan perpustakaan media Canva yang kaya untuk menemukan gambar, ikon, dan ilustrasi yang sesuai dengan tema desain Anda. Tetap Sederhana: Hindari terlalu banyak elemen yang bisa membuat desain tampak berantakan. Gunakan prinsip desain minimalis untuk menjaga kejelasan dan daya tarik visual.

Dengan mengikuti langkah-langkah di atas, Anda dapat membuat berbagai jenis konten visual yang menarik dan profesional menggunakan Canva, baik untuk keperluan pendidikan,



Gambar 1. Gambar Kegiatan Canva

KESIMPULAN

Pelatihan Canva berhasil meningkatkan kompetensi digital guru SD di UPT SD Negeri 060820. Guru-guru menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterampilan desain grafis, kreativitas, dan inovasi dalam penyusunan materi ajar. Pelatihan ini juga meningkatkan kemampuan mereka dalam memanfaatkan teknologi untuk pembelajaran, meskipun terdapat tantangan seperti keterbatasan waktu dan akses internet. Umpan balik positif dari para peserta menunjukkan keberhasilan pelatihan ini dan mendorong diadakannya pelatihan lanjutan untuk pengembangan lebih lanjut.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pelaksanaan Pelatihan Canva untuk Meningkatkan Kompetensi Digital Guru SD di UPT SD Negeri 060820. Terima kasih kepada Kepala Sekolah UPT SD Negeri 060820 atas dukungan dan fasilitasi yang diberikan, sehingga pelatihan ini dapat berjalan dengan lancar. Tidak lupa, kami juga berterima kasih kepada tim pelaksana kegiatan penelitian ini atas Kerjasamanya, maka kegiatan ini dapat berjalan dengan baik dan lancar. Kami berharap pelatihan ini memberikan manfaat yang nyata dalam meningkatkan kompetensi digital para guru dan pada akhirnya meningkatkan kualitas pembelajaran bagi para siswa di UPT SD Negeri 060820. Semoga kerjasama yang baik ini terus berlanjut di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Admelia, M., Farhana, N., Agustiana, S. S., Fitri, A. I., & Nurmalia, L. (2022). Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 177.
- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75-84.
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64-72.

- Gerlach & Ely (1980): Media pembelajaran adalah alat grafis, fotografi, atau elektronik
- Idawati, Maisarah, Muhammad, Meliza, Arita, A., Amiruddin, & Salfiyadi, T. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Sains Jenjang SD. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 745–751.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113.
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). The Data tes awal dan tes akhir. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171–180.
- Raibowo, S. (2024). Pelatihan Menjadi Guru Kreatif Dengan Pembuatan Media Pembelajaran. 4, 286–294.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, D. M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343.
- Sari, P. M., & Yarza, H. N. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Quizizz Dan Wordwall Pada Pembelajaran Ipa Bagi Guru-Guru Sdit Al-Kahfi. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(2), 195. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v4i2.4112>
- 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.
- Tonra, W. S., Angkotasan, N., Sari, D. P., Ikhsan, M., Khairun, U., & Id, W. A. (2023). Menjadi Guru Kreatif melalui Aplikasi Canva. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 8(1), 126–133.