



Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Presentasi dalam Mendukung Pembelajaran di Kelas bagi Guru SD di Magelang

The Utilization of Canva Application as a Presentation Media to Support Classroom Learning for Elementary School Teachers in Magelang

Rini Estiyowati Ikaningrum^{*}, Lilia Indriani, Irene Kendy Amalia

Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, Universitas Tidar, Jawa Tengah 56116, Indonesia

riniestiyowati@untidar.ac.id

Pengiriman: 25/Oktober/2023; Diterima: 24/Desember/2023; Publikasi: 31/Desember/2023

DOI: <https://doi.org/10.31629/anugerah.v5i2.6361>

Untuk Kutipan: Ikaningrum, R. E., Indriani, L., & Amalia, I. K. Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media presentasi dalam mendukung pembelajaran di kelas bagi guru SD di Magelang. *Jurnal Anugerah*, 5(2), 233–245. <https://doi.org/10.31629/anugerah.v5i2.6361>

Abstrak

Saat ini, semua sekolah berupaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Guru sebagai fasilitator di dalam kelas diharapkan mampu untuk menampilkan proses pembelajaran yang inovatif dan kreatif dengan memanfaatkan teknologi. Meskipun kendala yang dihadapi guru dalam hal pemanfaatan teknologi masih sering ditemui, namun ternyata masih ada kelompok guru yang ingin terus mengembangkan kemampuan di bidang pengajaran. Oleh karena itu, kegiatan pendampingan sangat diperlukan untuk membantu guru-guru dalam memanfaatkan teknologi. Tujuan kegiatan pendampingan yaitu mendampingi guru dalam mengenal fitur aplikasi Canva, mendesain template, layout dan gaya desain yang menarik untuk media presentasi yang digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, tim pengabdian ingin mengetahui bagaimana respons guru dalam pelaksanaan kegiatan pendampingan. Metode yang dilakukan terbagi menjadi beberapa tahap yaitu: observasi, sosialisasi pelaksanaan, pendampingan dan evaluasi. Mitra dari kegiatan pendampingan ini yaitu guru SD Kramat 5 di Wilayah Magelang. Teknik pengumpulan data didapatkan melalui observasi langsung, wawancara serta angket yang dianalisis secara deskriptif. Dari kegiatan pendampingan didapatkan hasil bahwa para guru tampak antusias dalam mengikuti setiap rangkaian kegiatan pendampingan dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Selain itu, kegiatan ini menghasilkan luaran berupa media canva yang dibuat para guru untuk digunakan dalam kegiatan presentasi materi dan diskusi di kelas. Pada akhirnya dapat disimpulkan bahwa kegiatan pendampingan pemanfaatan aplikasi Canva ini dapat memberikan manfaat bagi para guru SD dalam memvariasikan kegiatan pembelajaran yang sebelumnya lebih banyak menggunakan buku atau media presentasi konvensional menjadi menggunakan aplikasi yang lebih menarik.

Kata kunci: aplikasi canva; media presentasi pembelajaran



Abstract

Nowadays, all schools are trying to improve the quality of learning to make it more interesting and fun in the classroom. Teachers, as facilitators in the classroom, are expected to be able to display innovative and creative learning processes by utilizing technology. Although teachers using technology face obstacles, many teachers still want to continue developing their teaching skills. Therefore, mentoring activities are needed to assist teachers in utilizing technology. The purpose of mentoring activities is to assist teachers in knowing the features of the Canva application and designing templates, layouts and attractive design styles for presentation media used in learning. In addition, the service team wants to know how teachers respond to the implementation of mentoring activities. The method is divided into stages: observation, socialization, assistance, and evaluation. The partners of this mentoring activity are teachers of SD Kramat 5 Magelang Region. Data collection techniques are obtained through observation, interviews and surveys that are analyzed descriptively. The results of the mentoring activities showed that the teachers seemed enthusiastic about participating in each series of mentoring activities by utilizing the Canva application. Therefore, this activity produces output in the form of Canva media made by teachers to be used in material presentation activities and discussions in class. Finally, this mentoring activity on using the Canva application can benefit elementary school teachers in varying learning activities that previously used more books or conventional presentation media into more interesting applications. The Utilization of Canva Application as a Presentation Media to Support Classroom Learning for Elementary School Teachers in Magelang.

Keywords: canva application; presentation learning media

Pendahuluan

Penggunaan teknologi untuk pengajaran memang diperlukan bagi guru untuk mendukung pembelajaran di kelas. Namun pada kenyataannya para guru masih terkendala dengan teknologi terutama untuk merancang pengajaran di kelas dengan lebih menarik untuk siswa. Oleh karena itu, guru memerlukan pelatihan dalam memanfaatkan teknologi untuk kegiatan pengajaran sesuai dengan kebutuhan siswa dan tuntutan kemajuan zaman (Purnasari & Sadewo, 2020). Saat ini guru tidak hanya dituntut untuk mahir dalam mengajar saja namun guru juga harus mahir dalam memanfaatkan teknologi. Apalagi di dunia yang serba digital (Burgess et al., 2012) guru dapat memanfaatkan internet sebagai sumber dalam mempersiapkan pengajaran (Fitria, 2022). Seiring perkembangan teknologi, guru tidak hanya mengandalkan penyampaian materi dengan media buku saja namun harus menggunakan bantuan teknologi dengan beragam konten serta alat digital yang membuat siswa lebih termotivasi dalam pembelajaran (Martínez-Cerdá et al., 2015) serta proses pengajarannya menjadi lebih menarik. Hal ini sesuai dengan perkembangan dunia digital saat ini karena pada saatnya nanti, pendidikan dengan menggunakan teknologi informasi merupakan kunci utama untuk bersaing di era globalisasi (Monoarfa & Haling, 2021).

Guru sebagai salah satu komponen penting dalam pembelajaran harus selalu mengajar dengan menggunakan media pembelajaran sebagai bahan rujukan untuk menyampaikan materi pembelajaran (Sugiyarto et al., 2020). Selain itu, media pembelajaran sangat diperlukan untuk menunjang siswa dalam pendidikan (Pelangi, 2020). Melalui media pembelajaran, aktivitas pembelajaran dapat menjadi lebih efektif dan menyenangkan karena paradigma yang berlaku saat ini adalah pembelajaran yang berpusat pada siswa. Namun demikian pengaplikasian media pembelajaran harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran serta memperhatikan karakteristik siswa maupun sekolah agar terjadi interaksi yang baik antara pembelajaran dan materi pembelajaran (Fauziyah et al., 2022).

Di era digital ini, siswa harus memiliki kemampuan literasi teknologi yang dapat menghubungkan satu dengan lainnya di seluruh belahan dunia (Junanto & Afriani, 2016). Mereka juga rata-rata memiliki tingkat literasi teknologi yang baik karena mereka tergolong *digital native* yang memiliki kecenderungan untuk lebih cepat bosan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang konvensional (Sapriyah, 2019). Maka dari itu pembelajaran yang efektif serta menyenangkan menjadi faktor yang turut menentukan kualitas sekolah maupun sumber daya manusianya (Rahmatullah et al., 2020). Selain itu, berkembangnya ilmu pengetahuan

juga dibarengi dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang harus dimanfaatkan dalam dunia pendidikan (Wulandari & Mudinillah, 2022).

Berdasarkan pengalaman yang dialami dunia pendidikan pada masa pandemic Covid 19, para guru dipaksa untuk mengenal perangkat pembelajaran digital untuk proses pembelajaran jarak jauh. Walaupun pada awalnya banyak guru yang merasa bahwa pemanfaatan teknologi digital ini merupakan hambatan dalam pembelajaran, tetapi ternyata perannya sangat penting dalam membangun interaksi bukan hanya antara guru dan siswa, tetapi bisa juga antara siswa satu dengan siswa lainnya (Nurhidayat, 2021). Namun demikian masih terdapat permasalahan yang berhubungan dengan pendidikan seperti tidak meratanya pelatihan pemanfaatan teknologi bagi guru. Hal ini berarti hanya sedikit guru yang menerima pelatihan seperti pemanfaatan Quizizz atau Kahoot untuk pembelajaran. Selain itu keterbatasan waktu maupun sarana dari orang tua dalam mendukung kegiatan belajar (Susanti & Prameswari, 2020) seperti penyediaan gadget untuk pembelajaran turut menentukan keberhasilan siswa. Oleh karena itu media pembelajaran yang berbasis teknologi didesain untuk guru maupun peserta didik agar mendapatkan pengalaman (Putra & Filianti, 2022) yang menekankan pada aspek kreativitas, berpikir kritis, komunikasi dan kolaborasi sesuai dengan tuntutan keterampilan di abad 21.

Fungsi media pembelajaran tentu utamanya untuk memperjelas informasi pada proses belajar-mengajar. Maka dari itu, informasi yang disampaikan dalam media pembelajaran harus mampu menarik minat peserta didik dalam mata pelajaran tertentu. Sebagai salah satu media pembelajaran, Canva dapat membantu orang di seluruh dunia untuk mendesain rancangan apapun serta mempublikasikannya secara global (Pratama et al., 2023). Canva merupakan sebuah aplikasi desain grafis yang dikembangkan oleh pengusaha Australia Melanie Perkins. Canva juga dengan mudah diakses menggunakan *smartphone* atau laptop melalui tautan <https://www.canva.com> sehingga kreativitas guru dan siswa menjadi lebih terasah dalam mendesain media pembelajaran. Selain itu aplikasi ini sangat menghemat waktu dalam mendesain media pembelajaran. Meskipun terdapat banyak kelebihan pada aplikasi Canva seperti memiliki fitur yang lengkap, desain yang menarik untuk visualisasi data maupun pemasaran (Gehred, 2020) namun ternyata aplikasi ini juga memiliki kekurangan seperti pengguna sering memiliki ketergantungan yang berlebihan terhadap Canva, padahal aplikasi ini sangat tergantung pada koneksi menggunakan jaringan internet. Sebagai alat desain yang komprehensif, Canva tergolong mudah digunakan baik untuk pemula maupun profesional. Namun demikian aplikasi Canva ini tetap menjadi salah satu alat digital yang akan memengaruhi keberhasilan siswa dalam menerima pelajaran (Erwin & Pedroso, 2023) karena Canva mampu menampilkan pengajaran yang atraktif bagi siswa misalnya dalam hal keterampilan berbahasa (Friatin & Irianti, 2023).

Berbagai program dalam aplikasi Canva menyediakan berbagai macam peralatan yang umumnya banyak digunakan di dunia pendidikan seperti presentasi, resume, poster, pamflet dan lain sebagainya (Junaedi, 2021). Melalui media presentasi dari aplikasi Canva, guru diharapkan mampu untuk mengajar dengan lebih menyenangkan lagi karena guru bukan lagi hanya sebagai penyedia pengetahuan namun juga seorang fasilitator yang senantiasa mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran maupun interaksi sosial sesuai dengan kepribadian siswa *digital native* (Rezkyana & Agustini, 2022).

Dalam kegiatan pembelajaran, penyampaian materi dapat melalui buku teks secara langsung ataupun melalui media *powerpoint* konvensional yang ada dalam *Microsoft Word*. Namun demikian siswa lebih tertarik untuk mendapatkan pengetahuan melalui media *powerpoint* yang lebih variatif seperti yang ada di aplikasi Canva. Sejalan dengan beberapa penelitian sebelumnya (Erwin & Pedroso, 2023; Friatin & Irianti, 2023) yang menyatakan bahwa penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran dapat membantu siswa untuk lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas. Hal ini terjadi karena siswa generasi Z lebih menyukai segala sesuatu yang bersifat digital. Selain itu, siswa juga lebih termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran apabila guru menggunakan aplikasi Canva dalam pengajaran di kelas (Dwiyanti, 2022). Dari berbagai

permasalahan yang dihadapi guru dalam pembelajaran dibutuhkan solusi untuk mengatasi kurangnya kemampuan guru dalam membuat media presentasi menggunakan teknologi (Pratama et al., 2023) selain *power point* dalam *Microsoft office*. Berdasarkan hasil temuan dalam pengabdian kepada masyarakat sebelumnya, ditemukan bahwa para guru merasa lebih nyaman untuk menggunakan media *power point* konvensional ketika menerangkan materi pelajaran karena media tersebut telah mereka kuasai sejak lama yang membuat mereka enggan untuk mempelajari teknologi baru. Aplikasi Canva ini memiliki keunggulan seperti desain presentasi yang lebih variatif dibanding *powerpoint* konvensional, sehingga guru dapat mengkreasi media pembelajaran dengan lebih menarik minat siswa ketika menerangkan tentang suatu materi. Melihat fakta tersebut maka kegiatan pengabdian ini memiliki tujuan untuk melakukan kegiatan pendampingan bagi guru SD Negeri Kramat 5 Kota Magelang dalam menggunakan aplikasi Canva untuk media presentasi yang digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, tim pengabdian juga ingin mengetahui bagaimana respons guru dalam pelaksanaan kegiatan pendampingan. Oleh karena itu penggunaan aplikasi Canva sebagai media presentasi yang lebih variatif dapat menjadi salah satu solusi yang dapat dipergunakan guru untuk pengajaran di kelas.

Metode

Kegiatan pengabdian ini melibatkan mitra yang terdiri dari guru SD Kramat 5 yang terletak di kelurahan Kramat Selatan Kota Magelang. Ada 15 orang guru yang berperan serta aktif dalam kegiatan pengabdian. Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian terdiri dari observasi awal sebelum kegiatan, sosialisasi pelaksanaan, pendampingan kegiatan kemudian diakhiri dengan evaluasi kegiatan. Di bawah ini merupakan rincian dari kegiatan-kegiatan tersebut:

1. Observasi

Kegiatan observasi memiliki tujuan untuk menentukan apakah permasalahan yang dihadapi mitra ini memiliki urgensi. Selain itu, hasil observasi akan menjadi tonggak awal untuk menentukan langkah-langkah solusi dalam penyelesaian masalah. Kegiatan observasi terdiri dari pengamatan secara langsung dalam kegiatan pengajaran di lokasi mitra. Tim pengabdian membuat panduan observasi yang diisi kegiatan apa saja yang diamati di sekolah. Data yang dihasilkan dari kegiatan observasi dijadikan dasar tim pengabdian untuk menentukan sasaran pengabdian. Selain itu, tim pengabdian juga mengadakan kegiatan wawancara baik kepada kepala sekolah, guru maupun siswa. Tim pengabdian juga membuat panduan wawancara yang dijadikan pijakan untuk melakukan kegiatan wawancara kepada ketiga kelompok responden.

2. Sosialisasi Pelaksanaan

Sosialisasi pelaksanaan kegiatan pendampingan pemanfaatan aplikasi Canva melibatkan seluruh anggota tim dan juga semua guru di sekolah mitra yaitu SD Negeri Kramat 5 yang terletak di wilayah Kelurahan Kramat Selatan, kecamatan Magelang Utara, kota Magelang. Kegiatan yang ada di tahap sosialisasi dan pelaksanaan adalah dengan memberikan penyuluhan mengenai berbagai manfaat aplikasi Canva terutama sebagai media presentasi. Mengingat terbatasnya waktu, kegiatan ini hanya berlangsung selama 1 kali pertemuan. Kegiatan ini akan dinilai berhasil apabila seluruh guru sebagai mitra turut hadir serta berperan aktif dalam kegiatan.

3. Pendampingan

Kegiatan pendampingan yang diterapkan di SD Negeri Kramat 5 dilaksanakan selama 2 kali pertemuan yang meliputi pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva serta demonstrasi penggunaan aplikasi Canva dalam pembelajaran. Berikut ini adalah rincian kegiatan pendampingan:

- a. Menjelaskan pemanfaatannya aplikasi Canva di dunia pendidikan,
- b. Memberikan pendampingan secara intensif pemanfaatan aplikasi Canva yang berupa presentasi yang lebih variatif dari *powerpoint* sebelumnya karena fiturnya lebih lengkap serta memiliki

berbagai template, layout serta gaya desain yang lebih menarik minat siswa.

- c. Memotivasi para guru untuk lebih bersemangat lagi dalam mempelajari teknologi untuk pembelajaran.



Gambar 1. Pelaksanaan kegiatan pendampingan

Kegiatan yang dilakukan tim pengabdian bersama dengan mitra dilaksanakan sesuai *timeline* yang sudah disepakati. Berikut ini merupakan rincian program pendampingan pemanfaatan aplikasi Canva di SD Negeri Kramat 5 Kota Magelang:

Table 1

Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Pendampingan

Pertemuan	Rincian kegiatan	Metode
1	Observasi lapangan	Observasi lapangan, wawancara
2	Sosialisasi program di SD Kramat 5 Magelang	Penyampaian materi
3	Pelatihan pemanfaatan aplikasi Canva di SD Kramat 5 Magelang	Pendampingan kegiatan
4	Penerapan pemanfaatan aplikasi Canva untuk media presentasi bagi guru	Demonstrasi
5	Evaluasi	Evaluasi kegiatan guru dalam memanfaatkan aplikasi Canva

4. Evaluasi

Setelah menyelesaikan 2 kali kegiatan pendampingan maka tim pengabdian mulai melaksanakan kegiatan evaluasi. Pada kegiatan ini, tim pengabdian Universitas Tidar bekerja sama dengan mitra mengevaluasi sejauh mana keberhasilan kegiatan pengabdian ini dengan memperhatikan beberapa detail seperti keaktifan peserta kegiatan, kesiapan perangkat maupun teknologi yang dimiliki sekolah maupun para

guru. Selanjutnya mitra bersama dengan tim pengabdian mengevaluasi kendala-kendala yang dihadapi selama kegiatan pendampingan pemanfaatan aplikasi Canva. Pada akhirnya, saat pendampingan sudah selesai kedua belah pihak yaitu mitra dan tim pengabdian berupaya untuk tetap memotivasi para guru untuk dapat memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran sehingga kegiatan ini dapat tetap dijalankan.

Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Kegiatan Pendampingan Pemanfaatan Aplikasi Canva

a. Observasi

Kegiatan observasi dimulai dengan mengadakan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan pengajaran di lokasi mitra yaitu di SD Kramat 5 Magelang. Dari hasil observasi di lapangan ditemukan bahwa sebagian besar guru hanya menggunakan buku teks maupun LKS selama pembelajaran berlangsung. Para guru cenderung melakukan kegiatan pengajaran yang sudah menjadi kebiasaan mereka sejak lama. Mereka terlihat masih kurang memiliki motivasi untuk mempelajari teknologi dalam pembelajaran. Hal ini tentu saja kurang sesuai dengan perkembangan situasi saat ini yang menuntut guru untuk menguasai teknologi dalam pengajaran (Fitria, 2022).

Kegiatan selanjutnya adalah mengadakan kegiatan wawancara dengan kepala sekolah untuk mengetahui kegiatan apa saja yang sudah diikuti guru untuk meningkatkan kualitas pengajarannya. Dari hasil wawancara ditemukan bahwa dari 15 orang guru baru beberapa saja yang sudah pernah dikirimkan pihak sekolah untuk mengikuti kegiatan pelatihan menggunakan aplikasi berbasis internet yang umumnya diselenggarakan oleh Dinas Pendidikan. Selain itu belum ada tindak lanjut ya berupa *sharing* akademis dengan guru sejawat tentang hasil pelatihan. Tim pengabdian juga melakukan wawancara dengan 1 orang guru yang sudah pernah mengikuti kegiatan pendampingan penggunaan teknologi untuk pembelajaran seperti pemanfaatan Quizizz serta Kahoot. Selain itu, guru tersebut juga sudah memiliki kemampuan untuk membuat media presentasi dengan menggunakan aplikasi Canva. Dari hasil wawancara ditemukan bahwa guru kurang menindaklanjuti kegiatan pelatihan sebelumnya seperti Quizizz serta Kahoot ataupun Canva sehingga kemampuan guru kurang terasah dengan baik dalam memanfaatkan teknologi untuk kegiatan pembelajaran. Hal ini tentu saja membuat kegiatan pembelajaran menjadi kurang bervariasi (Wulandari & Mudinillah, 2022) karena hanya menggunakan media yang tidak berbasis teknologi.

Wawancara selanjutnya dilakukan dengan melibatkan 3 orang siswa yang juga menyatakan bahwa guru jarang sekali menggunakan *powerpoint* atau media digital lain (Erwin & Pedroso, 2023) untuk pembelajaran. Para guru ternyata belum terlalu memanfaatkan aplikasi Canva untuk pembelajaran. Hanya ada 1 atau 2 guru saja yang sudah memanfaatkan aplikasi ini namun para guru mengakui bahwa penggunaan aplikasi Canva jauh lebih menarik (Fitria, 2022) dibandingkan hanya menggunakan buku teks atau media presentasi konvensional saja.

b. Sosialisasi Pelaksanaan

Kegiatan sosialisasi pemanfaatan aplikasi Canva melibatkan seluruh anggota tim dan juga semua guru di sekolah mitra yaitu SD Negeri Kramat 5 yang berjumlah 15 orang guru. Sekolah ini terletak di wilayah Kelurahan Kramat, kecamatan Magelang Utara, kota Magelang. Kegiatan yang ada di tahap sosialisasi pelaksanaan yaitu berupa penyuluhan mengenai berbagai manfaat aplikasi Canva terutama sebagai media presentasi (Fauziyah et al., 2022). Alokasi waktu kegiatan sosialisasi adalah 1 kali pertemuan. Dari hasil sosialisasi yang diberikan didapatkan hasil bahwa para guru cukup antusias dalam mengikuti kegiatan yang berupa ceramah maupun diskusi. Pada akhirnya, tim pengabdian dan mitra berhasil merumuskan langkah-langkah konkret kegiatan pendampingan selanjutnya secara spesifik sehingga dapat disesuaikan dengan

karakteristik sekolah tersebut.

c. Pendampingan

Kegiatan dilaksanakan selama 2 kali pertemuan yang dilaksanakan pada tanggal 29 Agustus 2023 dan 13 September 2023. Pada setiap kegiatan pendampingan terdiri dari 1 jam teori mengenai apa dan bagaimana penggunaan aplikasi canva. Dalam kegiatan ceramah tentang teori pemanfaatan Canva sebagai media presentasi (Erwin & Pedroso, 2023) ada beberapa poin penting yang disampaikan tim pengabdian kepada peserta kegiatan seperti: manfaat penggunaan Canva, fitur-fitur yang ada, bagaimana memilih dan mengedit template, bagaimana membuat file presentasi menjadi video, bagaimana membagikan file presentasi dll (Pelangi, 2020). Kemudian, tim pengabdian juga memberikan peluang pada peserta untuk bertanya dan saling *sharing* pengalaman selama para guru menggunakan media *powerpoint* sebelumnya. Untuk waktu 1 jam selanjutnya digunakan untuk praktik penggunaan aplikasi Canva di bawah bimbingan tim pengabdian. Masing-masing peserta dapat memanfaatkan *smartphone* dan PC untuk mengoperasikan aplikasi Canva. Meskipun kegiatan dapat berjalan lancar namun masih ada kendala yang dialami beberapa guru seperti kurang kuatnya jaringan internet ketika proses praktik yang menghambat kegiatan pembuatan media presentasi. Selain itu, ada beberapa guru senior yang membutuhkan waktu lebih banyak ketika merancang media presentasi menggunakan aplikasi Canva yang digunakan secara online (Putra & Filianti, 2022). Kegiatan praktik ini kemudian dilanjutkan di sekolah dan rumah masing-masing peserta karena keterbatasan waktu pertemuan. Dari hasil pendampingan dapat dilihat bahwa partisipasi peserta cukup baik, hal ini dapat dilihat dari antusiasme para peserta dalam mengikuti kegiatan pendampingan ini hingga semua guru mampu menghasilkan media presentasi berupa *powerpoint* atau video pendek menggunakan aplikasi Canva yang lebih variatif dan menarik bagi siswa (Dwiyanti, 2022).



Gambar 2. Pelaksanaan kegiatan pendampingan

2. Hasil Evaluasi Kegiatan Pendampingan

a. Keberhasilan Peserta dalam Pemanfaatan Aplikasi Canva

Setelah menyelesaikan 2 kali kegiatan pendampingan maka tim pengabdian mulai melaksanakan kegiatan evaluasi. Pada kegiatan ini, tim pengabdian Universitas Tidar bekerja sama dengan mitra mengevaluasi sejauh mana keberhasilan kegiatan pengabdian ini dengan memperhatikan beberapa detail seperti keaktifan peserta kegiatan, kesiapan perangkat maupun teknologi yang dimiliki sekolah maupun para guru. Selanjutnya mitra bersama dengan tim pengabdian mengevaluasi kendala-kendala yang dihadapi selama kegiatan pendampingan pemanfaatan aplikasi Canva dengan cara menyebarkan angket kepada para peserta kegiatan. Berikut ini merupakan hasil analisis dari data angket dengan memperhatikan 5 item pernyataan

dengan jawaban menggunakan skala Likert yaitu: 1=Tidak Setuju, 2= Kurang Setuju, 3=Setuju, 4= Sangat Setuju. Selanjutnya, tim menganalisis respons guru dengan menggunakan persentase.

Table 2

Keberhasilan Pelaksanaan Kegiatan Pendampingan

No	Pernyataan	Persentase
1	Keaktifan guru ketika mengikuti kegiatan	80%
2	Kesiapan perangkat yang dimiliki	60%
3	Aplikasi Canva mudah dioperasikan	60%
4	Aplikasi Canva memerlukan jaringan internet	100%
5	Aplikasi Canva melatih kemampuan berteknologi	87%

Dari tabel keberhasilan kegiatan pendampingan dapat disimpulkan bahwa kelima pernyataan mengenai keaktifan guru, kesiapan perangkat, aplikasi canva mudah dioperasikan, aplikasi canva memerlukan jaringan internet dan aplikasi Canva melatih kemampuan berteknologi (Friatin & Irianti, 2023) memiliki persentase rata-rata yang cukup tinggi yaitu 77%. Hal ini merupakan sinyal positif bahwa kegiatan pendampingan ini berhasil. Setelah pendampingan selesai, dosen dan mitra berupaya untuk terus memotivasi para guru untuk dapat memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Setelah melaksanakan kegiatan pendampingan, tim pengabdian menguraikan luaran kegiatan pengabdian seperti berikut ini:

- 1) Kemampuan pedagogis dapat dilihat dari meningkatnya kemampuan guru dalam menyusun media presentasi pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva;
- 2) Aspek model dapat dilihat dari implementasi penggunaan Canva dalam pembelajaran;
- 3) Pendampingan dapat dilaksanakan kembali pada tahun-tahun mendatang.

Dari hasil kegiatan, semua guru (15 orang) sudah berhasil membuat media presentasi dengan menggunakan aplikasi Canva (Nurhidayat, 2021). Selain itu, para guru juga membuat presentasi sesuai dengan arahan dari tim pengabdian seperti memilih template yang sesuai, memilih layout serta desain meskipun hasilnya bervariasi sesuai dengan kemampuan masing-masing guru dalam menangkap materi.

Berikut ini merupakan contoh media presentasi yang dibuat oleh bapak serta ibu guru mitra di SD N Kramat 5 Kota Magelang.

Gambar 3 merupakan hasil karya dari bapak Andika Dwi Prastianto, S.Pd. Beliau merupakan guru kelas yang mengajar kelas 5 di semester 1 dengan topik Sifat-sifat Cahaya. Dari hasil media presentasi dengan menggunakan Canva, guru sudah mampu memanfaatkan fitur-fitur yang digunakan untuk presentasi dengan menambahkan gambar-gambar yang berkaitan dengan topik bahasan yaitu cahaya. Selain itu, guru juga sudah mampu untuk memilih template yang sesuai sehingga lebih menarik minat siswa untuk belajar. Dari hasil media presentasi yang dibuat guru dapat disimpulkan bahwa guru sudah mampu mengkreasi materi

presentasi menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Hal ini dapat dilihat dari hasil karya *powerpoint* dengan Canva yang beraneka warna serta dilengkapi dengan gambar-gambar pendukung yang membuat siswa menjadi lebih mudah memahami materi yang disampaikan guru.



Gambar 3. Contoh hasil media presentasi dengan aplikasi Canva

Selain dengan menggunakan materi berupa power point, Canva juga dapat digunakan untuk membuat video presentasi seperti pada gambar berikut ini. Gambar 4 merupakan media presentasi Canva hasil karya ibu Dariyah, S.Pd. yang merupakan kepala sekolah SD N Kramat 5 Magelang. Video presentasi yang dibuat yaitu video untuk kegiatan supervisi pembelajaran diferensiasi serta budaya positif kelas. Meskipun agak melenceng dari topik yang diminta tim pengabdian yaitu materi tentang pembelajaran di kelas namun demikian tim pengabdian sangat mengapresiasi apa yang sudah dilakukan ibu kepala sekolah karena sudah mampu mendesain presentasi yang berupa video. Dalam proses pembuatan media presentasi Canva yang berupa video, peserta pendampingan (guru) harus memadukan template beserta isi materi yang disesuaikan dengan tujuan pembuatan video presentasi tersebut. Hasil video terlihat bagus karena video presentasi yang dihasilkan dengan aplikasi Canva berisi berbagai template yang dapat dipilih sesuai kebutuhan masing-masing guru. Selain itu, dengan menggunakan aplikasi Canva sebagai media presentasi, para guru dapat menambah wawasan untuk terus menambah pengetahuan dalam meningkatkan kualitas pengajarannya.



Gambar 4. Contoh hasil media presentasi (video) dengan aplikasi Canva

b. Respons Mitra Terhadap Kegiatan Pendampingan

Berikut ini merupakan respons dari mitra tentang beberapa pertanyaan yang muncul tentang pelaksanaan pendampingan. Dari total responden yang berjumlah 15 orang guru didapatkan hasil bahwa kegiatan pendampingan ini sudah sesuai dengan tujuan dan sasaran yang telah disepakati antara tim pengabdian dan mitra. Untuk menentukan persentase hasil, tim pengabdian juga menggunakan skala Likert dari 1-5 yaitu 1= Tidak Setuju, 2= Kurang Setuju, 3= Setuju, 4= Sangat Setuju.

Table 3

Respons Mitra Tentang Pelaksanaan Kegiatan Pendampingan

No	Pernyataan	Persentase
1	Kegiatan pendampingan sesuai dengan kebutuhan mitra	80%
2	Tim pengabdian memberikan materi yang sesuai dengan kebutuhan mitra	73%
3	Kegiatan pendampingan sesuai dengan yang diharapkan mitra	87%
4	Pelaksanaan pendampingan memberi manfaat bagi guru/mitra	80%
5	Hasil pendampingan bermanfaat untuk kegiatan pengajaran	100%

Dari hasil table di atas dapat disimpulkan bahwa, pelaksanaan kegiatan pendampingan mengenai penggunaan aplikasi Canva dinilai berhasil. Beberapa respons mitra tentang kebutuhan kegiatan ini antara lain:

- 1) Belum semua guru mendapat pelatihan tentang pemanfaatan teknologi untuk pembelajaran (Pelangi, 2020) seperti Quizizz, Kahoot ataupun Canva.
- 2) Pendampingan sesuai dengan kebutuhan mitra karena guru memerlukan media yang lebih menarik untuk kegiatan pengajaran (Putra & Filianti, 2022).
- 3) Aplikasi Canva bermanfaat untuk memudahkan guru membuat media presentasi secara lebih menarik (Friatin & Irianti, 2023).
- 4) Aplikasi Canva memiliki berbagai fitur seperti template yang menarik, layout yang sesuai kebutuhan serta desain yang bervariasi (Dwiyanti, 2022).

Dari beberapa respons mitra dapat disimpulkan bahwa kegiatan pendampingan ini memiliki respons positif. Hal ini terbukti dengan hasil persentase mitra yang berada pada kisaran 84% yang menjadi tolok ukur keberhasilan program pendampingan ini

Simpulan

Hasil kegiatan pendampingan bagi guru ini menunjukkan bahwa guru mampu membuat media presentasi dengan menggunakan aplikasi Canva. Hal ini terbukti dengan hasil observasi di lapangan, hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru maupun siswa serta hasil angket yang diberikan kepada guru. Setelah dilakukan analisis terhadap seluruh rangkaian kegiatan maka dapat disimpulkan bahwa para guru SD di wilayah Kecamatan Magelang Utara memberikan respons positif terhadap pelaksanaan kegiatan pendampingan. Selain itu, para guru juga mampu menyusun media presentasi yang disajikan dengan template, layout serta desain *powerpoint* yang bervariasi dan menarik yang dapat digunakan untuk pembelajaran khususnya dalam pengajaran di kelas.

Saran

Dari kegiatan pendampingan diberikan beberapa saran yaitu para guru harus selalu diberikan motivasi untuk selalu mengembangkan keterampilan dalam bidang teknologi yang mendukung kegiatan pengajarannya. Selain itu, diperlukan kegiatan pendampingan lanjutan dengan memanfaatkan aplikasi lain yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran di dalam kelas.

Ucapan Terimakasih

Tim pengabdian mengucapkan terimakasih atas partisipasi sekolah mitra SD Negeri Kramat 5 Magelang dalam pelaksanaan kegiatan pendampingan sehingga kegiatan dapat berjalan dengan lancar. Selain itu, tim pengabdian juga mengucapkan terimakasih kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tidar yang telah memberikan dana melalui skema pengabdian di tingkat fakultas.

Daftar Pustaka

- Burgess, M. L., Price, D. P., & Caverly, D. C. (2012). Digital literacies in multiuser virtual environments among college-level developmental readers. *Journal of College Reading and Learning*, 43(1), 13–30. <https://doi.org/10.1080/10790195.2012.10850360>
- Dwiyanti, D. F. (2022). *Pengaruh penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran terhadap motivasi belajar siswa kelas X OTKP SMK Bina Bangsa Bandung* [Repository.upi.edu]. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Erwin, J., & Pedroso, P. (2023). Canva tool students' views on using canva as an all-in-one tool for creativity and collaboration. *Journal of Digital Learning and Distance Education*, 2(2), 444–460. <https://doi.org/10.56778/jdlde.v2i1.117>
- Fauziyah, N. L., Widodo, J. P., & Yappi, S. N. (2022). The use of “Canva for Education” and the students' perceptions of its effectiveness in the writing procedure text. *BIRCI Journal*, 5(1), 6368–6377. <https://doi.org/10.33258/birci.v5i1.4359>
- Fitria, T. N. (2022). Using canva as media for English Language Teaching (ELT) in developing creativity for informatics students'. *ELT Echo: The Journal of English Language Teaching in Foreign Language Context*, 7(1), 58–68. <https://doi.org/10.24235/eltecho.v7i1.10789>
- Friatin, N., & Irianti, L. Y. (2023). The teacher's perception of using canva application in teaching creative writing. *English Review: Journal of English Education Program (JEEP)*, 10(2), 131–140. <https://jurnal.unigal.ac.id/index.php/jeep>
- Gehred, A. P. (2020). Resource review canva. *Journal of the Medical Library Association*, 108(2), 338–340. <https://doi.org/10.5195/jmla.2020.940>
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi canva sebagai media pembelajaran daring untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas mahasiswa pada mata kuliah english for information communication and technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2), 80–89.
- Junanto, T., & Afriani, R. (2016). Implementasi digital-age literacy dalam pendidikan abad 21 di Indonesia. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Sains*, 2016–2113. <https://media.neliti.com/media/publications/173402-ID-none.pdf>
- Martínez-Cerdá, J.-F., Caprino, M. P., & Torrent-Sellens, J. (2015). Teachers and students: Working 21st century skills through media education. *Proceedings of EDULEARN15 Conference*, 7729–7738.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Negeri Makasar*, 1085–1092. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/26259>
- Nurhidayat, E. (2021). Utilizing canva as digital tools to teach grammar in remote learning period. *Journal of English Language Learning (JELL)*, 5(2), 95–99.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96.
- Pratama, R., Alamsyah, M., Siburian, M. F., Marhento, G., & Jupriadi, J. (2023). Pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran IPA di Madrasah Aliyah. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 3(1), 40. <https://doi.org/10.30998/edubiologia.v3i1.16070>
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2020). Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran sebagai upaya peningkatan kompetensi pedagogik. *Publikasi Pendidikan*, 10(3), 189. <https://doi.org/10.26858/publikan.v10i3.15275>

- Putra, L. D., & Filianti, F. (2022). Pemanfaatan canva for education sebagai media pembelajaran kreatif dan kolaboratif untuk pembelajaran jarak jauh. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 125–138. <https://doi.org/10.32832/educate.v7i1.6315>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undhiksa*, 12(2).
- Rezkyana, D., & Agustini, S. (2022). The use of canva in teaching writing. *Proceedings Series on Physical & Formal Sciences*, 3, 71–74. <https://doi.org/10.30595/pspfs.v3i.267>
- Sapriyah. (2019). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), 470–477.
- Sugiyarto, U. S., Wulandari, Y., & Casworo, A. (2020). Interactive powerpoint learning media in basic school of learning media pembelajaran powerpoint interactive dalam pembelajaran daring di sekolah dasar. *Jurnal Cerdas Proklamator*, 8(2), 118–123.
- Susanti, D. I., & Prameswari, J. Y. (2020). Adaptasi blended learning di masa pandemi COVID-19 untuk pembelajaran bahasa inggris di sekolah dasar. *Lingua Susastra*, 1(2), 50–61.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi CANVA sebagai media pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>

