Jurnal Pengabdian Harapan Bangsa
Vol 2, No 1, Januari 2024, Hal. 203-206
ISSN 2985-4261 (Media Online)
DOI 10.56854/jphb.v2i1.171
http://ejurnal.bangunharapanbangsa.id/index.php/JPHB

Aplikasi Canva Menggunakan Desain Grafis Untuk Meningkatkan Kreativitas Guru

Irma Sary[1], Zulfan Mazaimi[2], Yenny Puspita Saragih[3*]
[1,2]SMA Negeri 3 Rantau Utara, Indonesia
[3]UPT SPF SMP Negeri 2 Tanjung Morawa, Indonesia
Email: [1]irmachemistry1972@gmail.com, [2]fanchemistry1971@gmail.com, [*3]yennysaragih68@gmail.com
Email Penulis Korespondensi: *yennysaragih68@gmail.com

Abstrak-Permasalahan yang muncul pada penerapan pembelajaran abad 21 adalah guru-guru belum dapat memaksimalkan penggunaan TIK dalam pembelajaran pengembangan media yang inovatif. Dengan pelatihan ini guru-guru diharapkan dapat memaksimalkan pemanfaatan Canva dalam pengembangan media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Tujuan dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini adalah agar guru-guru dapat menguasai TIK Program disusun berdasarkan saran dan pertimbangan yang matang, sehingga memilih aplikasi Canva yang dimanfaatkan untuk membuat materi pembelajaran guna menunjang kegiatan belajar mengajar. Disamping menunjang pembelajaran, mendesain dengan canva juga dapat membatu mempermudah dalam mengaplikasikan PMM (Platfom Merdeka Mengajar).

Kata Kunci: Canva, Guru, Media Pembelajaran, TIK.

Abstract– The problem that arises in implementing 21st century learning is that teachers have not been able to maximize the use of TIK in learning to develop innovative media. With this training, teachers are expected to be able to maximize the use of Canva in developing innovative learning media that can be used in teacher learning. The aim of implementing this community service is so that teachers can master TIK. The program was prepared based on careful suggestions and considerations, so that the Canva application was chosen which was used to create learning materials to support teaching and learning activities. Besides supporting learning, designing with Canva can also help make it easier to apply PMM (Free Teaching Platform).

Keywords: Canva, Teacher, Learning Media, TIK.

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan dalam revolusi industri 4.0 membuat perubahan dalam gaya belajar dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk mengikuti proses pembelajaran digital interaktif. Sehingga salah satu tantangan bagi guru dan pengembang teknologi pembelajaran untuk berinovasi adalah meciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa. Perkembangan teknologi dan informasi yang selalu diperbarui setiap saat telah menggeser peran guru dengan sendirinya berubah dari pemberi informasi tunggal dalam lingkungan yang sangat konvensional (*teacher centered*) menjadi fasilitator pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat lebih aktif belajar melalui aneka sumber (*student centered*)(Arifin et al., 2021).

Di dunia pendidikan sendiri sudah banyak pelajar yang diperkenalkan dengan desain grafis untuk membangun kreativitas dan inovasinya. Beragam aplikasi digunakan dalam pembelajaran untuk menjadi media yang berbasis teknologi. Salah satu aplikasi yang banyak disarankan oleh khalayak umum adalah aplikasi Canva. Aplikasi tersebut resmi diluncurkan pada tahun 2013. Kemendikbudristek turut serta merekomendasikan aplikasi *Canva for Education* tersebut untuk bukti dukungan pemerintah dalam peningkatan kualitas pendidikan Indonesia. Jika ingin memiliki desain yang berkualitas namun belum memiliki skill yang mumpuni untuk mengoperasikan *corel draw*, *adobe illustrator* atau *adobe photoshop* maka hadirlah Canva sebagai solusi yang efektif(Syahrir[1] et al., 2023).

Pada pemanfaatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva ini, menarik alasan yang hendak dibahas yaitu dampak dari kemajuan zaman di mana teknologi dimanfaatkan untuk memudahkan pekerjaan manusia. Dalam ranah pendidikan, siswa diarahan untuk memiliki penguasaan keterampilan baru yang berkaitan dengan pengembangan teknologi dan internet serta literasi visual siswa dalam pembelajaran matematika. Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran Matematika terdapat berbagai komponen yang saling berpengaruh dalam pelaksanaan pendidikan, antara lain yaitu siswa, guru, materi, media yang digunakan, evaluasi, lingkungan dan kondisi kelas. Media canva juga dapat memfasilitasi siswa dalam mencerna serta dalam memhami materi pelajaran yang abstrak karena canva dapat menampilkan keragaman

Jurnal Pengabdian Harapan Bangsa
Vol 2, No 1, Januari 2024, Hal. 203-206
ISSN 2985-4261 (Media Online)
DOI 10.56854/jphb.v2i1.171
http://ejurnal.bangunharapanbangsa.id/index.php/JPHB

animasi, audio, video, gambar, grafik dan teks serta elemen menarik lainnya sesuai dengan kebutuhan tampilan yang diinginkan sehingga dapat membuat siswa lebih fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik(Miftahul Jannah et al., 2023).

Berdasarkan analisis situasi di sekolah, permasalahan yang muncul pada penerapan pembelajaran abad 21 adalah guru-guru belum dapat memaksimalkan penggunaan TIK dalam pembelajaran pengembangan media yang inovatif. Dengan pelatihan ini guru-guru diharapkan dapat memaksimalkan pemanfaatan Canva dalam pengembangan media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran yang dilakukan oleh guru di SMP Negeri 2 Tanjung Morawa. Tujuan dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini adalah agar guru-guru dapat menguasai TIK khususnya *Canva for Education* dalam pemanfaatannya pada pengembangan media pembelajaran inovatif. Berdasarkan permasalahan tersebut solusi yang diambil dengan mengadakan pelatihan tentang pembuatan media presentasi menggunakan aplikasi canva. Tujuan diadakan pelatihan tentang pembuatan media presentasi menggunakan aplikasi canva diharapkan dapat membantu guru dalam mebuat kreasi media presentasi menggunakan aplikasi canva.

2. KERANGKA TEORI

Aplikasi Canva adalah program desain *online* yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, *resume*, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Adapun kelebihan dalam aplikasi Canva adalah memiliki beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediaakan, menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis., dan dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai(Junaedi, 2021).

Canva adalah salah satu diantara banyaknya aplikasi desain grafis yang dapat digunakan mendukung pembelajaran, karena Canva memiliki fitur yang mudah digunakan dan banyak *template* yang tersedia. Canva merupakan salah satu media yang dapat mendukung pembelajaran secara visual. Mahasiswa dapat menggunakan Canva sebagai aplikasi desain grafis untuk membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami oleh orang lain, contohnya seperti pembuatan poster, infografik, dan presentasi *slide*. Alat-alat desain yang intuitif dan beragam pilihan font dan warna membuat Canva cocok digunakan oleh mahasiswa untuk mendukung proses pembelajaran agar dapat terjalan dengan baik(Putri et al., 2024).

Kebutuhan pembuatan infografis di berbagai bidang berupa pembuatan branding, seperti logo, brosur, kartu nama, spanduk, banner yang menarik dan unik. Penyampaian informasi yang tepat dan menarik membutuhkan kreativitas pembuatan infografis yang sesuai salah satunya menggunakan Canva. Canva adalah aplikasi desain grafis yang cukup sederhana dan mudah digunakan (Pelangi, 2020, Canva, 2022). Aplikasi ini sangat populer bagi orang yang baru mulai belajar tentang desain karena dilengkapi dengan berbagai macam templat desain dan tutorial yang mudah dipahami. Aplikasi ini juga didukung banyak tools desain yang bisa digunakan secara gratis.

Selain itu, karya desain yang dibuat dapat disimpan dengan berbagai format, menyesuaikan keperluan pengguna. Penggunaan aplikasi Canva tentunya dapat membantu meningkatkan kemampuan mendesain. Hal ini dikarenakan peserta dapat belajar tentang konsep dasar desain, seperti teori warna, tipografi, dan tata letak. Selain itu, peserta juga dapat bereksperimen dengan berbagai alat desain untuk menemukan alat yang sesuai dengan kebutuhan dan kemampuannya(Pakaya et al., 2023).

Aplikasi Canva merupakan salah satu media yang dapat mendukung proses pembelajaran secara visual dan melatih kemampuan literasi visual siwa (Adawiyah, Hasanah, & Munsi, 2019). Canva merupakan program *design online* yang menyediakan berbagai alat editing untuk membuat berbagai desain grafis, seperti poster, *flyer*, infografik, banner, kartu undangan, presentasi, sampul Facebook, dan yang lainnya, termasuk menjadi alat dalam mengedit foto karena terdapat *photo editor*, *photo filters*, *photo frame*, *stickers*, *icon*, dan desain grids, mudah dipahami meskipun masih pemula. Tak hanya itu, Canva juga dapat diakses melalui perangkat *desktop* maupun *mobile*.

3. METODE PELAKSANAAN

Jurnal Pengabdian Harapan Bangsa
Vol 2, No 1, Januari 2024, Hal. 203-206
ISSN 2985-4261 (Media Online)
DOI 10.56854/jphb.v2i1.171
http://ejurnal.bangunharapanbangsa.id/index.php/JPHB

Metode pelaksanaan yang digunakan untuk memberikan solusi dalam pelatihan tersebut yaitu Tahap Analisis, Perancangan dan Pelatihan. Tim PKM menawarkan kepada mitra pelaksanaan tahapan yang pertama yaitu analisis. Dalam tahap ini, analisis dilakukan secara langsung ke sekolah agar dapat di disebarkan kepada guru-guru di sekolah mitra. Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat beberapa hal yang menjadi rintangan dalam menerapakan kurikulum merdeka belajar, salah satunya adalah terkait dengan sistem media pembelajaran siswa. Hal ini berhubungan dengan kendala dari guru-guru yang kesulitan dalam berkreasi membuat bahan ajar yang dapat meningkatkan motivasi siswa ketika menerapkan kurikulum merdeka belajar.

Tahapan kedua yaitu tahap Perancangan, dimana berdasarkan permasalahan yang dihadapi oleh guru di sekolah mitra, tim merancangkan pelatihan penggunaan aplikasi Canva dalam membuat bahan ajar. Aplikasi Canva dipilih sebagai aplikasi yang dipakai untuk membuat bahan ajar karena Canva merupakan aplikasi yang dapat digunakan melalui gawai ataupun laptop sehingga memudahkan guru-guru untuk menggunakannya.

Tahapan ketiga yaitu tahap Pelatihan, dilaksanakan secara daring di SMP Negeri 2 Tanjung Morawa. Pada tahap pelaksanaan pelatihan diawali dengan pemaparan pentingnya pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik bagi siswa, pengenalan aplikasi Canva dan cara menggunakannya dalam membuat bahan ajar, dalam hal ini adalah Presentasi. Para Guru diminta membuat presentasi untuk mengajarkan materi Bahasa Inggris menggunakan aplikasi Canva.

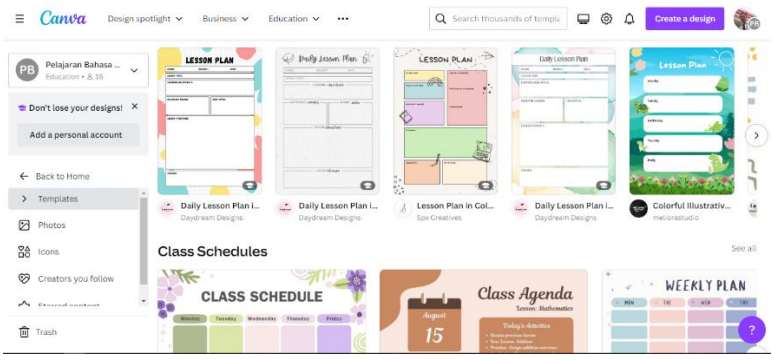
Tahapan yang keempat yaitu tahap Evaluasi, Tim PKM mengobservasi hasil desain presentasi dari guru-guru dan memberikan masukan mengenai desainnya. Hal ini dilakukan agar guru-guru mengetahui kekurangan dan kelebihan dari desain yang diciptakan oleh guru-guru menggunakan aplikasi Canva. Tim PKM juga meminta pendapat guru-guru tentang penggunaan Canva dalam membuat bahan ajar.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Platform merdeka mengajar merupakan sebagai sebuah aplikasi untuk mempermudah guru mengajar sesuai kemampuan murid, menyediakan pelatihan untuk tingkatkan kompetensi, serta berkarya untuk menginspirasi rekan sejawat. Dengan adanya *platform* ini, guru dapat meningkatkan kinerjanya melalui kreativitas yang dikembangkan oleh dirinya sendiri. Dari adanya proses pelatihan melalui beberapa *workshop* dan seminar yang disediakan melalui *platform*, melihat berbagai bahan-bahan untuk mengajar serta berkarya untuk menjadi inspirasi orang lain (Direktorat Sekolah Dasar, 2020).

Berdasarkan uraian di atas, *platform* merdeka mengajar hadir sebagai sebuah aplikasi untuk

Program yang disusun berdasarkan masukan dan pertimbangan-pertimbangan yang matang. Mengetahui kinerja seorang guru merupakan ujung tombak dari pelaksanaan pendidikan dan pembelajaran, namun masih banyak guru yang belum sadar akan tugasnya sehingga pendidikan berjalan seperti biasa.



Gambar 1. Format Pembuatan Desain Presentasi

Kegiatan PKM ini berjalan dengan baik dan lancar dengan memberikan pengetahuan yang lebih baik bagi kepada para peserta pelatihan, namun ada beberapa guru yang masih harus banyak belajar lagi di aplikasi Canva ini. Kelanjutan kegiatan pelatihan ini yang akan datang dapat diusulkan untuk kegiatan lanjutan, pendampingan dalam kegiatan aplikasi lainnya dengan melibatkan beberapa instansi atau *stake holder* dalam meningkatkan produktivitas dan kemampuan para guru di SMP

Vol 2, No 1, Januari 2024, Hal. 203-206
ISSN 2985-4261 (Media Online)
DOI 10.56854/jphb.v2i1.171
http://ejurnal.bangunharapanbangsa.id/index.php/JPHB

Negeri 2 Tanjung Morawa, dalam meningkatkan ilmu pengetahuan serta terjalinnya hubungan sinergis antara tim PKM dan instansi sekolah.

5. SIMPULAN DAN SARAN

Pelatihan ini mampu memperkenalkan penggunaan teknologi yang sedang trend pada saat ini yaitu aplikasi canva kepada para peserta pelatih yaitu guru SMP Negeri 2 Tanjung Morawa. Untuk menunjang Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB) khususnya dalam hal desain grafis dan promosi. Pelatihan ini juga mampu memberikan suatu wawasan dan keterampilan baru bagi para guru dimana hal tersebut sesuai dengan kesukaan atau gaya hidup peserta didik maupun wali dari peserta didik di zaman sekarang. Adanya pelatihan seperti ini , dapat membantu para guru-guru dan sekolah khususnya dalam pembelajaran agar terlihat lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

Arifin, A. N., Ismail, Daud, F., & Azis, A. (2021). Pelatihan aplikasi canva sebagai strategi untuk meningkatkan technological knowledge guru sekolah menengah di kabupaten Gowa. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat 2021 "Penguatan Riset, Inovasi Dan Kreatifitas Penelitian Di Era Pandemi Covid-19," 5*, 468–472. https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/25748

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. https://doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2.3000

Miftahul Jannah, F. N., Nuroso, H., Mudzanatun, M., & Isnuryantono, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, *11*(1). https://doi.org/10.20961/jpd.v11i1.72716

Pakaya, N., Koniyo, M. H., & Olii, S. (2023). *pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi canva untuk peningkatan kapasitas aparat Desa Cendana Putih*. *2*(2), 63–68.

Putri, N. E., Hansur, H., & Santrio, A. (2024). Pemanfaatan Canva Sebagai Aplikasi Desain Grafis Untuk Mendukung Pembelajaran Di Tingkat Sekolah Dasar. *Journal of Instructional Technology*, *5*(1), 172–183.

Syahrir[1], A. P., Zahirah[2], S. P., & Salamah[3], U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. *Prosiding Seminar Nasional*, *1*, 732–742.