

Pelatihan Meningkatkan Kemampuan Guru SD BOPKRI Minggir Membuat Media Pembelajaran Interaktif dan Kreatif Melalui Canva

Antonius Anetha Bhisma Bagaskara*¹, Ernanda Wisnu Aji², Agil Panuntun Nugroho³, Rangga Perwiratama⁴
Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Kampus 3 Bonaventura, Jl. Babarsari No.43, Janti, Caturtunggal, Kec. Depok,
Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281¹⁻⁶
Email: 221712105@students.uajy.ac.id

Received 2 June 2024; Revised: 14 June 2024; Accepted for Publication 21 June 2024; Published 30 June 2024

Abstract - An interactive learning media can play an important role in the teaching and learning process. A learning media that is easy to understand and interesting can help students understand the content of the material delivered by the teacher more easily. Realising the importance of interactive learning media, BOPKRI Minggir teachers want to improve their ability to create quality learning media. There are many tools that teachers can use to create interactive and creative learning media, and one example is Canva. Therefore, BOPKRI Minggir teachers asked for a training on making interactive learning media using Canva, besides that the teachers also asked to be taught to make posters through Canva for school purposes. In the training, the teachers will directly operate the use of Canva by optimising all the features in Canva. It is hoped that the teachers can create an interactive learning media and an attractive poster.

Keywords - Learning Media, Training, Canva, Interactive

Abstrak - Sebuah media pembelajaran yang interaktif bisa memainkan peran penting dalam proses belajar mengajar. Sebuah media pembelajaran yang mudah dipahami dan menarik bisa membantu siswa lebih mudah dalam memahami konten-konten materi yang disampaikan oleh guru. Menyadari pentingnya media pembelajaran interaktif, para guru BOPKRI Minggir ingin meningkatkan kemampuan dalam membuat media pembelajaran yang berkualitas. Banyak *tool* yang dapat digunakan guru sebagai pembuatan media pembelajaran yang interaktif dan kreatif, dan salah satu contohnya adalah Canva. Oleh sebab itu, guru BOPKRI Minggir meminta diadakan sebuah pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva yang interaktif, selain itu para guru juga meminta diajarkan membuat poster melalui Canva untuk keperluan sekolah. Dalam pelatihan para guru akan mengoperasikan secara langsung penggunaan Canva dengan mengoptimalkan segala fitur yang ada pada Canva. Diharapkan agar para guru bisa membuat sebuah media pembelajaran yang interaktif dan juga sebuah poster yang menarik.

Kata Kunci - Media Pembelajaran, Pelatihan, Canva, Interaktif

Pendahuluan

Adanya globalisasi memberikan sebuah dampak terhadap perkembangan ilmu pengetahuan

contohnya pada dunia Pendidikan. Globalisasi adalah fenomena dalam kehidupan manusia yang bergerak dan berkembang secara terus menerus [1]. Globalisasi yang terjadi saat ini di seluruh penjuru dunia tidak dapat dipisahkan dari begitu pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sebagai faktor pendukung utama [2]. Terus berkembangnya sebuah teknologi menuntut manusia agar bisa terus mengikuti agar tidak tertinggal dalam setiap perkembangannya. Era globalisasi menuntut peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang mampu bersaing dengan negara lain [3]. Dalam berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi, manusia harus bisa memanfaatkannya dalam dunia Pendidikan agar bisa semakin maju terutama dalam peningkatan media pembelajaran di sekolah agar lebih bisa interaktif dan kreatif. Sehingga penyesuaian media pembelajaran di era revolusi industri 4.0 mendesak untuk dilakukan, karena keadaan media pembelajaran merupakan salah satu inovasi pendidikan yang dapat meningkatkan keterampilan [4].

Dalam situasi yang terjadi saat ini, berkembangnya teknologi informasi mendorong guru-guru agar bisa beradaptasi dan mengikuti arus perkembangan teknologi informasi dalam mendukung pembelajaran di sekolah. Setiap guru dituntut untuk bisa membuat proses pembelajaran memiliki suasana kelas yang kondusif dan menyenangkan [5]. Karena guru sangat berperan dalam menciptakan sebuah pembelajaran yang inovatif. Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan adalah yang bersifat kolaboratif dan berpusat pada peserta didik [6]. Guru-guru ini bisa memanfaatkan media pembelajaran sebagai cara agar meningkatkan pembelajaran menjadi lebih inovatif, kreatif dan kolaboratif. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan kepada penerimanya sehingga penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, sehingga pembelajaran lebih cepat dipahami peserta didik dan menarik minat peserta didik untuk belajar lebih lanjut [7].

Untuk salah satu contoh media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah Canva. Canva adalah sebuah 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 [8].

Salah satu contoh media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru adalah Canva. Canva adalah program desain *online* yang menyediakan berbagai alat seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lainnya [8]. Di era globalisasi saat ini, kemampuan guru dalam menggunakan teknologi masih sangat terbatas, seperti kesulitan dalam mengoperasikan komputer, laptop, LCD, audiovisual, ataupun browsing internet [9]. Guru-guru BOPKRI Minggir sebagai mitra meminta diadakannya pelatihan Canva untuk meningkatkan pembelajaran di kelas dan membuat poster menarik untuk keperluan event seperti PPDB.

Seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat, penting bagi para pendidik untuk terus mengembangkan keterampilan mereka dalam menggunakan alat-alat digital untuk mendukung proses pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan tidak hanya terbatas pada penyampaian materi, tetapi juga mencakup pengelolaan kelas, penilaian, dan komunikasi dengan siswa serta orang tua. Canva, dengan berbagai fitur desainnya, dapat menjadi alat yang sangat berguna bagi para guru untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami. Selain itu, Canva juga memungkinkan kolaborasi antara guru dan siswa dalam proyek desain, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkaya pengalaman belajar mereka.

Lebih jauh lagi, peningkatan keterampilan digital para guru juga dapat memberikan dampak positif terhadap kesiapan siswa dalam menghadapi tantangan dunia kerja di masa depan. Di era digital ini, keterampilan dalam menggunakan alat desain grafis dan perangkat lunak lainnya menjadi semakin penting. Dengan mengajarkan siswa melalui media yang dibuat di Canva, para guru tidak hanya membantu siswa memahami materi pelajaran, tetapi juga memperkenalkan mereka pada keterampilan praktis yang akan berguna dalam karier mereka nanti. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan yang tidak hanya mencakup pengetahuan akademis tetapi juga pengembangan keterampilan hidup. Pelatihan penggunaan Canva juga dapat menjadi kesempatan bagi para guru untuk saling berbagi pengalaman dan ide kreatif.

Kolaborasi antar guru dapat menghasilkan materi pembelajaran yang lebih bervariasi dan inovatif. Selama pelatihan, para guru dapat berdiskusi mengenai tantangan yang mereka hadapi dalam pembuatan media pembelajaran dan mencari solusi bersama. Selain itu, pelatihan ini juga dapat menciptakan komunitas belajar di antara para guru, di mana mereka dapat terus berbagi pengetahuan dan keterampilan baru yang mereka peroleh seiring waktu. Dengan demikian, pelatihan Canva tidak hanya meningkatkan kompetensi individual tetapi juga memperkuat budaya kolaborasi dan inovasi di lingkungan sekolah.

Pelatihan adalah suatu proses dimana orang-orang belajar mendapatkan ketrampilan atau kemampuan tertentu untuk membantu tercapainya tujuan dari sebuah organisasi, dan pelatihan merupakan proses pendidikan jangka pendek dengan menggunakan prosedur sistematis untuk perbaikan perilaku para pegawai dalam satu arah untuk meningkatkan capaian atas tujuan organisasi [10]. Berdasarkan hasil dari wawancara hampir semua guru BOPKRI Minggir masih belum tau cara menggunakan Canva bahkan dalam hal untuk masuk ke sebuah akun Canva. Sehingga dari hasil wawancara tersebut guru BOPKRI Minggir memerlukan adanya pelatihan Canva. Dengan ini diharapkan agar para guru bisa untuk meningkatkan kemampuan dalam membuat media pembelajaran yang interaktif dan kreatif.

Selain itu, pelatihan berbasis teknologi seperti ini juga didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dalam pendidikan dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar. Penelitian oleh Yusuf dan Widyaningsih (2020) menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menarik tetapi juga membantu siswa memahami materi dengan lebih baik [11]. Suryani (2020) juga menegaskan bahwa teknologi pendidikan dapat memberikan fleksibilitas dalam proses pembelajaran, memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri dan mengakses sumber belajar yang lebih luas [12]. Demikian pula, penelitian oleh Rahmat (2021) mengungkapkan bahwa pelatihan dan pengembangan guru dalam penggunaan teknologi informasi sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan responsif terhadap kebutuhan peserta didik [13]. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan guru-guru dapat mengoptimalkan fitur-fitur yang ada di Canva untuk membuat media pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa. Peningkatan kemampuan ini diharapkan dapat membawa

dampak positif dalam proses belajar mengajar di BOPKRI Minggu, menjadikan pembelajaran lebih menarik dan efisien.

Metode Pengabdian

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dilakukan di SD BOPKRI Minggu. Dalam pelaksanaannya ada beberapa tahapan-tahapan yang dilakukan, diantaranya:



Gambar 1. Langkah-Langkah

Berikut untuk rinciannya:

- a) Tahapan Persiapan
Pada tahap ini ada beberapa hal yang dilakukan yaitu langkah awal dengan melakukan wawancara kepada guru menanyakan apa saja kebutuhan yang diperlukan untuk menyesuaikan materi pelatihan, merencanakan kapan pelaksanaan pelatihan dilakukan, pembuatan bahan materi pelatihan, dan juga pembagian tugas anggota. Wawancara adalah teknik penelitian yang dilaksanakan dengan cara dialog baik secara langsung maupun tidak langsung (tatap muka) maupun melalui media tertentu antara pewawancara dengan yang diwawancarai sebagai sumber data. Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga bisa dikonstruksikan makna dalam satu topik [14].
- b) Tahapan Pelaksanaan
Pada tahap pelaksanaan kegiatan dilakukan mulai dari jam 10.00-12.30 WIB. Berikut tahapan-tahapannya:
 1. Pengenalan Canva: Pada sesi pertama, guru-guru diajarkan tentang pengoperasian dan pengenalan Canva, sebuah platform desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis media pembelajaran. Guru-guru diperkenalkan cara untuk masuk ke akun atau membuat akun kemudian memperkenalkan antarmuka Canva dan fitur-fitur yang tersedia dan cara menggunakan dari fitur – fitur yang disediakan canva
 2. Menggunakan Aplikasi Canva: Setelah pengenalan, para guru diberikan kesempatan untuk menggunakan Canva sendiri, baik melalui laptop maupun *smartphone*. Ini dilakukan untuk mempraktikkan pengetahuan

yang telah diperoleh dan memahami bagaimana menggunakan berbagai elemen desain yang tersedia di Canva.

3. Praktik Membuat Media Pembelajaran, Poster dan Twibbon: Selanjutnya, guru-guru diajarkan cara membuat media pembelajaran yang menarik dan kreatif ini menggunakan Canva. Ini mencakup pembuatan poster, presentasi, dan lainnya yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran juga diluar pembelajaran.
4. Pendampingan dan Diskusi: Selama proses pelatihan, para guru didampingi oleh mahasiswa yang berpengalaman dalam penggunaan Canva. Kemudian berdiskusi membahas apa hal yang masih kurang dimengerti atau yang masih kurang disampaikan. Ini memungkinkan guru-guru untuk mendapatkan bantuan langsung saat menghadapi kesulitan dan memahami cara terbaik dalam menggunakan platform ini.

Selain pengenalan dasar, pelatihan ini juga mencakup pengembangan keterampilan desain. Guru-guru diajarkan prinsip-prinsip desain grafis dasar, seperti pemilihan warna, tipografi, dan tata letak yang baik. Pengetahuan ini membantu para guru dalam menciptakan materi pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga mudah dipahami oleh siswa dan dalam pelatihan ini dirancang dengan tujuan agar bisa memberikan sebuah pengetahuan baru dan keterampilan kepada guru SD BOPKRI Minggu dalam menggunakan Canva sebagai media pembelajaran yang interaktif dan kreatif, sehingga memungkinkan guru-guru untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa SD BOPKRI Minggu.

- c) Tahapan Evaluasi

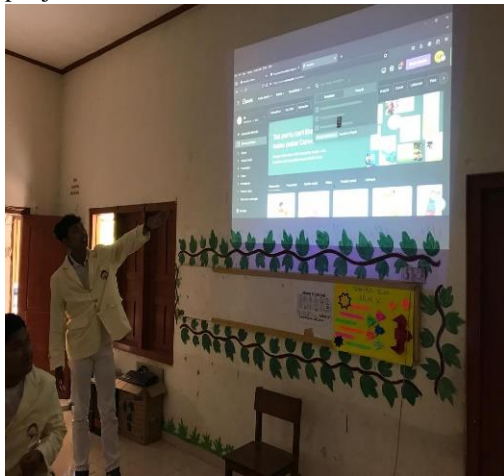
Evaluasi ini dilakukan dengan melihat bagaimana *progress* para guru dalam mengoperasikan Canva, guru juga memberikan umpan balik melalui tentang kegiatan pelatihan dan tindak lanjut yang diinginkan dengan meminta dibuatkan sebuah twibbon ucapan hari paskah untuk sekolah. Evaluasi penting untuk memastikan bahwa pelatihan telah memenuhi kebutuhan guru dan pemahaman pengoperasian fitur-fitur Canva.

Hasil dan Pembahasan

Dalam pelatihan canva untuk mengajarkan pembuatan sebuah media pembelajaran yang interaktif dan kreatif, pelatihan dilaksanakan pada hari Rabu, 27 Maret 2024, pukul 10.00 - 12.30 WIB. Kegiatan ini dilaksanakan di ruang komputer SD BOPKRI MINGGIR dengan jumlah peserta yang datang pada saat pelatihan berjumlah 10 guru.

Hasil Kegiatan adalah sebagai berikut:

- Kegiatan Sesi 1: Pengenalan dan penjelasan canva



Gambar 2. Pengenalan untuk *Login* akun dan fitur Canva

Pada Gambar 2, Pengenalan canva ini dilakukan dengan mempresentasikan materi dari awal cara menggunakan canva atau *Login*, fitur – fitur yang terdapat di canva, berbagai template design yang dapat digunakan baik yang gratis maupun yang berbayar.

- Kegiatan Sesi 2 : Penggunaan Canva



Gambar 3. Pelatihan cara penggunaan Canva

Pada Gambar 3, Penggunaan canva dilakukan dengan melakukan interaksi langsung dengan guru yang dimana saat ada yang *error* atau tidak mengerti dapat langsung bertanya dengan mahasiswa. Kemudian mahasiswa akan membantu untuk menyelesaikan permasalahannya.

- **Kegiatan Sesi 3: Praktik membuat desain media**



Gambar 4. Praktik pembuatan media mandiri oleh guru

Pada Gambar 4, Guru diminta untuk praktik membuat sebuah desain baik itu poster atau semacamnya. Praktik pembuatan design ini dilakukan secara bertahap yang dimana mahasiswa memberikan pilihan design atau template dan guru yang memilihnya. Kemudian setelah itu para guru mengedit dan bisa memberikan pertanyaan terkait fitur yang ada.

- **Kegiatan Sesi 4 : Pendampingan dan Diskusi**



Gambar 5. Pendampingan dan diskusi

Pada Gambar 5, Pendampingan dan diskusi ini dilakukan dengan harapan adanya pelatihan ini para guru diharapkan mampu memahami bagaimana aplikasi canva untuk membuat desain media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan kreatif untuk siswa SD BOPKRI Mingguir. Di pendampingan dan diskusi ini mahasiswa membantu guru-guru yang masih kesulitan dalam menggunakan canva,

- **Kegiatan Tambahan: Permintaan pembuatan sesuatu dan saran**



Gambar 6. Twibbon permintaan para guru

Kami bertanya kepada para guru untuk dibuatkan apa. Kemudian beberapa guru meminta untuk dibuatkan sebuah poster atau twibbon memperingati paskah untuk sekolah. Twibbon adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan postingan dengan bingkai menarik. Twibbon sendiri merupakan sebuah media promosi, dukungan, pamflet atau banner berupa foto yang dikombinasikan dengan bentuk frame atau border yang di edit dan di desain sedemikian rupa hingga terlihat bagus dan menarik[15]. Dalam

gambar 6 adalah hasil dari permintaan yang diajukan guru-guru. Kami bertanya pada guru bagaimana kesan, pesan, dan saran yang diberikan terhadap pelatihan ini.

Kesimpulan

Kegiatan pengabdian yang telah dilakukan berjalan dengan baik, karena guru mulai bisa memahami bagaimana penggunaan Canva dengan lancar. Pelatihan sangat bermanfaat bagi peserta, karena sebelumnya mereka belum mengetahui sama sekali bagaimana penggunaan aplikasi Canva ini. Peserta berharap bisa mulai membuat sebuah media pembelajaran yang menarik bagi murid. Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis para guru dalam menggunakan alat desain grafis, tetapi juga memperluas wawasan mereka tentang pentingnya integrasi teknologi dalam proses pembelajaran. Selain itu, pelatihan ini mendorong guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam menciptakan materi pembelajaran yang interaktif, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Ke depannya, diharapkan pelatihan serupa dapat dilakukan secara berkelanjutan dan melibatkan lebih banyak guru, serta melibatkan pelatihan tambahan untuk alat dan platform teknologi pendidikan lainnya, sehingga para guru selalu *up-to-date* dengan perkembangan teknologi terbaru yang mendukung proses pembelajaran.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Guru Bopkri Mingguir yang bersedia menjadi tempat untuk pengabdian dan menyambut dengan baik pelaksanaan pengabdian, dan kepada dosen pembimbing dan dosen pengampu mata kuliah Teknologi Informasi untuk Masyarakat yang telah membantu dalam pengerjaan pelatihan ini. Terakhir untuk anggota tim yang telah bekerja sama dengan baik dalam melakukan pengabdian.

Daftar Pustaka

- [1] Savitri & Dewi. (2021). "Perkembangan Globalisasi di Era Modern." *Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, vol. 5, no. 2, 67-79.
- [2] Q. Amini et al. (2020). "Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Sebagai Faktor Pendukung Globalisasi Pendidikan." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, vol. 7, no. 1.
- [3] Nuriyanti & Kholisyah. (2021). "Peningkatan Kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) dalam Era Globalisasi untuk Bersaing dengan Negara Lain." *Jurnal Pengembangan SDM*, vol. 8, no. 1, 34-45.
- [4] Khairunnisa, Ismi, & Ilmi. (2020). "Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan pada Era Revolusi Industri 4.0." *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Informasi*, vol. 5, no. 1.
- [5] Anintyawati & Masithoh. (2022). "Peran Guru dalam Menciptakan Suasana Pembelajaran yang Menyenangkan di Sekolah." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, vol. 9, no. 2.
- [6] Boholano. (2017). "Inovasi Pembelajaran Efektif dan Menyenangkan." *Jurnal Pendidikan Inovatif*, vol. 4, no. 3.
- [7] Jeklin. (2016). "Penggunaan Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar." *Jurnal Pendidikan Media dan Teknologi Informasi*, vol. 8, no. 2.
- [8] Rizanta, Arsanti. (2022). "Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah." *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Teknologi*, vol. 10, no. 1, 45-56.
- [9] Lestari. (2018). "Tantangan Guru dalam Menghadapi Era Globalisasi." *Jurnal Pendidikan Guru*, vol. 15, no. 2, 67-78.
- [10] Siswanto, Bejo. (2010). *Manajemen Tenaga Kerja Rancangan dalam Pendayagunaan dan Pengembangan Unsur Tenaga Kerja*. Bandung: Sinar Baru
- [11] Yusuf, M., & Widyaningsih, A. (2020). Pengaruh Media Digital terhadap Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Multimedia*, 5(2), 45-55.
- [12] Suryani, L. (2020). Teknologi Pendidikan dan Fleksibilitas dalam Pembelajaran. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 9(4), 230-240.
- [13] Rahmat, M. (2021). Pentingnya Pelatihan Teknologi Informasi bagi Guru. *Jurnal Pengembangan SDM*, 8(3), 170-180.
- [14] Sugiono, Arief. (2016). Teknik Wawancara dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2(2), 317-334.
- [15] Badrul, M., Lutfiyana, N., Nurrahman, D., Wasesha, D. A., & Sariasih, F. A. (2024). Pemanfaatan Twibbon Sebagai Branding Sosial Media di POKJA TKQ/TPQ DKI Jakarta. *Jurnal Komunikasi dan Informasi*, 12(1), 34-45.

PENULIS



Antonius Anetha Bhisma Bagaskara¹, prodi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.



Agil Panuntun Nugroho², prodi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.



Ernanda Wisnu Aji³, prodi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.



Rangga Perwiratama, S.T., M. Kom.⁴, prodi Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.