

Pelatihan Canva Dasar sebagai Materi Pembelajaran untuk Murid Kelas 4 Sekolah Dasar Kanisius Notoyudan

A Agnestio¹, L N Chandra², M S S Nusanumba³, P E B P Somba⁴, C Y Palangan⁵

¹⁻⁵Program Studi Sistem Informasi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta

E-mail: 221711728@students.uajy.ac.id¹, 221711726@students.uajy.ac.id²,
221711602@students.uajy.ac.id³, 221711723@students.uajy.ac.id⁴,
citra.yayu@uajy.ac.id⁵

Abstrak. Perkembangan teknologi yang pesat menjadikan pengintegrasian teknologi dalam proses pembelajaran menjadi suatu kebutuhan. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan adalah Canva, yaitu aplikasi desain grafis yang memudahkan pembuatan gambar dan visual yang menarik untuk digunakan dalam pendidikan. Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memperkenalkan penggunaan teknologi, khususnya aplikasi Canva, kepada siswa kelas 4 SD Kanisius Notoyudan. Melalui serangkaian sesi yang meliputi penjelasan materi, praktik, kuis, dan tanya jawab, peserta didik dibekali pemahaman tentang fitur-fitur dasar Canva serta konsep dasar desain grafis. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa siswa mengikuti kegiatan dengan antusias yang tinggi. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan bekal keterampilan bagi siswa dalam memanfaatkan Canva untuk membuat desain visual yang menarik dan mendukung proses pembelajaran. Kedepannya, kegiatan serupa dapat dikembangkan dengan materi lainnya agar siswa memiliki penguasaan yang lebih baik dalam menggunakan aplikasi Canva.

Kata kunci: Canva; Desain grafis; Teknologi pendidikan; Keterampilan siswa.

***Abstract.** Technology integration has become an absolute necessity due to the rapid development of advancements in technology. One of the graphic design apps that have been used is Canva, a tool that allows the creation of attractive images and graphics for educational purposes. The objective of this project is to use technology, specifically the Canva app, to teach fourth-grade students at SD Kanisius Notoyudan. Participants were provided with an understanding of Canva's basic features and key concepts of graphic design through a series of sessions involving explanations of the material, practice exercises, quizzes, and question-and-answer sessions. The evaluation results showed the participants were actively and eagerly engaged in the activities. This activity aims to provide students with the ability to use Canva in producing attractive designs that improve the learning process. In the future, similar activities can be developed with more advanced materials to enable students to better master the use of the Canva application.*

***Keywords:** Canva; Graphic design; Educational technology; Student skills.*

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan hal terpenting dalam kehidupan, sebagai upaya memberikan pengetahuan dasar sebagai bekal hidup yang terkait dengan seluruh aspek kehidupan manusia. Pendidikan adalah hal yang tidak mungkin terlepas dari teknologi [1]. Teknologi adalah hal yang sangat penting dalam bidang pendidikan, sebab dapat memberikan manfaat yang signifikan dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran dan pengajaran setiap hari, kita kerap menemukan penggunaan teknologi yang terus berkembang dalam bidang pendidikan [2]. Misalnya, teknologi dapat diaplikasikan untuk

menunjang proses pembelajaran, membantu siswa siswi dalam memahami materi beserta guru dalam mengajar, dan mempermudah komunikasi antar guru dan siswa. Hal ini terutama penting karena teknologi semakin berkembang dan memiliki potensi untuk membantu pendidikan menjadi lebih efektif dan efisien [3]. Tujuan dasar teknologi adalah memberikan peningkatan untuk peradaban manusia dalam semua aspek kehidupan. Salah satu bentuk bagi penerapan ada pada bidang pendidikan yang merupakan bentuk inovasi untuk mengembangkan pendidikan yang ada menjadi semakin baik[4].

Perubahan teknologi ini dapat membawa dampak positif dan negatif, dan perubahan ini tidak hanya terjadi pada ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin modern saja, namun sudah mulai merambah pada dunia pendidikan[5]. Adanya Teknologi dapat membantu siswa dalam mempermudah proses belajar. Sebagai contoh, teknologi dapat digunakan untuk mengakses informasi, membuat tugas, dan juga berkreasi untuk menciptakan sesuatu yang baru melalui media digital[6]. Salah satu bentuk penerapan teknologi dalam dunia pendidikan adalah penggunaan aplikasi Canva untuk membuat beragam desain visual. Penggunaan alat bantu seperti Canva sangat membantu untuk memperluas serta menambah semangat belajar siswa untuk mendorong mereka bisa aktif dalam proses pembelajaran[7].

Jenis media pembelajaran Canva merupakan salah satu jenis platform yang banyak digunakan karena memiliki fitur beragam yang bersifat gratis [8] dan berbayar yang membantu dalam membuat berbagai desain[9]. Canva dapat diakses melalui aplikasi berbasis web pada situs www.canva.com[10]. Canva dapat digunakan dalam melayani berbagai kebutuhan perkantoran, bisnis dan lainnya seperti logo, video, presentasi, resume, spanduk, undangan, brosur, sertifikat, pamflet, infografis, buletin, kartu ucapan *bookmark*, dan lain sebagainya yang sudah tersedia[11]. Secara spesifik, media ini juga mendukung kebutuhan pendidikan melalui pembuatan desain poster, gambar, komik, power point dan yang lainnya sebagai bahan pembelajaran[9]. Dengan penggunaan aplikasi Canva, pembelajaran dapat dilakukan dengan menarik serta lebih efektif dan efisien. Menurut Sumarno[12], Canva adalah aplikasi yang sangat efektif sebagai media pembelajaran untuk membuat desain visual. Salah satu keunggulan Canva adalah memiliki template yang siap dipakai dan memiliki fitur yang mudah digunakan. Dengan adanya templat tersebut, Canva mempermudah seseorang dalam membuat suatu tampilan grafis atau sebuah visual yang menarik sesuai keinginan[13]. Kemudahan pada aplikasi Canva membuat pelatihan media ini menjadi salah satu topik yang menarik di berbagai sekolah sebagai materi pembelajaran teknologi informasi.

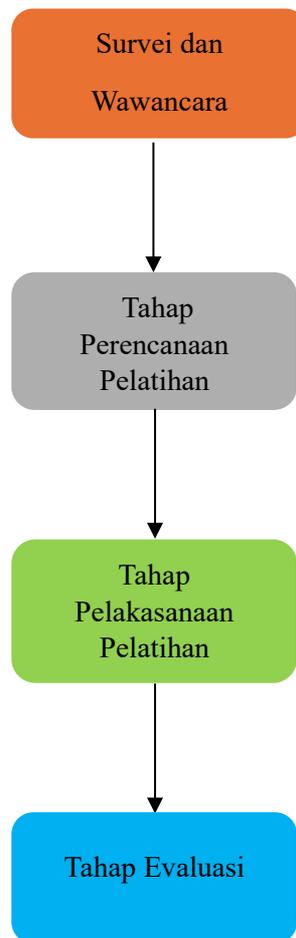
Pelatihan Canva secara spesifik telah menjadi kegiatan rutin di sekolah dasar, khususnya SD Kanisius Notoyudan Yogyakarta. Pembelajaran Canva yang telah dilaksanakan di SD Kanisius Notoyudan mencakup pengenalan media, kegunaan, manfaat, beserta cara pengoperasiannya. Namun pelatihan yang diberikan oleh pihak sekolah belum maksimal dikarenakan keterbatasan materi dan waktu. Pembelajaran aplikasi Canva hanya diberikan pada siswa kelas 5 dan 6, sementara siswa kelas 4 belum mendapatkan materi tersebut. Oleh karena itu, tim pengabdian memberikan pelatihan Canva pada siswa kelas 4 untuk memperkenalkan fitur-fitur sehingga siswa menjadi familiar sebagai bekal untuk menerima materi lanjutan di kelas 5 dan 6. Tujuan pembelajaran aplikasi ini adalah untuk membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif[14]. Manfaat pelatihan ini secara khusus diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar sehingga hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan[15].

2. Analisis Situasi

Tim pengabdian melakukan observasi serta melakukan wawancara yang melibatkan guru SD Kanisius Notoyudan pada 15 Maret 2024 untuk mengetahui atau mendapat informasi materi pembelajaran mata pelajaran Teknologi Informasi dan mengetahui sejauh mana pemahaman siswa SD Kanisius Notoyudan dalam penggunaan Canva. Hasil dari wawancara secara langsung kepada guru diketahui bahwa 16 siswa kelas 4 belum pernah mendapatkan materi tentang penggunaan aplikasi Canva sebelumnya dan memerlukan pelatihan dasar tentang penggunaan aplikasi Canva tersebut. Oleh karena itu, berdasarkan uraian permasalahan tersebut, maka tujuan dari pelatihan berupa pengabdian ini untuk mengatasi kurangnya pemahaman siswa kelas 4 SD Kanisius Notoyudan tentang aplikasi Canva sehingga siswa memiliki keterampilan dan pemahaman tentang fitur-fitur dasar Canva dan memahami konsep dasar desain grafis agar membantu siswa dalam membuat desain visual. Pelatihan ini juga berguna untuk mempersiapkan siswa mempelajari materi Canva lanjutan di kelas 5 dan kelas 6.

3. Metode

Metode pelaksanaan yang dilakukan tim dalam pengabdian di SD Kanisius Notoyudan melalui tahapan yang ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 1. Tahapan kegiatan pengabdian

Penjelasan detail tahapan pengabdian adalah sebagai berikut:

3.1. Survei dan wawancara

Tim pengabdian melakukan survei dan wawancara kepada guru di SD Kanisius Notoyudan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap penggunaan Canva. Langkah ini dilakukan pada tanggal 15 Maret 2023. Hasil survei dan wawancara menunjukkan bahwa siswa kelas 4 SD Kanisius Notoyudan belum pernah menerima materi pembelajaran Canva atau melakukan kegiatan apapun yang berhubungan dengan penggunaan Canva karena keterbatasan sumber daya manusia. Selain itu, pihak sekolah berharap siswa kelas 4 SD dapat mengenal Canva sebelum mempelajari materi lanjutan di kelas 5 dan 6. Oleh karena itu, kegiatan ini dinilai bermanfaat bagi siswa kelas 4 SD Kanisius Notoyudan untuk mengenal aplikasi dan fitur-fitur di dalamnya. Hasil dari survei ini menjadi masukan bagi tim pengabdian untuk memenuhi kebutuhan siswa SD kelas yaitu pemberian pelatihan Canva.

3.2. Tahap Perencanaan Pelatihan

Setelah melakukan survei dan wawancara, tim pengabdian melakukan tahap perencanaan. Perencanaan adalah proses penting yang diperlukan dalam semua fungsi manajemen. Tanpa perencanaan, fungsi-fungsi seperti pengendalian dan pengarahan tidak akan bisa dijalankan [16]. Pada fase ini, tim pengabdian merencanakan dan menentukan tahapan yang akan dilakukan dalam pelatihan Canva. Tahap perencanaan meliputi tiga tahap, yaitu pemilihan peserta yaitu siswa kelas 4 SD Kanisius Notoyudan,

identifikasi kebutuhan materi untuk diajarkan, dan penyusunan program atau modul pelatihan pembelajaran.

3.3. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Pada tahap ini tim pengabdian melaksanakan beberapa kegiatan. Tim yang terlibat dalam pengabdian ini diberi tugas masing-masing untuk membawa materi, dokumentasi, dan memandu serta mengarahkan siswa selama pelatihan. Adapun kelas 4 ini berjumlah 16 siswa dengan jadwal pengabdian dilaksanakan pada hari Selasa, 19 Maret 2024 pukul 09.35-10.45 WIB. Tahapan yang dilakukan dalam pelatihan Canva di kelas 4 ini yaitu, pertama pemberian sekaligus penjelasan secara singkat mengenai fitur-fitur dasar Canva, pelatihan pembuatan poster dan praktik siswa. Tahapan ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan keterampilan dasar penggunaan Canva.

Adapun fitur-fitur yang akan diajarkan di dalam modul pembelajaran di antara lain: fitur warna, fitur teks, fitur desain, fitur elemen, dan fitur gambar. Setelah memberikan penjelasan peserta didik melakukan praktik yaitu dengan diberikan latihan membuat sebuah poster sederhana yang berkaitan dengan penggunaan fitur dasar Canva yang telah dijelaskan. Tim pengabdian berkeliling untuk memandu peserta didik dan memberikan arahan serta jawaban ketika peserta didik bertanya. Setelah aktivitas praktik selesai tim pengabdian memberikan kuis untuk meningkatkan pemahaman siswa berkaitan dengan fitur dasar Canva.

Tabel 1. Tahapan Kegiatan Pelaksanaan pelatihan

No	Sesi	Keterangan
1	Sesi 1 (09.35-09.50)	Kegiatan penjelasan Canva dan fitur-fitur dasar Canva
2	Sesi 2 (09.50-10.20)	Kegiatan praktik penggunaan Canva
3	Sesi 3 (10.20-10.35)	Kegiatan Kuis
4	Sesi 4 (10.35-10.45)	Kegiatan Tanya Jawab

3.4. Tahap Evaluasi

Pada fase ini, tim pengabdian melakukan evaluasi dari pelatihan yang telah dilakukan. Adapun hal yang dievaluasi antara lain materi yang disampaikan, cara penjelasan materi, apakah materi sesuai dengan kebutuhan siswa, etika dan bahasa selama pelatihan, kritik dan saran, dan pelajaran yang dapat diambil selama pelatihan. Evaluasi juga dilaksanakan melalui Google Forms yang diberikan kepada guru TIK SD Kanisius Notoyudan berisikan pertanyaan tentang apakah sekolah puas dengan pengabdian yang telah dilakukan, serta kritik dan rekomendasi atau saran tentang hal-hal yang mungkin diperbaiki jika pengabdian akan dilanjutkan di sekolah tersebut.

4. Hasil dan Pembahasan

Pada tanggal 15 Maret 2023, tim pengabdian melakukan survei dan wawancara di SD Kanisius Notoyudan untuk mendapatkan informasi tentang pemahaman siswa kelas 4 terhadap penggunaan Canva. Hasil dari survei dan wawancara menunjukkan bahwa siswa kelas 4 belum memiliki pengalaman atau pengetahuan tentang aplikasi Canva karena sekolah menghadapi keterbatasan sumber daya manusia yang mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran. Dari hasil survei dan wawancara ini, tim pengabdian melihat kesempatan untuk memberikan bantuan atau pelatihan kepada siswa kelas 4 tentang penggunaan Canva. Pelatihan ini diharapkan dapat membantu siswa memahami cara menggunakan Canva dan fitur-fitur yang ada di dalamnya. Dengan demikian, mereka akan lebih siap dalam menghadapi materi yang lebih lanjut di kelas-kelas selanjutnya dan memiliki keterampilan yang berguna di era digital ini.

Setelah menyelesaikan survei dan wawancara, tim pengabdian memasuki tahap perencanaan. Perencanaan adalah langkah penting dalam manajemen untuk pengendalian dan pengarahan, untuk berjalan dengan baik. Dalam tahap perencanaan ini, tim mengatur langkah-langkah yang diambil dalam pelatihan Canva. Ini meliputi pemilihan peserta, yaitu siswa kelas 4 SD Kanisius Notoyudan, identifikasi materi yang perlu diajarkan yaitu pelatihan canva pada tahap dasar dikarenakan peserta belum pernah mempelajari Canva sebelumnya selanjutnya tim pengabdian penyusunan program atau modul pembelajaran pelatihan yang disesuaikan disesuaikan dengan kebutuhan peserta.

Pertama-tama, tim pengabdian harus memilih peserta pelatihan yang tepat. Dalam hal ini, peserta yang dipilih adalah siswa kelas 4 di SD Kanisius Notoyudan, yang dianggap sebagai target utama karena kebutuhan mereka untuk memahami penggunaan Canva sebelum melanjutkan ke kelas yang lebih tinggi. Selanjutnya, tim melakukan identifikasi terhadap materi-materi yang perlu diajarkan dalam pelatihan Canva. Ini melibatkan peninjauan fitur-fitur Canva yang penting dan relevan untuk pemula serta memastikan bahwa materi tersebut sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa kelas 4. Langkah terakhir dalam tahap perencanaan adalah penyusunan program atau modul pelatihan pembelajaran. Program atau modul ini dirancang sedemikian rupa untuk memastikan bahwa pelatihan Canva berjalan dengan terstruktur dan efektif. Dengan melakukan tahap perencanaan ini secara cermat, diharapkan pelatihan Canva yang akan diselenggarakan dapat memberikan manfaat maksimal bagi siswa kelas 4 SD Kanisius Notoyudan dalam memahami dan menguasai aplikasi Canva yang di ajarkan tim pengabdian.

Pelatihan dasar aplikasi Canva sebagai materi pembelajaran dilakukan sebagai bentuk pengenalan teknologi kepada siswa kelas 4 SD Kanisius Notoyudan yang diselenggarakan secara langsung dengan tatap muka. Kegiatan ini diselenggarakan pada tanggal 19 Maret 2024 dengan durasi 1 jam 10 menit di Lab Komputer SD Kanisius Notoyudan, 14 siswa/i hadir dalam kegiatan sebagai peserta.



Gambar 2. Peserta pelatihan Canva

Adapun sesi pelaksanaan kegiatan yakni sebagai berikut:

4.1. Sesi 1: Kegiatan penjelasan Canva dan fitur-fitur dasar Canva

Pada gambar 2 penjelasan Canva dilaksanakan melalui presentasi langsung oleh tim pengabdian dengan durasi 35 menit (pukul 09.35-09.50.). materi yang dijelaskan antara lain pemahaman berkaitan dengan Canva dan penjelasan mengenai fitur dasar Canva serta pemanfaatan Canva khususnya untuk membuat sebuah desain. Penjelasan diawali dengan peserta yang diberikan materi pengantar Canva dan cara membuka Canva melalui web, serta memperlihatkan contoh-contoh desain yang dibuat dengan Canva. Selanjutnya penjelasan fitur-fitur dasar Canva yaitu: fitur warna, fitur teks, fitur desain, fitur elemen, dan fitur gambar. Penjelasan tentang materi yang sedang dibahas dilakukan dengan menggunakan media presentasi *PowerPoint*. Media ini dipilih karena dapat menampilkan informasi secara visual dan interaktif, yang ditampilkan secara langsung di depan ruangan. Peserta pelatihan, yang dengan penuh perhatian menyimak dan berusaha memahami setiap penjelasan yang disampaikan. Dengan demikian,

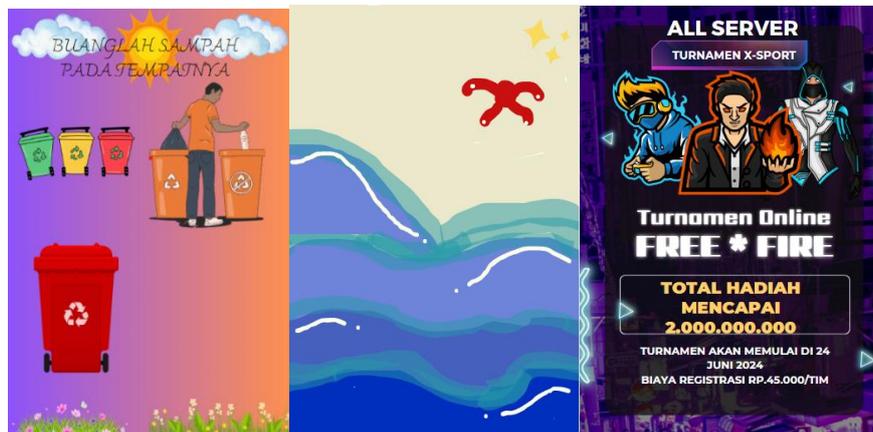
dapat dipastikan bahwa setiap peserta pelatihan mendapatkan pemahaman yang jelas dan komprehensif tentang materi tersebut.



Gambar 3. Kegiatan presentasi penjelasan Canva dan fitur-fitur Canva

4.2. Sesi 2: Kegiatan praktik penggunaan Canva

Praktik dilaksanakan oleh tim pengabdian selama 30 menit (09.50-10.20 WIB). Praktik dilaksanakan oleh peserta dengan membuat poster sederhana terlihat pada gambar peserta membuat sebuah karya berupa poster sederhana, peserta menggunakan fitur warna untuk mengganti warna pada *background*, menggunakan fitur teks untuk menambah teks dan mengedit teks, menggunakan fitur desain untuk mencari templat yang tersedia di Canva. Pengguna dapat mengubah konten sesuai kebutuhan melalui opsi templat dan menyesuaikan konten pada *slide* yang dipilih[17], menggunakan fitur elemen untuk menambahkan beberapa objek atau gambar untuk memperindah proyek, menggunakan fitur gambar untuk menambahkan beberapa ukiran tangan atau *freehand*.



Gambar 4. Hasil karya peserta

Pada saat praktik penggunaan Canva, tim pengabdian mendampingi langsung untuk membantu saat peserta mengalami kesulitan dalam penggunaan Canva. Praktik diawali dengan Tim pengabdian membimbing peserta mencoba membuat desain dengan menggunakan fitur yang tersedia yaitu penggunaan warna, teks, gambar, desain, dan elemen yang tersedia pada Canva. Peserta juga diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi berbagai macam templat desain yang ada pada Canva.



Gambar 5. Kegiatan praktik penggunaan Canva

4.3. Sesi 3: Kegiatan Kuis

Setelah sesi praktik penggunaan Canva, dilanjutkan dengan sesi kuis untuk mengevaluasi tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang disampaikan dengan Durasi 15 menit (10.20 – 10.35 WIB). Tujuan dari pemberian kuis dalam proses pembelajaran adalah untuk menilai peningkatan pengetahuan dan pencapaian kompetensi siswa[18]. Kuis berbentuk pertanyaan-pertanyaan sederhana seputar fitur-fitur dasar Canva seperti fitur warna, teks, desain, elemen, dan gambar. Tujuannya untuk memperkuat ingatan dan pemahaman peserta tentang fungsi serta cara mengoperasikan fitur-fitur tersebut. Terdapat 5 pertanyaan kuis berbentuk pilihan ganda yang ditampilkan di *Powerpoint* secara langsung di depan ruangan. Pada sesi kuis, antusiasme peserta terlihat jelas. Setiap kali pertanyaan ditampilkan dan dibacakan, banyak peserta berlomba-lomba untuk mengangkat tangan untuk menjawab secepat mungkin, kemudian tim pengabdian memilih salah satu peserta yang paling cepat dalam merespon di setiap pertanyaan, dan pertanyaan kuis tersebut dapat dijawab dengan mudah oleh peserta. Peserta yang berhasil menjawab pertanyaan kuis diberikan hadiah sebagai bentuk apresiasi.



Gambar 6. Kegiatan kuis



Gambar 7. Pembagian hadiah

4.4. Sesi 4: Kegiatan Tanya Jawab

Pada sesi tanya jawab beberapa peserta terlihat pada gambar 8 peserta antusias untuk mengajukan pertanyaan. Sesi kegiatan tanya jawab dilaksanakan selama 10 menit (10.35-10.45 WIB). Penerapan metode tanya jawab ini diharapkan memiliki manfaat signifikan dalam perkembangan bahasa anak, karena dapat merangsang anak untuk berlatih dan mengembangkan kemampuan berpikir mereka, termasuk memori mereka[19]. Beberapa peserta yang langsung bertanya terkait seberapa pentingnya penggunaan aplikasi Canva ini untuk dikembangkan terutama sebagai desain bahan ajar di kelas dan ada beberapa siswa menanyakan fitur penting yang ada di Canva. Beberapa peserta mengalami sedikit hambatan dengan aplikasi Canva, setelah didampingi oleh tim, semua peserta bisa mengikuti hingga selesai kegiatan.



Gambar 8. Kegiatan tanya jawab siswa SD Kanisius Notoyudan.

Setelah melakukan pelatihan, tim pengabdian memberikan tautan evaluasi kepada guru TIK yang mendampingi di dalam kelas serta melihat secara langsung proses pelatihan Canva di SD Kanisius Notoyudan Yogyakarta. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana kepuasan dari sekolah terhadap pelatihan yang diberikan oleh tim pengabdian, kepuasan diukur dengan skala dari 1 sampai 5, angka 1 merupakan skala terendah yang menyatakan sangat tidak baik, angka 2 menyatakan tidak baik, angka 3 menyatakan netral, angka 4 menyatakan baik dan di angka 5 menunjukkan tingkatan skala tertinggi yang menyatakan sangat baik. Pada tabel 2 adalah hasil dari evaluasi yang diberikan oleh guru TIK SD Kanisius Notoyudan Yogyakarta.

Tabel 2. Hasil Evaluasi

No	Aspek Evaluasi	Penilaian (Skala 1 - 5)
1	Keefektifan penyampain materi	4
2	Kualitas materi yang disampaikan	5
3	Keefektifan penjelasan konsep yang sulit dipahami	5
4	Respon terhadap pertanyaan dan kebutuhan peserta	5
5	Penciptaan lingkungan belajar yang mendukung bagi peserta	5
6	Persiapan kelompok dan penyajian materi pembelajaran	5
7	Umpan balik terhadap peserta	5
8	Kerjasama anggota tim pengabdian	5

Keefektifan Penyampaian Materi diberikan nilai 4 oleh guru TIK SD Kanisius Notoyudan. Penilaian ini mencerminkan seberapa baik materi disampaikan kepada peserta. Skor 4 menunjukkan bahwa penyampaian materi tersebut efektif secara umum, tetapi ada sedikit ruang untuk peningkatan.

Meskipun materi telah disampaikan dengan efektif, ada beberapa aspek yang bisa ditingkatkan. Ini bisa mencakup peningkatan dalam cara materi disajikan, seperti menggunakan visualisasi atau contoh yang lebih menarik untuk membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik. Selain itu, bisa juga memberikan lebih banyak kesempatan untuk interaksi dan diskusi di kelas, yang dapat membantu memperdalam pemahaman siswa tentang materi.

Kualitas Materi yang Disampaikan mendapatkan 5, skor tinggi ini menandakan bahwa materi yang disampaikan dianggap berkualitas tinggi, hal ini bisa mencakup relevansi, kedalaman, dan kejelasan materi. Selanjutnya keefektifan penjelasan konsep yang sulit dipahami diberikan 5, penilaian ini menunjukkan bahwa penjelasan terhadap konsep-konsep yang sulit dianggap sangat baik. Peserta dapat dengan mudah memahami materi yang kompleks. Respon terhadap pertanyaan dan kebutuhan peserta diberikan 5. Skor tinggi pada poin ini menunjukkan bahwa tim memberikan respons yang baik terhadap pertanyaan dan kebutuhan peserta, menunjukkan tingkat kesigapan dan perhatian yang tinggi. Penciptaan lingkungan belajar yang mendukung bagi peserta diberikan skor 5. Penilaian ini menunjukkan bahwa lingkungan belajar yang diciptakan oleh tim dianggap sangat mendukung bagi peserta, menciptakan suasana yang kondusif untuk pembelajaran. Tim pengabdian juga mendapatkan skor 5 untuk persiapan kelompok dan penyajian materi pembelajaran. Skor tinggi pada poin ini menunjukkan bahwa tim telah melakukan persiapan dengan baik sebelum penyajian materi pembelajaran, serta menyajikannya dengan baik selama sesi. Selanjutnya tim pengabdian juga mendapat skor 5 untuk umpan balik terhadap peserta diberikan. Ini menunjukkan bahwa tim memberikan umpan balik yang memadai kepada peserta, memberikan informasi yang diperlukan untuk pengembangan diri mereka. Dengan demikian, kegiatan pengabdian Pelatihan Canva dasar untuk Murid Kelas 4 SD Kanisius Notoyudan telah terlaksana dengan baik dan mendapat respons positif. Melalui kegiatan ini, siswa dibekali literasi digital dan diperkenalkan metode pembelajaran interaktif menggunakan Canva. Hal ini berkontribusi dalam mengembangkan keterampilan digital siswa, memperkaya wawasan terkait inovasi pembelajaran, serta meningkatkan kualitas pendidikan di era modern

5. Kesimpulan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan dasar aplikasi Canva sebagai materi pembelajaran bagi siswa kelas 4 SD Kanisius Notoyudan telah terlaksana dengan baik. Pelatihan ini bertujuan untuk memperkenalkan penggunaan teknologi khususnya aplikasi Canva sehingga siswa dapat membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk mencapai hasil yang maksimal dalam proses pembelajaran. Melalui serangkaian sesi yang terdiri dari penjelasan materi, praktik, kuis, dan tanya jawab, siswa/i dapat memperoleh pemahaman tentang fitur-fitur dasar Canva serta konsep dasar desain grafis. Evaluasi menunjukkan bahwa peserta mengikuti kegiatan dengan antusias yang tinggi. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan bekal keterampilan bagi siswa dalam memanfaatkan Canva untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa/i dalam membuat desain visual yang menarik yang dapat mendukung proses pembelajaran. Ke depannya, kegiatan serupa dapat dikembangkan dengan materi yang lebih lanjut agar siswa memiliki penguasaan yang lebih baik dalam menggunakan aplikasi Canva.

6. Ucapan terima Kasih

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kepada Ibu Bekty Tandaningtyas Sundoro, S.Pd., M.Pd. sebagai dosen pengampu mata kuliah Teknologi Informasi Untuk Masyarakat (TIUM). Tim pengabdian juga mengucapkan terima kasih kepada Ibu Citra Yuyu' Palangan, S.T., M.Sc sebagai pembimbing kelompok dalam pengabdian ini. Tim pengabdian juga mengucapkan terima kasih kepada pihak SD Kanisius Notoyudan yang telah memberikan izin dan memfasilitasi pelaksanaan kegiatan pengabdian di sekolah tersebut, beserta seluruh siswa kelas 4 SD Kanisius Notoyudan yang telah berpartisipasi dengan antusias dalam kegiatan pelatihan aplikasi Canva. Tim pengabdian juga mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak lain yang turut mendukung terselenggaranya kegiatan pengabdian ini dengan lancar. Semoga kegiatan ini dapat bermanfaat dan memberikan kontribusi positif bagi masyarakat, khususnya dalam pengembangan pendidikan berbasis teknologi.

7. Referensi

- [1] Monika Astherina Puspitasari, Yolanda Hartin Mada, Ezra Hasibuan, Selly yustina, and Niken Christy Aurawidhar, "Pelatihan Canva sebagai Media Pembuatan Desain Materi Presentasi pada Siswa SMP Karitas Ngaglik," 2023. doi: 10.24002/giat.v2i2.7234.
- [2] Y. Marryono Jamun, "DAMPAK TEKNOLOGI TERHADAP PENDIDIKAN," 2018.
- [3] D. Ambarwati, U. B. Wibowo, H. Arsyadanti, and S. Susanti, "Studi Literatur: Peran Inovasi Pendidikan pada Pembelajaran Berbasis Teknologi Digital," *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, vol. 8, no. 2, p. 180, 2021, doi: 10.21831/jitp.v8i2.43560.
- [4] M. Gazali and M. A. Pransisca, "Pentingnya Penguasaan Literasi Teknologi Informasi Dan Komunikasi Bagi Guru Madrasah Ibtidaiyah Dalam Menyiapkan Siswa Menghadapi Revolusi Industry 4.0," 2020. doi: 10.55681/jige.v2i1.76.
- [5] I. Irsan, A. L. Nurmaya. G, A. Pertiwi, and F. R, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva," *Jurnal Abdidas*, vol. 2, no. 6, pp. 1412–1417, Dec. 2021, doi: 10.31004/abdidas.v2i6.498.
- [6] S. Harun, *PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI GORONTALO PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN DASAR "Merdeka Belajar dalam Menyambut Era Masyarakat 5.0" PEMBELAJARAN DI ERA 5.0*. 2021.
- [7] A. Liskinasih, T. Sulisty, and M. Purnawati, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Game Interaktif Berbantuan Canva Bagi Guru Sekolah Dasar," 2023. [Online]. Available: <https://journal.actual->
- [8] R. A. Sirodj, B. Hirza, Y. Hastiana, E. Mukharomah, and R. Petrossky, "Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran menggunakan Aplikasi Canva Guru Sekolah Dasar di Makarti Jaya Kabupaten Banyuasin," *Jurnal Pengabdian Multidisiplin*, vol. 1, no. 2, pp. 72–80, Sep. 2021, doi: 10.51214/japamul.v1i2.136.
- [9] H. Khaira, "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Kinemaster," *In Prosiding Seminar Nasional*, vol. 1, no. 1, pp. 1–8, 2021, [Online]. Available: [http://digilib.unila.ac.id/3817/17/BAB II.pdf](http://digilib.unila.ac.id/3817/17/BAB%20II.pdf)
- [10] M. Sholeh, Rr. Y. Rachmawati, and E. Susanti, "Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm," 2020. doi: 10.31764/jpmb.v4i1.2983.
- [11] M. Admelia, N. Farhana, S. S. Agustiana, A. I. Fitri, and L. Nurmalia, "Efektifitas penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan modul pembelajaran interaktif Hypercontent di Sekolah Dasar Al Ikhwan," *KACANEGARA Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, vol. 5, no. 2, p. 177, May 2022, doi: 10.28989/kacanegara.v5i2.1087.
- [12] M. Sumarno, Y. Jamiah, D. Fitriawan, A. Yani, and A. Hartoyo, "EFEKTIVITAS PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BERDASARKAN KURIKULUM MERDEKA PADA MATERI TRANSFORMASI KELAS VII," *JOURNAL OF EDUCATIONAL REVIEW AND RESEARCH*, vol. 6, no. 1, 2023.
- [13] M. T. Kharissidqi and V. W. Firmansyah, "APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN YANG EFEKTIF," *Indonesian Journal Of Education And Humanity*, vol. 2, 2022, [Online]. Available: <https://www.canva.com>.
- [14] D. Yuliana, A. Bajjuri, A. A. Suparto, S. Seituni, and S. Syukria, "Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Video Pembelajaran Kreatif, Inovatif, Dan Kolaboratif," 2023. doi: 10.37792/jukanti.v6i2.1025.
- [15] L. Hijrah, M. F. Arransyah, K. Putri, N. Arija, and R. K. Putri, "Pelatihan Penggunaan Canva Bagi Siswa di Samarinda," *PLAKAT (Pelayanan Kepada Masyarakat)*, vol. 3, no. 1, p. 98, 2021, doi: 10.30872/plakat.v3i1.5849.
- [16] D. M. Sasoko, "Pentingnya Perencanaan Dalam Upaya Pencapaian Tujuan yang Efektif dan Efisien," *Jurnal Studi Interdisipliner Perspektif*, vol. 21, no. 2, pp. 83–89, 2022.
- [17] K. N. Isnaini, D. F. Sulistiyani, and Z. R. K. Putri, "Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva," *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, vol. 5, no. 1, p. 291, 2021, doi: 10.31764/jpmb.v5i1.6434.
- [18] Y. Paramitra, D. M. Rahmawantari, J. Jordan, M. Fauzi, R. Hotmaruli, and T. Herbayu, "Pengabdian Masyarakat dengan Meningkatkan Minat Belajar pada Anak SDN 02 Babakanraden

- Melalui Metode Pembelajaran Kuis Interaktif,” *Abdimas Universal*, vol. 5, no. 2, pp. 205–210, Sep. 2023, doi: 10.36277/abdimasuniversal.v5i2.312.
- [19] N. F. S. Safira, “Analisis Penerapan Metode Tanya Jawab Dalam Perkembangan Bahasa Anak,” *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Guru Anak Usia Dini*, vol. 6, no. 1, pp. 11–20, 2021.