

Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat
26 November 2022, Hal. 1750-1758
e-ISSN: 2686-2964

Pelatihan Pemanfaatan Canva Berbasis Nilai Budaya Lokal Bagi Guru SD Di PCM Kalasan

Probosiwi¹, Kirana Prama Dewi², Fitri Merawati³

Program Studi PGSD, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia^{1,2}

Program Studi PBSI, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia³

fitri.merawati@pbsi.uad.ac.id

ABSTRAK

Pemanfaatan media pembelajaran digital dan integrasi nilai budaya lokal/ *indigenous knowledge* dalam praktik pembelajaran seni-budaya di sekolah masih belum optimal, termasuk pada guru Sekolah Dasar di PCM Kalasan. Karena itu, kegiatan pengabdian berupa pelatihan pemanfaatan *Canva for Education* dilakukan, Metode pelaksanaan yang digunakan adalah ceramah, diskusi, unjuk kerja/praktik, dan tanya jawab dengan melibatkan perwakilan guru-guru di kawasan PCM Kalasan. Pengabdian yang dilakukan dalam dua semester ini menghasilkan karya berupa kumpulan video *story telling* berbasis budaya lokal karya guru dan pengembangan media digital *Canva for Education*. Tujuan pengabdian ini agar dapat mengoptimalkan pemanfaatan canva dengan basis budaya lokal dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: *Canva for Education, story telling, budaya lokal, seni-budaya*

ABSTRACT

The use of digital learning media and the integration of local cultural values/indigenous knowledge in the practice of learning arts and culture in schools is still not optimal, including for elementary school teachers at PCM Kalasan. Therefore, service activities of training on the use of Canva for Education were carried out. The implementation methods used were lectures, discussions, performance/practice, and questions and answers involving representatives of teachers in the Kalasan PCM area. This two-semester service resulted in a collection of video story telling based on local culture by teachers and the development of Canva for Education digital media. The purpose of this service is to optimize the use of Canva on the basis of local culture in the learning process.

Keywords: *Canva for Education, story telling, local culture, arts and culture*

PENDAHULUAN

Pembelajaran seni dan budaya pada jenjang sekolah dasar dimulai sejak kelas bawah hingga kelas atas. Materi seni dan budaya dimuat dalam mata pelajaran Seni, Budaya, dan Keterampilan (SBK). SBK di sekolah dasar meliputi seni rupa, seni musik, seni tari dan drama yang dirangkum dalam kurikulum sekolah. SBK memiliki peran yang sangat penting terutama untuk mempertahankan sebuah unsur budaya tetap terpelihara keberadaannya. Jika unsur budaya tersebut masih berfungsi di dalam kehidupan sosial (Wardani, 2019). Budaya tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia karena posisinya sebagai produsen sekaligus pelaku dari kebudayaan yang ada. Istilah “budaya” berasal dari Bahasa Sanskerta yaitu ”buddhayah”, merupakan bentuk jamak dari “buddhi” bermakna “budi” atau “akal”. Koentjaraningrat mendefinisikan budaya sebagai “daya budi” yang berupa cipta, karsa, dan rasa. Sedangkan kebudayaan adalah hasil dari cipta, karsa, dan rasa itu (Indrastuti, 2018). Adapun unsur budaya yang dimaksud meliputi tujuh aspek yaitu sistem bahasa, sistem pengetahuan, sistem sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem religi, kesenian. Sistem pengetahuan dalam kultural universal berkaitan dengan sistem peralatan hidup dan teknologi karena sistem pengetahuan bersifat abstrak dan berwujud di dalam ide manusia. Sistem pengetahuan sangat luas batasannya karena mencakup pengetahuan manusia tentang berbagai unsur yang digunakan dalam kehidupannya. Sebagai contoh, banyak suku bangsa yang tidak dapat bertahan hidup, karena tidak mengetahui dengan teliti pada musim-musim apa berbagai jenis ikan pindah ke hulu sungai. Selain itu, manusia tidak dapat membuat alat-alat apabila tidak mengetahui dengan teliti ciri-ciri bahan mentah yang dipakai untuk membuat alat-alat tersebut. Setiap kebudayaan selalu mempunyai suatu himpunan pengetahuan tentang alam, tumbuh-tumbuhan, binatang, benda, dan manusia yang ada di sekitarnya. Di dalam sistem kesenian, ahli antropologi mengenai seni bermula dari penelitian etnografi mengenai aktivitas kesenian suatu masyarakat tradisional. Deskripsi yang dikumpulkan dalam penelitian tersebut berisi mengenai benda-benda atau artefak yang memuat unsur seni, seperti patung, ukiran, dan hiasan. Penulisan etnografi awal tentang unsur seni pada kebudayaan manusia lebih mengarah pada teknik teknik dan proses pembuatan benda seni tersebut. Selain itu, deskripsi etnografi awal tersebut juga meneliti perkembangan seni rupa, seni musik, seni tari, dan seni drama dalam suatu masyarakat (Sumarto, 2018). Unsur kebudayaan yaitu sistem pengetahuan dan kesenian dapat disampaikan kepada peserta didik di satuan pendidikan sekolah dasar, dimana mereka diarahkan untuk bisa menguasai keterampilan dan teknik dalam berkarya.

Struktur Kurikulum 2013 dibagi menjadi beberapa mata pelajaran/ muatan yang terdiri dari Kelompok A berorientasi pada kompetensi aspek intelektual dan afektif yaitu: 1) Pendidikan Agama; 2) Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan; 3) Bahasa Indonesia; dan 4) Matematika. Sedangkan kelompok B berorientasi pada aspek sikap dan keterampilan, yaitu: 1) Seni Budaya dan Prakarya; dan 2) Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (termasuk muatan lokal). Salah satu muatan yang harus dipelajari di sekolah dasar adalah SBK. Ruang lingkupnya terdiri dari materi pembelajaran seni rupa, seni drama, seni musik, seni tari dan keterampilan/ prakarya yang diajarkan dari kelas I-VI. Muatan SBK penting untuk peserta didik karena memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural (Gandamana, 2021). Berdasarkan uraian tersebut, pembelajaran SBK penting untuk diterapkan pada peserta didik sekolah dasar agar tidak melupakan budaya dan identitas bangsa. Hal ini dapat dikatakan bahwa pembelajaran budaya menjadi salah bentuk penerapan unsur kebudayaan yaitu sistem pengetahuan dan kesenian. Implementasi unsur-unsur kebudayaan lekat dengan aktivitas sehari-hari masyarakat yang terwujud dalam kearifan lokal dan menjadi ciri khas dari suatu daerah. Kearifan lokal ini juga bisa disebut dengan muatan lokal atau *indigenous knowledge*.

Situasi hilangnya batas-batas sosial menciptakan suasana *borderless world* yang menyebabkan pudarnya batasan interaksi masyarakat. Hal ini dapat mengancam identitas bangsa dengan berbaurnya kebudayaan dari berbagai negara. Negara yang tidak siap dalam menghadapi situasi tersebut maka akan mengalami guncangan, bahkan dapat mengalami ancaman disintegrasi bangsa. Oleh karena itu, pendidikan sebagai sarana yang tepat untuk menguatkan identitas bangsa di era globalisasi sebagai tindakan preventif (Kurnia, 2018). Bangsa Indonesia memiliki karakter masyarakat yang santun dalam berperilaku, musyawarah mufakat dalam menyelesaikan masalah, *local wisdom* yang kaya dengan pluralitas, sikap gotong royong, dan sikap toleransi. Karakter-karakter tersebut kian tergerus dan berubah wujud menjadi hegemoni kelompok-kelompok baru yang saling mengalahkan (Fajarini, 2014). Dengan demikian, diperlukan upaya agar pembelajaran di sekolah dapat memfasilitasi dan memberikan penguatan pada nilai-nilai kearifan lokal (*indigenous knowledge*) terutama bagi anak usia sekolah dasar. *Indigenous knowledge* (IK) merupakan hasil dari pengalaman masyarakat dalam lingkup wilayah tertentu dan belum tentu dimiliki oleh masyarakat lain (Dewi, 2020). IK akan melekat kuat pada prinsip hidup masyarakat dan keberadaannya telah melalui perjalanan waktu yang panjang.

Integrasi IK dalam pembelajaran memerlukan strategi, kiat, dan berbagai metode dalam proses pembelajaran. Tawaran yang bisa diberikan adalah dengan menggunakan Pembelajaran Berbasis Budaya (PBB). Pembelajaran berbasis budaya membawa IK dalam pembelajaran yang selama ini kurang diperhatikan dalam kurikulum sekolah (Tanjung, 2020). Pembelajaran berbasis budaya digunakan untuk pencapaian tujuan pembelajaran, membudayakan nilai-nilai budaya, sikap, dan tradisi yang ada di lingkungan siswa. Konsep pendidikan berbasis budaya akan memiliki kekuatan jika dirancang dengan memperhatikan kepentingan dan kebutuhan siswa dengan menggali nilai-nilai budaya masyarakat, serta tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah merambah semua bidang tidak terkecuali bidang pendidikan. Mutu pendidikan dapat ditingkatkan salah satunya dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi terutama dalam proses pembelajaran. Mutu pendidikan akan tercapai, apabila didukung oleh seluruh komponen dalam pendidikan yang terorganisir dengan baik (Juliantoro, 2017). Komponen tersebut adalah input, *process*, *output*, guru, sarana, prasarana, biaya, ke semuanya perlu mendapatkan dukungan sepenuhnya dari pihak yang mempunyai peran penting dalam lembaga pendidikan. Dari beberapa komponen tersebut, posisi guru menjadi cukup penting di dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi yang terjadi melalui kegiatan penyampaian informasi kepada peserta didik. Informasi tersebut bisa disampaikan guru dengan berbagai cara. Lebih lanjut, menjadi seorang guru tidak hanya menguasai sebuah materi. Seorang guru juga harus menguasai sebuah kurikulum yang sudah diterapkan. Selain itu, mampu membuat rancangan pembelajaran yang sistematis dengan menetapkan metode apa yang digunakan atau dengan apa media apa untuk menyampaikan materi pembelajaran (Fajriana, 2019).

Media pembelajaran merupakan salah satu cara atau alat bantu yang digunakan dalam proses belajar-mengajar. Hal ini dilakukan untuk merangsang pola pembelajaran agar dapat menunjang keberhasilan dari proses tersebut, sehingga mencapai keefektifan yang diharapkan guna mencapai tujuan yang diinginkan. Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dan sudah merupakan suatu integrasi terhadap metode belajar yang dipakai (Kuswanto, 2019). Kedudukan media pembelajaran memiliki peranan yang penting karena dapat membantu proses belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran, bahan belajar yang abstrak bisa dikonkritkan dalam pembelajaran.

Media pembelajaran yang mampu menjadikan proses pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan efisien sangat diperlukan agar tujuan pembelajaran bisa tercapai. Salah satu *platform* yang dapat digunakan guru dalam membantu penyampaian materi dalam pembelajaran adalah

Canva. *Canva* adalah program desain online, dimana pada *platform* tersebut telah tersedia beragam desain grafis seperti presentasi, grafik, poster, spanduk, *flash card*, editing foto, video, *instagram cover*, dan *facebook cover* (Canva, 2020) (Mulianti, 2021). Lebih lanjut, melalui *Canva for Education* pendidik dapat mengembangkan berbagai media/multimedia pembelajaran digital, pembelajaran berbasis proyek, dan membuat tugas yang mencerminkan tantangan peserta didik di dunia nyata sehingga pembelajaran akan lebih bermakna dan menyenangkan (Putra, 2022) (Scardina, 2018). *Canva for Education* juga berperan dalam memproduksi infografis digital yang mendukung pembelajaran (Chicca, 2020) menyampaikan materi pembelajaran secara digital (Zabiyeva, 2021), dan sudah terverifikasi kebermanfaatannya dalam pembelajaran di era digital (Depacq, 2021).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan, beberapa permasalahan yang dihadapi guru-guru ditemukan bahwa (1) guru-guru masih kesulitan dalam mencari referensi atau buku sumber yang relevan terkait budaya lokal di Kalasan; (2) guru kesulitan dalam mengintegrasikan budaya lokal pada pembelajaran SBK; (3) guru kesulitan dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis budaya lokal atau yang dekat dengan kehidupan siswa; dan (4) guru belum pernah mengembangkan media digital menggunakan *platform Canva for Education* dalam pembelajarannya. Menindaklanjuti hasil studi pendahuluan tersebut, maka kegiatan PPM ini akan memberikan solusi untuk permasalahan (2), (3), dan (4) dengan memberikan pelatihan pemanfaatan *Canva for Education* berbasis nilai budaya lokal bagi guru SD Muhammadiyah di PCM Kalasan. Pemilihan *platform Canva for Education* dilatarbelakangi oleh kemajuan IPTEK dalam pendidikan dan pembelajaran. Keuntungan yang akan diperoleh guru dalam pelatihan ini selain mendapatkan tambahan pengetahuan, keterampilan, dan wawasan terkait dengan integrasi nilai budaya lokal dalam pembelajaran, guru-guru juga berkesempatan mendapat pendampingan pengembangan media digital *Canva* dan klaim *Canva for Education* versi *Premium (Special Class Canva for Education)* berkolaborasi dengan *High Tech Teacher Indonesia (HTT-ID)*.

Selain itu, guru-guru juga akan diberikan pelatihan *story telling* atau bercerita. Menurut Philips, bercerita adalah sumber pengajaran yang penting yang perlu dihadirkan secara kuat di semua lapisan masyarakat bahkan sejak evolusi bahasa manusia. Bercerita memiliki peran yang sangat efektif dalam pendidikan anak (Rahiem, 2021). Proses bercerita atau mendongeng, ketika mengacu pada kegiatan menunjukkan, memberlakukan atau mewakili realitas maka itu dapat dianggap sebagai mimesis atau imitasi yaitu virtualisasi orang-orang di dunia nyata. Oleh karena itu, maka aspek utama dalam bercerita adalah emosi, sehingga mampu membangkitkan respon penontonnya dalam hal ini adalah peserta didik (Lugmayr, 2016).

Mitra dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (Pkm) adalah Majelis Pendidikan Dasar dan Menengah PCM Kalasan yang berlokasi di Jl. Proliman Tulung, Bogem, Tirtomartani, Kalasan, Sleman, 55571. Mitra kedua adalah SD Muhammadiyah Dhuri yang beralamatkan di Jl. Raya LPMP, Glondong, Tirtomartani, Kec. Kalasan, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55571. Permasalahan yang terjadi adalah pemanfaatan teknologi yang masih kurang dalam hal penggunaan aplikasi digital. Tim PkM kemudian berdiskusi dengan kepala sekolah bahwa keterampilan dalam pemanfaatan aplikasi digital harus terus ditingkatkan salah satunya melalui media *Canva*. Selain permasalahan pemanfaatan aplikasi digital, permasalahan kedua adalah kurangnya literasi terhadap budaya dan kearifan lokal di sekitar kawasan Kalasan. Sehingga perlu dikolaborasikan di dalam pembelajaran di kelas.

METODE

Solusi atau rencana kegiatan yang diusulkan untuk menyelesaikan masalah di atas adalah memberikan serangkaian pelatihan pemanfaatan *Canva for Education* yaitu penyampaian materi tentang budaya, penyampaian materi tentang *indigenous knowledge*, penyampaian

materi tentang *story telling* bagi peserta didik sekolah dasar, dan penyampaian materi serta praktik pemanfaatan *Canva for Education*.

Metode pelaksanaan yang digunakan adalah secara luring dengan rincian sebagai berikut: (1) tanggal 18 dan 25 Juni 2022, Materi 1 tentang budaya dan *indigenous knowledge* (ceramah dan diskusi); (2) tanggal 16 dan 23 Juli 2022, Materi 2 tentang metode *storytelling* dalam pembelajaran SBK di sekolah dasar dan aplikasi *Canva for Education* (ceramah dan tanya-jawab); (3) tanggal 6 dan 13 Agustus 2022 tentang praktik dan pendampingan terhadap guru dalam memanfaatkan *Canva for Education* (praktik). Kegiatan pendampingan ini melibatkan tiga mahasiswa.

Mitra kegiatan PkM berkontribusi dalam penyediaan tempat, internet, dan dukungan konsumsi. Jenis mitra yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini adalah mitra non produktif ekonomi, yaitu guru-guru di kawasan PCM Kalasan yaitu SD Muh. Dhuri, SD Muh. Bayen, SD Muh. Kadisoka, dan SD Muh. Sambisari. Masing-masing sekolah diwakili oleh empat orang guru untuk mengikuti pelatihan dan pendampingan *Canva for Education*. Target kegiatan adalah tercapainya indikator-indikator peningkatan keberdayaan mitra non produktif ekonomi yaitu pengetahuan, keterampilan, kesehatan, pendapatan, dan pelayanan meningkat. Pendapatan yang dimaksud dalam hal ini adalah keberhasilan para guru dalam mengikuti pelatihan dan pendampingan. Sedangkan pelayanan ditujukan kepada hilirisasi kemampuan para guru dalam memanfaatkan *Canva for Education* dalam pembelajaran. Setelah kegiatan selesai, proses evaluasi dilakukan dengan cara FGD dengan pihak sekolah dan ditarik kesimpulan mana bagian yang masih kurang, sehingga dapat dilaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di kemudian hari lagi, agar potensi guru-guru di kawasan PCM Kalasan dapat diasah. Selain itu, hasil dari kegiatan ini juga dapat diterapkan pada perkuliahan anggota tim.

HASIL PEMBAHASAN DAN DAMPAK

Hasil

Pelatihan pemanfaatan aplikasi *Canva* mampu memberikan tambahan wawasan guru SD dalam membuat media pembelajaran yang relevan dan mengacu pada penguasaan TPACK. Di dalam aplikasi *Canva* terdapat banyak sekali fitur dan template yang dapat digunakan untuk membuat produk yang diinginkan. Pada kegiatan PkM di sekolah-sekolah dasar di kawasan PCM Kalasan, guru diarahkan untuk bisa membuat media pembelajaran yang berisikan kecakapan dalam literasi digital dan kearifan lokal. Adapun beberapa foto kegiatan PPM ini dapat dilihat pada Gambar berikut.



Gambar 1. Pemaparan Materi Wawasan Seni budaya menggunakan *Canva*



Gambar 2. Pemaparan materi Integrasi *indigenous knowledge* dalam pembelajaran



Gambar 3. Pemaparan materi *story telling* bagi peserta didik sekolah dasar



Gambar 4. Penyampaian materi dan praktik pemanfaatan *Canva for Education*

Manfaat dari hasil kegiatan PkM ini adalah para guru dapat memanfaatkan aplikasi *Canva* untuk membuat media pembelajaran dan video *storytelling* yang dikaitkan dengan *indigenous knowledge* (kearifan lokal) di kawasan Kalasan. Selain itu, unsur nilai-nilai AIK pun juga dimasukkan di dalamnya. Kontribusi mitra terhadap kegiatan PkM ini meliputi memberi dukungan secara moril dalam bentuk pengadaan fasilitas ruang praktik disertai dengan LCD dan jaringan internet, penyediaan konsumsi bagi peserta, trainer, dan co-trainer. Faktor yang menghambat dalam proses praktik hampir tidak ada, karena para peserta telah didukung dengan alat yang lengkap yaitu masing-masing memiliki laptop. Tindak lanjut untuk kegiatan PkM ini adalah hasil karya terbaik akan dipilih dan diajukan ke HKI. Hasil dari kegiatan PkM ini kemudian diintegrasikan pada pembelajaran sesuai dengan keilmuan di level program studi pada mata kuliah Pendidikan Seni Rupa dan Ketrampilan; Materi Pembelajaran IPS SD; Sistem Sosial, Budaya, dan Globalisasi; dan Pendidikan Bahasa-Sastra Indonesia. Hasil keberdayaan mitra non ekonomi dapat dikatakan sangat baik diperoleh dari hasil pengisian soal pre-test dan post-test.

Tabel 1. Keberdayaan Mitra Kegiatan PkM

No	Jenis Mitra	Jenis Keberdayaan	Cek List
1.	Mitra Non Produktif Ekonomi	Pengetahuannya meningkat	√
Keterampilannya meningkat		√	
Pelayanannya meningkat		√	

Pembahasan

Berdasarkan hasil kegiatan PkM yang terdahulu bahwa pembuatan media pembelajaran dapat memanfaatkan aplikasi *Canva* yang merupakan aplikasi online yang bisa dimanfaatkan untuk membuat desain grafis untuk berbagai keperluan seperti flyer, poster, infografik, banner, kartu ucapan, sertifikat, presentasi, dan lain-lain. Aplikasi ini juga dapat digunakan untuk mengubah foto dan membuat ikon produk. Aplikasi ini diakses secara online dan gratis dengan banyak pilihan gambar dan template desain yang menarik (Wijaya, 2022). Media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran, selain untuk meningkatkan motivasi belajar, media pembelajaran ini dapat membantu pendidik dalam menyampaikan materi. Hal ini sesuai dengan beberapa temuan (Khairani, 2022) (Alfian, 2022) yang menyatakan bahwa media pembelajaran terutama berbantuan *Canva* memiliki fungsi sebagai pembawa pesan atau

informasi dari pendidik kepada peserta didik sehingga dapat menarik minat belajar, motivasi belajar, dan akhirnya dapat menjadikan peserta didik melakukan kegiatan pembelajaran.

Pada kegiatan PkM ini, para guru diarahkan untuk bisa membuat akun terlebih dahulu lalu dikenalkan dengan tombol-tombol dan menu-menu yang ada di dalamnya. Hal ini sesuai dengan hasil kegiatan PkM yang dilaksanakan oleh Wijaya di tahun 2021, yaitu setelah akun dibuat oleh peserta, lalu klik tombol “sign up” yang ada di sebelah kiri atau pojok kanan atas layar. Peserta dapat mendaftar dengan akun Google, Facebook, atau alamat email. Akun yang sudah siap digunakan, dilanjutkan dengan membuat desain pertama, peserta dibawa ke halaman utama aplikasi tersebut (Wijaya, 2021). Untuk menciptakan desain pertama peserta, klik tombol “create a design”, lalu pilih jenis konten visual yang ingin dibuat.

Media *Canva* dipilih dalam kegiatan ini bertujuan agar guru dapat melakukan inovasi pembelajaran pada siswa. Pembelajaran seharusnya tidak hanya diterapkan di sekolah, tetapi tidak fungsional dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga, perlu dilakukan modifikasi agar sesuai dengan nilai-nilai luhur budaya bangsa Indonesia. Pendidikan di sekolah hendaknya menjadi tonggak pelestarian budaya karena budaya dan nilai-nilai luhurnya merupakan tanggung jawab semua aspek masyarakat. Pada kegiatan PkM ini, diberikan paparan dan praktik bagaimana nilai-nilai luhur budaya (*indigenous knowledge*) dapat diintegrasikan dalam media pembelajaran berbantuan *Canva for Education*. Harapannya guru dapat menerapkan pembelajaran berbasis *indigenous knowledge* sehingga memberikan efek baik (*nurturant effect*) terhadap kemampuan dan perilaku peserta didik sesuai dengan nilai-nilai budaya lokal. Terobosan ini bertujuan menggugah kesadaran dan perhatian insan pendidikan dalam menggali dan mengembangkan pendidikan yang berbasis budaya lokal (*indigenous knowledge*) yang bersumber dari potensi lokal. Hal ini senada dengan temuan (Atmaja, 2019) (Mulianingsih, 2019) yang menyatakan bahwa kesadaran dan kepedulian dalam mengembangkan budaya lokal perlu dituangkan media pembelajaran berbasis kearifan lokal (*Indigenous knowledge*). Hal ini merupakan wujud konservasi budaya lokal dan sistem sosial bagi siswa dalam menghadapi era revolusi industri 4.0.

Manfaat

Berdasarkan pelaksanaan pengabdian dengan memberikan pelatihan pemanfaatan *Canva for Education* berbasis nilai budaya lokal bagi guru SD Muhammadiyah di PCM Kalasan yang di dalamnya memuat materi tentang budaya, *indigenous knowledge*, *story telling*, dan penggunaan *canva*, guru-guru peserta pelatihan menjadi termotivasi untuk membuat bahan ajar sendiri yang menarik dan dekat dengan budaya siswa. Selain itu, guru-guru juga semakin kreatif dan terampil menyajikan materi dengan memanfaatkan media, khususnya *canva*. Hal ini menunjukkan bahwa pelatihan ini memberikan manfaat baik dari sisi pengetahuan, keterampilan, dan sikap guru dalam memberikan pelayanan pembelajaran terhadap siswa.

SIMPULAN

Pengabdian ini dilakukan untuk memfasilitasi guru mengembangkan potensi dan kreativitas yang dimiliki dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dengan memanfaatkan media serta budaya. Oleh karena itu, guru diberikan empat jenis pelatihan yang memuat materi tentang budaya, *indigenous knowledge*, *story telling*, dan penggunaan *canva*. Pengabdian berjalan sesuai dengan rencana dan guru mampu membuat video *story telling* berbasis budaya serta mampu memanfaatkan *canva* sebagai media pembelajarannya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih tim sampaikan kepada pihak-pihak yang telah mendukung pelaksanaan pengabdian ini yaitu Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan (LPPM UAD) yang telah menyelenggarakan program pengabdian kepada masyarakat, PWM Kalasan yang telah membantu koordinasi program pengabdian ini, dan SD Muhammadiyah Dhuri yang telah menyediakan tempat.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, A. N. ., Putra, M. Y., Arifin, R. W. ., Barokah, A. ., Safei, A. ., & Julian, N. . (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84. <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>
- Atmaja, H.T. (2019). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan dan Pemanfaatan Media Audio-Visual Interaktif dalam Pembelajaran Sejarah yang Berbasis pada Konservasi Kearifan Lokal Bagi MGMP Sejarah Kabupaten Banjarnegara. *Jurnal Panjar*, 1 (2), 131-140.
- Canva. 2020. “Canva for Education - Free Graphic Design Tool for Schools.” Canva for Education. Diunduh 9 Mei 2022 (<https://www.canva.com/education/>).
- Chicca, Jennifer, dan Kristy Chunta. 2020. “Engaging Students with Visual Stories: Using Infographics in Nursing Education.” *Teaching and Learning in Nursing*. Vol 15, No. 1, 32–36. doi: 10.1016/j.teln.2019.09.003.
- Debacq, Marie, Giana Almeida, Kevin Lachin, Marie-Laure Lameloise, Jeehyun Lee, Samantha Pagliaro, Hedi Romdhana, dan Stéphanie Roux. 2021. “Delivering Remote Food Engineering Labs in COVID-19 Time.” *Education for Chemical Engineers* 34: 9–20. doi: 10.1016/j.ece.2020.10.002.
- Dewi, K. P. 2020. Indigenous Knowledge: Develop Cross-Cultural Literacy and Character of Indonesia in Multicultural Society. In *2nd International Conference on Social Science and Character Educations (ICoSSCE, February 2019)* (pp. 199-202). Atlantis Press.
- Fajarini, U. 2014. Peranan kearifan lokal dalam pendidikan karakter. *Sosio Didaktika: Social Science Education Journal*, 1(2), 123-130. DOI: 10.-15408/sd.v1i2.1225.
- Fajriana, Anggun Wulan, dkk. 2019. “Tantangan Guru dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan Agama Islam di Era Milenial”. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 2 Nomor 2, tahun 2019. ISSN: 2614-8013. Halaman 246-265. DOI: <https://doi.org/10.31538/nzh.v2i2.324>.
- Gandamana, Apiek., dkk. 2021. “Meningkatkan Keterampilan Guru dalam Memanfaatkan Sampah melalui Pendampingan Pembelajaran Seni Budaya di SD Negeri 060877 Medan Perjuangan”. *Jurnal Sekolah PGSD FIP Unimed*. Volume 5 Nomor 2 (Maret 2021), p- ISSN: 2548-8856 | e-ISSN: 2549-127X. Hal. 54-6.
- Indrastuti, Novi Siti Kussuji. 2018. “Representasi Unsur Budaya dalam Cerita Rakyat Indonesia: Kajian Terhadap Status Sosial dan Kebudayaan Masyarakat”. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities (MJSSH)*. Volume 3, Issue 3, June 2018. e-ISSN: 2504-8562. Hal: 189-199.
- Juliantoro, Mohamad. 2017. “Peran Kepala Sekolah dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan”. *Jurnal al-Hikmah*. Vol. 5 No. 2 Oktober 2017. Halaman 24-38.
- Khairani, N., & Mudinillah, A. (2022). PEMANFAATAN PENGGUNAAN APLIKASI CANVA PADA PELAJARAN IPS KELAS 4 SD 23 RAMBATAN. *Ibtida’I : Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1), 29-42. doi:10.32678/ibtidai.v9i1.5101

- Kurnia, I. 2018. Mengungkap nilai-nilai kearifan lokal Kediri sebagai upaya pelestarian budaya bangsa Indonesia. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(1), 51-63. DOI: <https://doi.org/10.33369/pgsd.11.1.51-63>.
- Kuswanto, Joko & Radiansah, Ferri. (2018). “Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI”. *Jurnal Media Infotama*, Vol. 14 No. 1, Februari 2018. ISSN 1858– 2680. Halaman 15-20.
- Lugmayr, Artur, Erkki Sutinen, Jarkko Suhonen, Carolina Islas Sedano, Helmut Hlavacs, dan Calkin Suero Montero. 2016. “Serious storytelling – a first definition and review”. *Springer Science&Business Media*. DOI 10.1007/s11042-016-3865-5
- Mulianingsih, F., Anwar, K., Shintasiwi, F.A., & Sari, S. (2019). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal Bagi Guru MGMP IPS SMP Kota Semarang Sebagai Wujud Konservasi Sosial Untuk Menghadapi Era Revolusi Industri 4.0. *Harmony*. 4 (1), 59-62.
- Mulianti, M., Asisah, A., & Najamuddin, F. (2021). Webinar Pelatihan Media Pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Journal Lepa-Lepa Open*, 1(2), 307–311.
- Putra, L. D. (2022). Pemanfaatan canva for education sebagai media pembelajaran kreatif dan kolaboratif untuk pembelajaran jarak jauh. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 125-138.
- Rahiem, Mahila D.H. 2021. “Storytelling in early childhood education: Time to go digital”. *International Journal of Child Care and Education Policy* Vol. 15, No. 4, 1-20. doi: <https://doi.org/10.1186/s40723-021-00081-x>
- Scardina, Ciro. 2018. “Library Signage: Creating Aesthetics With Canva - ProQuest.” *The School Librarian*, 38.
- Sumarto. 2019. “Budaya, Pemahaman dan Penerapannya: Aspek Sistem Religi, Bahasa, Pengetahuan, Sosial, Kesenian dan Teknologi”. *Jurnal Literasiologi*. Volume 1, No. 2. Hal: 144-159.
- Tanjung, H. S. 2020. Pengembangan model pembelajaran berbasis budaya Aceh berorientasi KKNI di SMA se-Aceh Barat. *Genta Mulia*, Vol. XI, Nomor 1, Januari 2020, Halaman 131-138.
- Wardani, Lia. 2019. “Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Seni Budaya dan Keterampilan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 004 Rambah Samo”. *Indonesian Journal of Basic Education*. p-ISSN 2615-5796, Vol. 2 Nomor 1 Maret 2019. Hal: 1-4.
- Wijaya, I., Ciptahadi, K., Ayuningsih, N., Yasa, I., & Adnyani, N. (2021). PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA BAGI GURU SDN TULANGAMPIANG DENPASAR DI MASA PANDEMI COVID-19. *INTEGRITAS : Jurnal Pengabdian*, 5(2), 248 - 257. doi:10.36841/integritas.v5i2.1143
- Wijaya, Novan., dkk. 2022. “Pelatihan Pemanfaatan Canva dalam Mendesain Poster”. *Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat Fordicate (Informatics Engineering Dedication)*. E-ISSN 2809-2546. Volume 2 Nomor 1 Tahun 2022. Halaman 192-199.
- Zabiyeva, Kamshat, Sabyrkul Seitova, Yerlan S. Andasbayev, Ryskul Tasbolatova, dan Saltanat N. Ibraeva. 2021. “Methodology for Using Web Technologies to Develop the Intellectual Abilities of Future Mathematics Teachers.” *Thinking Skills and Creativity* 41:100904. doi: 10.1016/j.tsc.2021.100904.