

**Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan**  
23 Oktober 2021, Hal. 1320-1328  
e-ISSN: 2686-2964

## **Pelatihan pembelajaran kreatif menggunakan *canva for education* untuk guru SD di Muhammadiyah Bodon**

Fery Setyaningrum<sup>1</sup>, Lovandri Dwanda Putra<sup>2</sup>

Universitas Ahmad Dahlan, Jalan Ki Ageng Pemanahan no.19 Sorosutan Umbulharjo<sup>1</sup>  
Universitas Ahmad Dahlan, Jalan Ki Ageng Pemanahan no.19 Sorosutan Umbulharjo<sup>2</sup>  
Email: [fery.setyaningrum@pgsd.uad.ac.id](mailto:fery.setyaningrum@pgsd.uad.ac.id) & [lovandri.putra@pgsd.uad.ac.id](mailto:lovandri.putra@pgsd.uad.ac.id)

### **ABSTRAK**

Kurangnya pembelajaran kreatif di sekolah yang sangat diperlukan oleh peserta didik, guru masih kurang memiliki kompetensi aplikasi media untuk meningkatkan pemahaman peserta didik di masa pandemi covid-19, guru membutuhkan media yang cocok dalam pembelajaran, belum ada integrasi yang baik tiap mata pelajaran untuk pembelajaran berbasis online di masa pandemi covid-19 terutama mapel kewirausahaan di SD. Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan memberikan wawasan dan kreatifitas kepada para guru di SD Muhammadiyah Bodon. Selain itu memberikan wawasan mengenai editing melalui canva sehingga dapat meningkatkan kompetensi guru di SD Muhammadiyah Bodon, meningkatkan integrasi yang baik tiap mata pelajaran dengan media yang cocok untuk pembelajaran berbasis online di masa pandemi covid-19 terutama mapel kewirausahaan di SD. Metode pelaksanaan yang digunakan adalah metode ceramah dan diskusi, unjuk kerja (praktik), self and group reflection, pengukuran ketercapaian pemahaman. Hasil pengabdian ini berupa peningkatan keberdayaan mitra yang berupa peningkatan pengetahuan tentang materi mengenai media pembelajaran yang kreatif dari hasil pretest dapat diketahui bahwa 70.6% (12 orang) belum mengenal canva secara umum, 29.4% (5 orang) sudah mengetahui canva secara umum. 82% (14) peserta belum mengetahui tentang canva for education dan 17,6% (3) orang peserta pengabdian sudah mengetahui baru-baru ini. Setelah dilaksanakan pengabdian dan melakukan posttes setelah mengikuti materi pengabdian canva for education semua peserta (100%) yang terlibat sepakat menyatakan tertarik menggunakan Canva untuk pendidikan/pembelajaran. Dampak dilakukannya pengabdian berupa dampak sosial yang terjadi adalah para peserta pelatihan menjadi semakin mahir mengenai materi dan solid karena saling bekerjasama sehingga terlihat lebih kompak.

**Kata Kunci:** Pembelajaran Kreatif, *Canva For Education*, Guru Sekolah Dasar

### **ABSTRACT**

*Lack of creative learning in schools that is very much needed by students, teachers still lack the competence of media applications to improve students' understanding during the covid-19 pandemic, teachers need suitable media in learning, there is no good integration of each subject for learning-based learning. online during the covid-19 pandemic, especially the entrepreneurship subject in elementary school. This community service aims to provide insight and creativity to teachers at SD Muhammadiyah Bodon. In addition, it provides insight into editing through Canva so that it can improve the competence of teachers at SD Muhammadiyah Bodon, improve the good integration of each subject with suitable media for online-based*

*learning during the COVID-19 pandemic, especially entrepreneurship subjects in elementary schools. The implementation method used is lecture and discussion methods, performance (practice), self and group reflection, measurement of understanding achievement. The results of this service are in the form of increasing partner empowerment in the form of increasing knowledge about materials regarding creative learning media from the results of the pretest, it can be seen that 70.6% (12 people) are not familiar with Canva in general, 29.4% (5 people) already know Canva in general. 82% (14) of the participants did not know about Canva for education and 17.6% (3) of the service participants had known recently. After the service was carried out and did the posttest, after participating in the Canva for education service material, all participants (100%) involved agreed that they were interested in using Canva for education/learning. The impact of the service in the form of social impact that occurs is that the trainees become more proficient in the material and solid because they work together so that they look more compact.*

**Keywords :** *Creative Learning, Canva For Education, Elementary School Teacher*

## PENDAHULUAN

Berdasarkan kebijakan renstra PPM UAD 2020-2025 berupa mengakselerasi kemampuan ipteks dan ketrampilan sumber daya manusia (SDM) serta meningkatkan potensi wilayah binaan melalui deseminasi berbasis hasil penelitian dengan nilai-nilai universal, kemanusiaan dan ke-Islaman. Merujuk isu global nasional wilayah/ RPJM dan seusai roadmap fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan (FKIP) berupa peningkatan kualitas pembelajaran yang belum maksimal dan akselerasi mitra menuju kawasan cerdas, sehingga penulis tertarik untuk mengadakan pengabdian dalam ranah pendidikan yang fokus pada teknologi dan seni rupa disesuaikan dengan kondisi pandemi covid-19.

Pendidikan sebagai bagian dari sistem kehidupan di masyarakat dan tidak dapat dilepaskan dari perkembangan dan perubahan yang terjadi di masyarakat itu sendiri. Perubahan paradigma dan pergerakan dunia kerja yang diakibatkan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta diberlakukannya era global menuntut instansi pendidikan untuk benar-benar menghasilkan lulusan yang berkualitas dan memiliki daya saing kuat. Salah satu bentuk pembentukan lulusan yang berkualitas adalah dengan peningkatan kompetensi gurunya terlebih dahulu. Guru sebagai pedoman peserta didik untuk dapat memberikan contoh dan sebagai salah satu sumber untuk mentransfer ilmu kepada peserta didik.

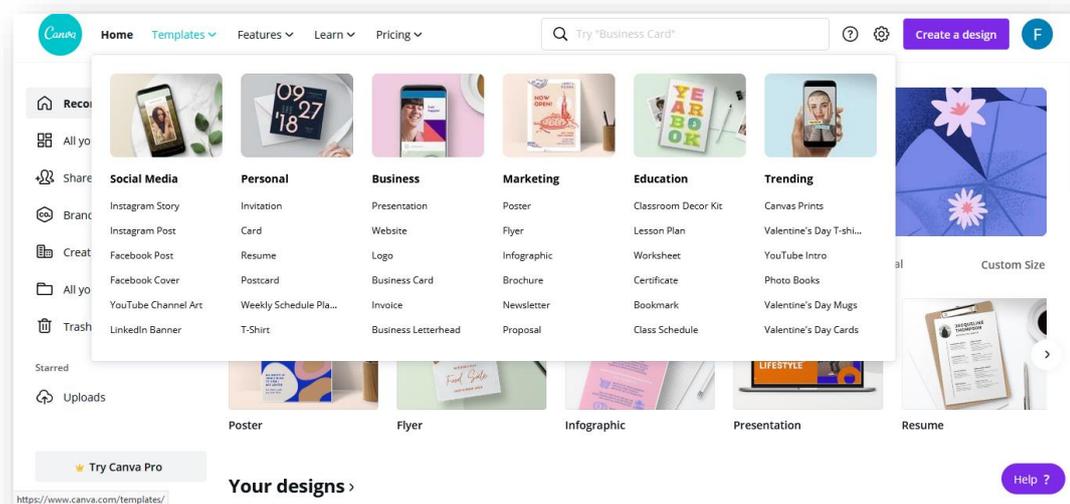
Salah satu bagian kesenian yang penerapannya berbentuk dua atau tiga dimensi, dikenal dengan istilah seni rupa. Seni rupa merupakan ungkapan gagasan dan perasaan manusia yang diwujudkan melalui pengolahan media dan penataan elemen (yang meliputi unsur titik, garis, warna, bidang, tekstur, gelap terang) serta prinsip-prinsip desain. Seni rupa merupakan realisasi dari sebuah imajinasi tanpa batas dan tidak ada batasan, sejatinya, dalam berkarya seni tidak akan kehabisan ide dan imajinasi serta keratifitas (Tiawan, 2020) menyampaikan terkait fungsi dan manfaat kriteria dalam pemilihan media yang baik adalah salah satunya adalah dengan guru terampil menggunakannya dalam proses pembelajaran (Arsyad, 2013). Media yang dipakai untuk pembelajaran kreatif ini salah satunya dengan menggunakan aplikasi canva.

Aplikasi Canva ini menyediakan jenis-jenis presentase seperti presentasi kreatif, Pendidikan, sederhana, bisnis, pemasaran, penjualan, arsitektur, periklanan, dan teknologi (Bakri, Fadhilah, & Dkk, 2021) Dengan menggunakan aplikasi ini memungkinkan para guru dapat berinovasi dalam membuat desain presentase dan video pembelajaran sesuai dengan inovasi mereka masing-masing.

Canva untuk Pendidikan adalah fitur tambahan untuk pembelajaran dari Canva, yang interaktif, kreatif, menyenangkan, dan proses pembelajaran bisa dilakukan secara virtual. Pada saat di mana mengumpulkan peserta didik di kelas tidak mungkin dilakukan atau belajar jarak jauh sudah mulai disukai, Canva untuk Pendidikan bisa membantu memfasilitasi lingkungan

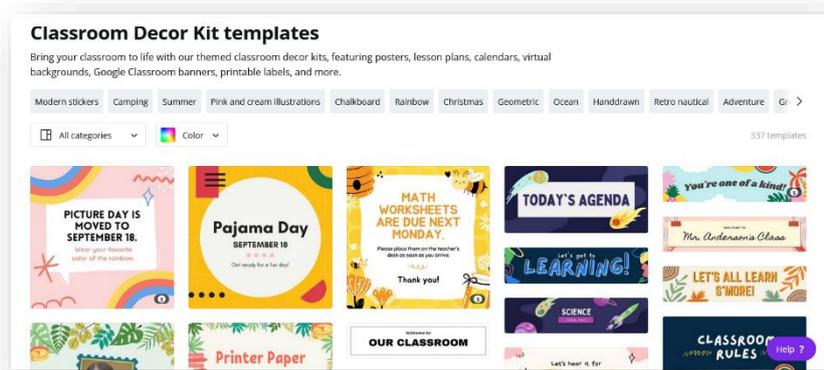
belajar yang menyamai kelangsungan, akses, dan struktur pendidikan sekolah biasanya. Singkatnya: Ini adalah langkah melanjutkan kelas dan pelajaran online, tanpa dihambat oleh teknologi yang lambat dan ketinggalan zaman. Canva untuk Pendidikan sempurna bagi guru atau pengajar yang berpindah ke bekerja jarak jauh atau kelas online, juga untuk mereka yang ingin memperkuat kreativitas kelas. Keuntungan utama adalah bagi pengajar dan semua peserta didik bisa mengakses platform ini secara gratis, dengan tanpa batasan penawaran atau waktu (Putra, 2020).

kedudukan canva sebagai salah satu media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, selain itu media memiliki manfaat lainnya dalam proses pembelajaran kepada siswa yakni sebagai berikut; (1) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar, (2) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, dapat dipahami siswa, siswa menguasai tujuan pengajaran, (3) metode mengajar lebih bervariasi, siswa tidak bosan, memudahkan guru mengajar, (4) Aktifitas siswa akan semakin banyak, seperti mengamati, mempraktikan,dan mendemonstrasikan. (Sudjana, Amp, & Rivai, 2010)



Gambar 1. Tampilan canva dengan berbagai template dan manfaatnya secara online.

Canva juga sangat kompatibel dengan platform yang mungkin sudah digunakan, seperti *Dropbox*, *Google Drive*, *Google Classroom* dan *Microsoft teams*. Sebagai media mengajar, canva sangat bagus untuk mendorong kreativitas, meningkatkan kolaborasi, dan menyenangkan. Guru bisa mengembangkan rancangan pembelajaran yang sudah disediakan oleh canva dalam bentuk template, guru hanya perlu memilih tema template rancangan pembelajaran yang sesuai dan melakukan sedikit editing untuk menyesuaikan dengan pembelajaran yang akan dilakukan. Canva juga menyediakan template-template presentasi. Seperti pada aplikasi offline presentasi yaitu Powerpoint, di Canva juga bisa dijalankan slide presentasinya. Presentasi di Canva selain dapat digunakan online, juga dapat didownload sebagai file pdf atau gambar. Dengan file gambar atau pdf, lebih mudah presentasi dibagikan, misalnya ke wali murid siswa (Putra, 2020).



Gambar 2. contoh template di Canva salah satunya *education* berupa *classroom decor kit template*.

Berdasarkan hasil observasi langsung dan wawancara kepada guru serta kepala sekolah di SD Muh Bodon di tahun 2019 hingga 2020 ditemukan beberapa permasalahan pada proses pembelajaran. Salah satunya adalah (1) kurangnya pembelajaran kreatif di sekolah yang sangat diperlukan oleh peserta didik, (2) guru masih kurang memiliki kompetensi penggunaan aplikasi media untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terutama di masa pandemi covid-19, (3) guru membutuhkan media yang cocok digunakan dalam pembelajaran, (4) belum ada integrasi yang baik tiap mata pelajaran dengan media pembelajaran berbasis online di masa pandemi covid-19 salah satunya mata pelajaran kewirausahaan.

Tujuan pelaksanaannya pengabdian ini adalah (1) memberikan wawasan dan meningkatkan kreatifitas kepada para guru di SD Muhammadiyah Bodon. (2) memberikan wawasan mengenai kompetensi editing melalui canva sehingga dapat meningkatkan komampuan guru-guru di SD Muhammadiyah Bodon, (3) memberikan pilihan aplikasi *canva for education* sebagai media yang cocok dalam pembelajaran, (4) meningkatkan integrasi yang baik tiap mata pelajaran dengan media pembelajaran berbasis online di masa pandemi covid-19 salah satunya mata pelajaran kesenirupaan, kewirausahaan, teknologi pendidikan.

Sasaran kegiatan adalah guru-guru di SD Muhammadiyah di Bodon yang masih membutuhkan wawasan, *sharing*, dan pelatihan pembelajaran kreatif menggunakan *canva for education* untuk guru SD Muhammadiyah Bodon. Pelatihan rencana dilaksanakan offline, namun mengedepankan protokol covid-19, sehingga peserta dibatasi maksimal 10 orang saja perwakilan dari sekolahan tersebut.

## METODE

Metode menjelaskan tahapan atau langkah dalam melaksanakan program : 1). solusi yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan, kegiatan pelatihan ini akan dilaksanakan dengan menggunakan metode kegiatan berikut ini.

### a) Metode Ceramah dan Diskusi

Metode ini digunakan untuk memberikan pemahaman pengertian, fungsi, dan bagian-bagian dalam aplikasi *canva for education*, cara penggunaannya.

### b) Unjuk Kerja (Praktik)

Metode praktek akan memberikan pengalaman konkret tentang bagaimana menggali ide, dan mengaktualisasikanya ke dalam karya melalui aplikasi canva secara praktek kelompok (*Joint Construction*) atau individu.

c) **Self and Group Reflection**

Metode ini dipakai untuk menguatkan pemahaman/ pengetahuan dan praktik tentang bagaimana menggali ide, gagasan, kemudian mengaktualisasikannya ke dalam karya estetik melalui refleksi kelompok serta mengambil kemanfaatan pelatihan baik terhadap pribadi, guru maupun kemanfaatan terhadap peserta didik dan institusi sekolah. Peserta dibatasi maksimal 10 karena di masa pandemi covid-19.

d) **Pengukuran ketercapaian pemahaman**

Pengukuran ketercapaian pemahaman dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peserta memahami pengetahuan tentang materi canva. Pengukuran dilakukan dengan memberikan *pretest* dan *posttest* kepada peserta pelatihan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melibatkan guru-guru sekolah dasar yang berada di SD Muhammadiyah Karangploso. Waktu pengabdian dilaksanakan selama 2 semester semester genap 2020/2021 dan semester gasal 2021/2022 masing-masing minimal dalam 2 hari dan masing-masing 400 menit. Genap (juni-September), gasal (Oktober-November) dan dilaksanakan pada tanggal 8 juni dan 13 Juni 2021.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diberikan oleh 2 dosen dan didampingi oleh 2 mahasiswa dari Prodi PGSD FKIP UAD. Kegiatan pelatihan ini akan dilaksanakan dengan menggunakan metode kegiatan berikut ini.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini akan melibatkan guru-guru sekolah dasar yang berada di SD Muhammadiyah Bodon. Pada pelatihan ini akan dilakukan pre test sebelum materi diberikan dan post test setelah materi diberikan, sehingga peningkatan keberdayaan dari materi pengabdian terlihat. Pemateri diberikan oleh 2 dosen dan didampingi oleh 2 mahasiswa dari Prodi PGSD FKIP UAD.

## HASIL, PEMBAHASAN, DAN DAMPAK



Gambar 3. Hasil post test kenaikan ketertarikan menggunakan media pembelajaran salah satunya canva

Dari hasil analisis pretest dapat diketahui bahwa 70.6% (12 orang) belum mengenal canva secara umum, 29.4% (5 orang) sudah mengetahui canva secara umum. 82% (14) peserta belum mengetahui tentang *canva for education* dan 17,6% (3) orang peserta pengabdian sudah mengetahui baru-baru ini, 3 orang peserta yang sudah mengetahui pemanfaatan canva baru-baru ini memafaatkan canva untuk pendidikan/pembelajaran dalam bentuk *desain header*

*Classroom*, Membuat *background* materi dan membuat *slide video* pembelajaran maupun presentasi. Semua peserta berharap bisa memahami dan semakin mahir dalam memanfaatkan *canva for education*.

Hasil analisis *posttes* setelah mengikuti materi pengabdian *canva for education* semua peserta (100%) yang terlibat sepakat menyatakan tertarik menggunakan Canva untuk pendidikan/pembelajaran. Peningkatan itu dapat kita lihat pada gambar 3.

Kesan Peserta pengabdian setelah mengetahui tentang *canva for education* sangat positif, antara lain, sangat menarik dalam pembelajaran, Sangat membantu proses pembelajaran, sangat bagus dan mempunyai fitur yang lengkap untuk menunjang pembelajaran daring (*colaboration and shareable*). Beberapa ide dimunculkan oleh peserta dalam pemanfaatan canva untuk pembelajaran antara lain membuat presentasi yang lebih menarik, digunakan untuk penugasan siswa, pembuatan video pembelajaran dan dijadikan sebagai media pembelajaran tematik.

Hal tersebut selaras dengan artikel (MS, Sudirman, Ariska, Desti, & Sari, 2020) yang menyebutkan disaat menghadapi situasi darurat pandemi Covid 19 yang sedang dihadapi saat ini. Terlebih lagi, khususnya mata pelajaran fisika yang bukan hanya memuat konten teori yang dijelaskan kepada siswa, melainkan materi yang berhubungan dengan matematis, grafik dan praktikum fisika yang sifatnya eksak, para peserta di SD Muhammadiyah Bodon juga beberapa adalah guru IPA yang memiliki permasalahan yang sama, sehingga aplikasi canva sangatlah bermanfaat dan dibutuhkan para guru-guru.

Adapun hasil foto-foto kegiatan pengabdian Canva ini adalah :



Gambar 4. Acara dipandu MC dari pihak sekolah dan pembacaan ayat suci al quran bersama, acara dilanjutkan di Buka oleh Kepala sekolah Eko Rusyan A P, S.Pd.Si, M.Pd dari SD Muhammadiyah Bodon dan menyampaikan sambutan berupa apresiasi dan ucapan terimakasih kepada tim pengabdian dari PGSD UAD.

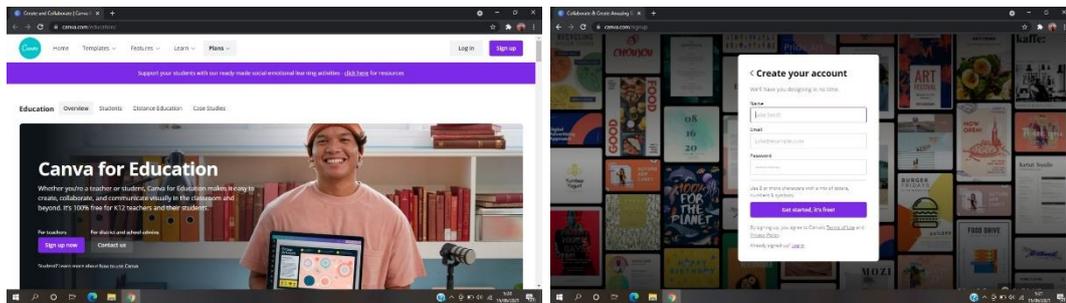


Gambar 5. Pemateri pertama di isi oleh Fery Setyaningrum, M.Pd yang sedang menyampaikan pembelajaran kreatif pada model pembelajaran digital di abad-21.

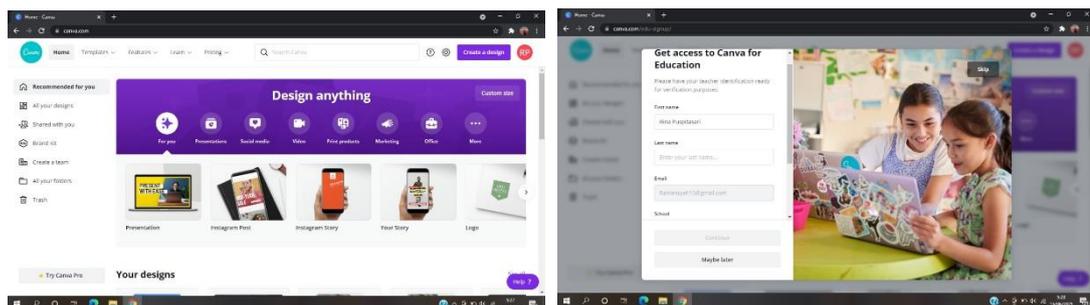


Gambar 6. Pemateri kedua Lovandri Dwanda Putra, M.Pd sedang menyampaikan materi mengenai manfaat dan tujuan template serta feature canva.

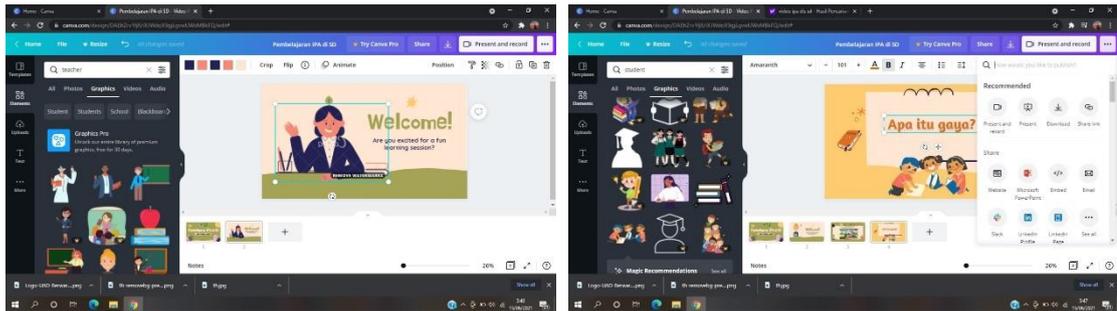
Pada Materi kedua detail materi yang diberikan merupakan (1) teori dasar-dasar desain yang dapat menarik peserta didik, (2) cara pembuatan akun canva dan klaim akun *canva for education*, (3) pengenalan *tools canva* dalam basis website dan gawai, (4) pembuatan *project media* pembelajaran berbasis slide presentasi, (5) integrasi hasil *project media* pembelajaran menggunakan canva pada website kelas maya. Berikut beberapa materi yang disampaikan berupa wawasan mengenai aplikasi canva adalah sebagai berikut :



Gambar 7. Proses pengenalan awal aplikasi canva dan cara *sign up* di aplikasi *canva*



Gambar 8. Proses mendaftar di *canva for education* dan pengenalan *feature* serta template canva.



Gambar 9. Proses pemberian materi mengenai praktek menggunakan template slideshow atau presentasi hingga bagaimana cara menyimpannya bila telah selesai.

Pelatihan berjalan dengan baik dan lancar, peserta pelatihan sangat antusias dan pro aktif dalam proses pemberian materi. Beberapa peserta ada yang bertanya bahkan menanyakan perihal materi berkali-kali. Ketika ditanya oleh tim pengabdian respon menjawab peserta juga baik dan cepat, sehingga proses pelatihan menjadi terasa menyenangkan.



Gambar 10. Peserta guru di SD Muh Bodon sedang praktek bersama mengaplikasikan *canva for education*.



Gambar 11. Peserta pelatihan telah selesai melaksanakan praktik bersama dan berfoto bersama dengan tim pengabdian.

Dampak yang terlihat dari hasil pengabdian ini adalah dampak sosial. Dampak sosial yang terjadi adalah para peserta pelatihan menjadi semakin solid karena saling bekerjasama mengajari materi satu dengan lainnya, sehingga terlihat lebih kompak. Dampak ekonomi belum terlalu terlihat dalam pengabdian ini.

## SIMPULAN

Peningkatan keberdayaan mitra yang berupa peningkatan pengetahuan tentang materi mengenai media pembelajaran yang kreatif dari hasil pretest dapat diketahui bahwa 70,6% (12 orang) belum mengenal canva secara umum, 29,4% (5 orang) sudah mengetahui canva secara umum. 82% (14) peserta belum mengetahui tentang canva for education dan 17,6% (3) orang peserta pengabdian sudah mengetahui baru-baru ini. Setelah dilaksanakan pengabdian dan melakukan posttes setelah mengikuti materi pengabdian canva for education semua peserta (100%) yang terlibat sepakat menyatakan tertarik menggunakan Canva untuk pendidikan/pembelajaran.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada :

- 1). LPPM UAD yang telah memberikan pendanaan kepada PPM regular tim,
- 2). SD Muhammadiyah Bodon,
- 3). Pihak-pihak yang berkontribusi secara langsung seperti mahasiswa PGSD yang telah membantu tim dan tim dilapangan yang telah membantu terlaksananya pengabdian ini dengan maksimal, (4) Kaprodi PGSD FKIP UAD yang telah mendukung program kami, dan semua pihak yang tidak dapat kami sebutkan satu persatu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran (edisi revisi)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Bakri, Fadhilah, N., & Dkk. (2021). Pelatihan Pembuatan Materi Presentasi dan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Kepada Guru Di Kota Medan dan Jayapura Secara Online. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 1(7).
- MS, S., Sudirman, Ariska, M., Desti, M. A., & Sari, M. (2020). Pendampingan Pembelajaran Inspiratif secara Online melalui Media Presentasi Canva untuk Guru-guru MGMP Fisika Kabupaten Musi Rawas. *Wahana Dedikasi Jurnal PKM Ilmu Pendidikan*, 3(2). Retrieved from doi: <http://dx.doi.org/10.31851/dedikasi.v3i2.4948>
- Putra, L. D. (2020). Canva For Education Untuk Kelas Lebih Kreatif dan Produktif dalam Pembelajaran Jarak Jauh. In <https://hightechteacher.id/canva-for-education/>. Retrieved from <https://hightechteacher.id/canva-for-education/>
- Sudjana, Amp, & Rivai, A. (2010). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo Offset.
- Tiawan, D. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat SMK Di Smkn 1 Gunung Putri Bogor. *BERNAS Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4).