



## PENGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN BAGI GURU SD SWASTA IT DARUSSALAM

**Desniarti<sup>1)</sup>, Zulfitri<sup>2)</sup>, Haryati Ahda<sup>3)</sup> Siti Khayroiyyah<sup>4)</sup>**

Universitas Muslim Nusantra Al Washliyah <sup>1,2,3)</sup>

[desniarti@umnaw.com](mailto:desniarti@umnaw.com)

[zulfitri@umnaw.ac.id](mailto:zulfitri@umnaw.ac.id)

[haryatiahda@umnaw.ac.id](mailto:haryatiahda@umnaw.ac.id)

### ABSTRAK

Masa pandemi covid – 19 sangat terasa pengaruhnya bagi dunia pendidikan kita saat ini karena pembelajaran tidak lagi dilakukan dengan tatap muka melainkan dengan jarak jauh atau daring. Ketersampaian materi menjadi rendah dikarenakan siswa hanya mengerjakan tugas saja tanpa diberi penjelasan oleh guru. Kendala paling besar adalah keterampilan dan kemampuan guru dalam mendesain dan menggunakan media pembelajaran. Hal tersebut juga berpengaruh pada sekolah yang menjadi mitra. Maka penggunaan media canva menjadi salah satu upaya kreatif untuk menciptakan pembelajaran yang berarti yang dapat membantu guru dalam menyampaikan materinya secara menarik dan menyenangkan. Tujuan pelaksanaan pengabdian program kemitraan masyarakat ini adalah (1) membentuk kelompok kerja guru, (2) memberikan informasi kepada guru tentang aplikasi canva, (3) melatih guru dan membimbing guru dalam menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran. Target luaran adalah guru dapat mendesain pembelajaran dengan menggunakan media canva sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan mudah di pahami oleh siswa. Metode pelaksanaan kegiatan sosialisasi ini meliputi tiga tahapan, yaitu : (1) Peserta Kegiatan, (2) Peralatan , (3) Instrumen Kegiatan (4) Pelaksanaan Kegiatan. Mitra pengabdian ini adalah SD Swasta IT Darrusalam.

**Kata kunci :** Media, Pembelajaran, Canva.

### ABSTRACT

The COVID-19 pandemic has a very strong impact on our world of education today because learning is no longer done face-to-face but remotely or online. Material delivery is low because students only do assignments without being given an explanation by the teacher. The biggest obstacle is the skills and abilities of teachers in designing and using learning media. This also affects the partner schools. So the use of canva media is a creative effort to create meaningful learning that can help teachers deliver their material in an interesting and fun way. The objectives of implementing this community partnership program are (1) to form a teacher working group, (2) to provide information to teachers about the canva application, (3) to train teachers and guide teachers in using the canva application as a learning medium. The output target is that teachers can design learning using canva media so that the learning process becomes fun and easy for students to understand. The method of implementing this socialization activity includes three stages, namely: (1) Activity Participants, (2) Equipment, (3) Activity Instruments (4) Activity Implementation. The partner of this service is the SD Swasta IT Darrusalam.

**Keywords :** Media, Learning, Canva.



## 1. PENDAHULUAN

### a. Situasi Mitra

SD IT Darrusalam terletak di Jln. Pendidikan Ardagusema Kelurahan Deli Tua Timur Kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara. Jarak SD IT Darrusalam dari Universitas Muslim Negeri Al Washliyah adalah 10 km.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Sekolah dan beberapa orang guru SD IT Darrusalam diperoleh informasi bahwa jumlah guru di sekolah tersebut ada 9 orang dan jumlah ruangan kelas ada 6 ruangan. Kurikulum yang digunakan adalah K.13. Proses kegiatan belajar mengajar dilaksanakan pada pagi hari. Siswa /siswi SD IT Darrusalam berjumlah 122 orang. Mayoritas penduduk masih taraf ekonomi rendah sampai menengah dimana masih banyak dari wali murid yang bekerja sebagai buruh dan wiraswasta.

Di temukan kendala - kendala di SD IT Darrusalam yaitu guru – guru disana belum punya wawasan dan pengetahuan dalam mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang berbasis IT. Hal ini dikarenakan kurangnya pengetahuan untuk penggunaan aplikasi – aplikasi sebagai media pembelajaran. Metode yang digunakan masih metode ceramah serta fasilitas yang masih kurang memadai. Bila kita lihat di zaman sekarang adalah zaman dimana sorang guru harus melek teknologi. Hal ini sesuai dengan Permendiknas No. 16 tahun 2007 tentang standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru yang menyatakan bahwa guru harus dapat memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran.

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat pada saat ini tidak terlepas pengaruhnya pada dunia pendidikan. Tuntutan global terus menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai peningkatan mutu pendidikan, maka peningkatan kinerja guru pada masa mendatang di perlukannya sistem informasi dan teknologi yang mana tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung , tetapi juga sebagai senjata utama untuk mendukung keberhasilan kinerja guru sehingga mampu bersaing dalam dunia global (Budiman,2017).

Saat ini sistem pembelajaran masih daring, dimana pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa. Guru harus memastikan pembelajaran tetap terlaksana sebagaimana mestinya dan guru harus bisa mendesain media pembelajaran sehingga materi yang disampaikan guru bisa dimengerti dengan baik oleh siswa. Keberhasilan guru dalam melakukan pembelajaran daring pada masa Pandemi covid 19 ini merupakan kemampuan guru dalam berinovasi merancang penyajian materi dan guru harus bisa memanfaatkan aplikasi – aplikasi yang sesuai dengan metode pembelajaran yang digunakan.

Solusi dari permasalahan yang dihadapi guru adalah penggunaan media yang tepat untuk pembelajaran daring. Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir dalam dunia teknologi adalah Aplikasi Canva. Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi , resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva. Adapun jenis – jenis presentasi yang ada pada aplikasi canva



seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya (Garris, 2020)

### **b. Permasalahan Mitra**

Mitra dalam kegiatan PKM ini adalah SD IT Darrusalam yang beralamat di Jln. Pendidikan Ardagusema Kelurahan Deli Tua Timur Kecamatan Deli Tua Kabupaten Deli Serdang Provinsi Sumatera Utara. Berdasarkan analisis situasi permasalahan yang ada pada mitra adalah sebagai berikut :

1. Kurangnya informasi dan pengetahuan guru tentang aplikasi – aplikasi yang bisa di gunakan dalam pembelajaran
2. Kurangnya kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran yang inovatif dalam pembelajaran daring
3. Guru mengalami kesulitan dalam menggunakan IT , dikarenakan kurangnya informasi dan pelatihan penggunaan media pembelajaran yang berbasis IT.

Berdasarkan identifikasi masalah, mitra membatasi masalah kurangnya pengetahuan guru tentang aplikasi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran. Oleh sebab itu Tim Pengabdian mengingat dan menimbang tentang waktu pelaksanaan dan dana yang tersedia sehingga tim pengabdian hanya fokus menyelesaikan masalah mitra pada pemberian informasi tentang aplikasi sebagai media pembelajaran

## **2. TARGET DAN LUARAN**

### **a. Target Kegiatan**

Berdasarkan analisis situasi dan indentifikasi masalah yang dihadapi mitra maka yang menjadi target dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah seluruh guru – guru yang ada di SD Swasta IT Darussalam. Adapun solusi yang ditawarkan adalah melakukan sosialisasi penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kreatifitas guru dalam mendesain pembelajaran.

Setelah pelaksanaan kegiatan ini diharapkan pengetahuan guru – guru di SD Swasta IT Darussalam meningkat dalam hal berikut ini :

1. Meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran.
2. Guru mampu dalam mengembangkan pengetahuan tentang penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran
3. Guru mendapatkan informasi tentang aplikasi canva
4. Guru lebih kreatif dan inovatif dalam mendesain pembelajaran
5. Aplikasi canva merupakan salah satu media yang bisa digunakan oleh guru – guru dalam peoses pembelajaran , karena aplikasi ini menyediakan template presentasi yang menarik dan sangat mudah di akses oleh guru – guru.

### **b. Luaran dari Kegiatan**

Target luaran yang ingin dicapai dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah :

1. Publikasi ilmiah pada Jurnal ber ISSN/ Prosiding



2. Publikasi media online
3. Publikasi youtube
4. Laporan pengabdian

### 3. METODE PELAKSANAAN

#### a. Peserta Kegiatan

Peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk tema sosialisasi aplikasi canva sebagai media pembelajaran ini adalah seluruh guru yang ada di SD Swasta IT Darussalam.

#### b. Peralatan

Adapun alat – alat yang dibutuhkan dalam kegiatan sosialisasi ini adalah sebagai berikut :

1. Meja dan kursi sebagai tempat duduk peserta kegiatan
2. Laptop sebanyak 1 unit sebagai alat untuk memaparkan materi
3. Infokus sebagai alat untuk menampilkan materi yang dihubungkan ke laptop
4. Alat tulis sebagai penunjang pelaksanaan
5. Dan lain – lain

#### c. Instrumen Kegiatan

Intrumen dari kegiatan pengabdian ini berguna untuk mengetahui pemahaman guru – guru sebagai peserta kegiatan. Alat pengumpul data yang digunakan untuk mengukur pemahaman guru – guru adalah angket pemahaman peserta terhadap kegiatan pengabdian. Angket meliputi : Saya mengetahui judul kegiatan, Saya mengetahui tujuan kegiatan, Saya mengetahui aplikasi yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran, Saya pengetahui apliaksi canva, Saya mengetahui langkah – langkah penggunaan aplikasi canva.

#### **Pelaksanaan Kegiatan**

Rencana kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada program sosialisasi penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajar bagi guru SD Swasta IT Darrusalam adalah sebagai berikut :

##### 1. *Persiapan Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat*

Pada tahap ini tim pengabdian melakukan survei dan wawancara kepada pihak sekolah untuk mengumpulkan informasi guna mengetahui permasalahan yang sedang dihadapi mitra serta memilih solusi masalah. Kemudian para tim pengabdian mempersiapkan surat izin, menentukan lokasi sosialisasi, menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan dalam melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat .

##### 2. *Sosialisasi dan Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat*

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat pada tahap ini adalah berupa pemberian informasi tentang apliaksi canva sebagai media pembelajaran bagi guru SD Swasta IT Darussalam. Adapun tahap kegiatan pelaksanaan adalah sebagai berikut:



- a. **Sosialisasi**, pada tahap ini pelaksanaan memberikan materi yang terkait dengan aplikasi canva sebagai media pembelajaran.
  - b. **Demonstrasi**, pada tahap ini pelaksanaan memberikan penjelasan tentang langkah – langkah penggunaan aplikasi canva seperti berikut ini :
    1. Buka situs <https://www.canva.com>
    2. Pilih sign up sesuai keinginan seperti dengan email, facebook, atau google
    3. Masukkan nama lengkap, email dan password jika ingin sign up dengan email, jika ingin masuk dengan facebook atau google maka lakukan authorize access
    4. Setelah data terisi, klik sign up dan kita sudah mempunyai akun canva dan aplikasi canva siap dioperasikan.
  - c. **Eksperimen**, pada tahap ini pelaksana memberikan kesempatan kepada peserta untuk mempraktekan penggunaan aplikasi canva melalui android masing – masing peserta.
3. *Evaluasi*  
Evaluasi dilakukan secara langsung oleh pelaksana. Evaluasi ini berguna untuk menyempurnakan kegiatan sosialisasi aplikasi canva sebagai media pembelajaran bagi guru di SD Swastaa IT Darrussalam serta menentukan hasil, capaian luaran dan menentukan rencana tahap berikutnya.
4. *Penyusunan Laporan*  
Pada tahap ini tim pengabdian kepada masyarakat menyusun laporan kegiatan. Penyusunan dilakukan setelah seluruh program selesai dilaksanakan.

#### 4. HASIL DAN LUARAN DICAPAI

##### a. Hasil Kegiatan

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang berjudul “ Sosialisasi Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran bagi Guru SD Swasta IT Darussalam” telah dilaksanakan pada Selasa, 16 November s.d 18 Desember 2021. Penggunaan media pembelajaran yang variatif dapat meningkatkan kinerja guru yang akan berdampak pada pemahaman siswa terhadap materi yang disajikan guru. Oleh sebab itu seorang guru harus kreatif dan inovatif dalam mendesain pembelajaran sehingga siswa lebih mudah mehami materi pembelajaran yang disampaikan.

##### **Pengenalan Aplikasi Canva**

Aplikasi canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam fitur seperti presentase, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva. Adapun jenis presentase yang ada pada canva yaitu presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi dan lain – lain. Dengan memanfaatkan aplikasi ini para guru, khususnya guru – guru yang ada di SD Swasta IT Darrussalam lebih kreatif untuk mendesaian pembelajarannya.



Kelebihan dari aplikasi canva ini adalah (1) memiliki beragam desain yang menarik; (2) mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran; (3) menghemat waktu dan praktis dalam penggunaannya; (4) dalam mendesain tidak harus menggunakan laptop tetapi juga bisa melalui gawai.

Keuntungan bagi guru – guru adalah mempermudah guru dalam mendesain pembelajaran, sehingga materi yang disajikan guru tanpa tatap muka lebih menarik dan mudah difahami peserta didik. Mendesain tidak harus menggunakan laptop tetapi bisa menggunakan android yang akan memudahkan guru – guru mendesain dalam situasi apapun.

Adapun hal – hal yang telah dicapai dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah :

1. Memberikan informasi tentang penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran
2. Memberikan pendampingan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif
3. Guru menjadi lebih melek teknologi dengan cara memanfaatkan aplikasi canva sebagai alat untuk mendesain pembelajaran

Untuk menyelesaikan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan beberapa tahap yaitu sebagai berikut :

1. Melakukan koordinasi dengan pihak yang terkait

Koordinasi yang dilakukan adalah dengan pihak LP2M UMN Al Washliyah dan pihak sekolah SD Swasta IT Darrusalam secara tertulis mengenai kegiatan yang dilakukan.

2. Melakukan penjadwalan kegiatan

Kegiatan dilakukan dengan mendampingi mitra dalam pemberian materi mengenai penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran dan cara pembuatan akun dari aplikasi canva , serta cara menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran.

3. Melakukan kegiatan pengabdian

Kegiatan yang dilakukan adalah memberikan informasi kepada guru – guru di SD Swasta IT Darrussalam dalam memanfaatkan aplikasi canva sebagai media pembelajaran. Mendampingi guru – guru membuat akun canva dan cara menggunakan aplikasi canva sebagai media pembelajaran. Berikut secara ringkas pembuatan akun canva :

1. Buka situs <https://www.canva.com>
2. Pilih sign up sesuai keinginan seperti dengan email, facebook, atau google
3. Masukkan nama lengkap, email dan password jika ingin sign up dengan email, jika ingin masuk dengan facebook atau google maka lakukan authorize access
4. Setelah data terisi, klik sign up dan kita sudah mempunyai akun canva dan siap di operasikan

4. Melakukan monitoring dan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian.



Monitoring atau evaluasi merupakan hal yang harus dilakukan oleh tim pelaksana kegiatan setelah melaksanakan kegiatan dengan tujuan untuk mengetahui ketercapaian tujuan kegiatan.

Kepala sekolah serta guru – guru SD Swasta IT Darrusalam mengucapkan terimakasih kepada LP2M UMN Al Washliyah Medan sebagai tim pelaksana sekaligus panitia dalam acara kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini , karena sudah bersedia memfasilitasi guru dalam kegiatan sosialisasi penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi berikut ini disajikan perhitungan pemahaman peserta terhadap materi yang disajikan dalam kegiatan di SD Swasta IT Darrusalam. Adapun hasil perhitungan pemahaman peserta terhadap kegiatan disajikan pada tabel berikut ini:

**Tabel. 4.1**  
**Rekapitulasi Pemahaman Peserta Terhadap Kegiatan**

No	Uraian	Nama Urut Peserta										Total	Rata-rata	Persentase Per Uraian (%)
		U-1	U-2	U-3	U-4	U-5	U-6	U-7	U-8	U-9	U-10			
1	Saya mengetahui judul kegiatan	4	5	4	4	5	5	4	5	2	5	43	4.30	86
2	Saya mengetahui tujuan kegiatan	3	5	3	4	4	5	4	5	2	5	40	4.00	80
3	Saya memahami aplikasi canva	4	4	4	4	4	5	5	5	2	4	41	4.10	82
4	Saya mengetahui jenis – jenis presentasi dari aplikasi canva	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	37	3.70	74
5	Saya memahami langkah – langkah menggunakan aplikasi canva	4	4	4	4	4	4	4	5	3	3	39	3.90	78
6	Saya mengetahui kelebihan aplikasi canva	3	4	4	4	5	5	4	5	3	3	40	4.00	80
7	Saya mengetahui kekurangan aplikasi canva	3	4	4	4	4	4	4	5	3	4	39	3.90	78
8	Saya mengetahui cara menggunakan	4	5	4	3	5	4	4	5	3	3	40	4.00	80



	aplikasi canva													
9	Saya bisa mendesain pembelajaran dengan aplikasi canva	4	4	3	4	5	5	5	5	3	3	41	4.10	82
10	Saya mengetahui tujuan penggunaan aplikasi canva	4	4	3	4	5	3	5	5	3	3	39	3.90	78
<b>TOTAL</b>		37	43	37	38	45	44	43	49	27	36			
<b>Rata-rata</b>		3.70	4.30	3.70	3.80	4.50	4.40	4.30	4.92	2.70	3.60			
<b>Skor</b>		0.74	0.86	0.74	0.76	0.9	0.88	0.86	0.98	0.54	0.72			
<b>Persentase (%)</b>		74.00	86.00	74.00	76.00	90.00	88.00	86.00	98.00	54.00	72.00			

Dari table diatas disajikan kembali persentase tingkat pemahaman peserta terhadap kegiatan PKM yaitu

**Tabel. 4.2**

**Rekapitulasi Pemahaman Peserta Terhadap Kegiatan PKM**

No. Urut Peserta	U-1	U-2	U-3	U-4	U-5	U-6	U-7	U-8	U-9	U-10	Total
<b>Persentase</b>	74%	86%	74%	76%	89%	88%	86%	98%	54%	72%	79,7%

Dari tabel 4.2 dapat dilihat tingkat pemahaman peserta terhadap materi yang di paparkan oleh tim pengabdian di SD Swasta IT Darrusalam adalah 79,7%. Hal ini menunjukkan bahwa tujuan dari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada tema sosialisasi penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran telah tercapai.

**b. Luaran Yang Dicapai**

Luaran yang dicapai dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang sosialisasi penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran di SD Swasta IT Darussalm adalah sebagai berikut :

No	Jenis Luaran	Indikator Capaian
<b>LUARAN WAJIB</b>		
1	Prosiding dari seminar nasional ber ISBN Online <sup>1)</sup>	Draf (Menunggu Seminar Nasional oleh LP2M AW)
2	Publikasi pada Media Massa Online <sup>2)</sup>	Terbit Tanggal 27 November 2021





		<a href="https://www.beritasumut.com/detail/pendidikan/Dibimbing-Dosen-UMN--Guru-SD-IT-Darussalam-Manfaatkan-Aplikasi-Canva-untuk-Desain-Media-Pembelajaran-Menarik">https://www.beritasumut.com/detail/pendidikan/Dibimbing-Dosen-UMN--Guru-SD-IT-Darussalam-Manfaatkan-Aplikasi-Canva-untuk-Desain-Media-Pembelajaran-Menarik</a>
3	Publikasi youtube chanel	Terbit Tanggal 25 Desember 2021  <a href="https://youtu.be/ota5MVk51rg">https://youtu.be/ota5MVk51rg</a>

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### a. Kesimpulan

Penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain pembelajaran yang menarik yang akan berdampak pada meningkatnya minat dan hasil belajar peserta didik. Aplikasi canva dapat menjadi salah satu upaya kreatif dan inovatif guru dalam mendesain pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah difahami oleh peserta didik.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini sudah dilakukan sampai tahap pemberian informasi dan pengetahuan tentang penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang kreatif dan inovatif bagi guru – guru SD Swasta IT Darrusalam. Selanjutnya akan diberikan rencana tahapan berikutnya dalam bentuk pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran.

### b. Saran

Saran yang bisa diberikan tim pelaksana kegiatan adalah :

1. Para guru harus melek teknologi sehingga bisa memanfaatkan aplikasi sebagai media pembelajaran.
2. Sekolah sebaiknya selalu memberikan dukungan dan memfasilitasi para guru untuk bisa berkreaitivitas dan inovatif dengan cara mengikuti program – program sosialisasi dan pelatihan. Khususnya pelatihan yang berbasis teknologi .

## REFERENSI

- Budiman Haris, (2017). *Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan*. Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam. Vol. 8(1)
- Lucius Pravasta Alver Leryan, Christophorus Putro Damringtyas, Mario Priyo Hutomo dan Brigida Intan Printina, (2018). *The Use Of Canva Application As An Innovative Presentation Media Learning History*. Prosiding Seminar Nasional.