



Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Kreatif bagi Guru-Guru Di Kecamatan Bulukumpa

Saiful^{1*}, Hamid Ismail², Muh Arief Mukhsin³, Rina Asrini Bakri¹, Andi Mulawakkan Firdaus⁴

¹Universitas Muhammadiyah Makassar, Jalan Gosyen Residence, Makassar, Indonesia, 90223

²STKIP Kie Raha Ternate, Jalan STKIP Kie Raha, Kota Ternate, Indonesia, 97716

³STKIP YPUP Makassar, Jalan Andi Tonro, Makassar, Indonesia, 90223

⁴Pendidikan Matematika, Universitas Muhammadiyah Makassar, Jln Tamarunang Indah, 90121

*Email koresponden: saiful@unismuh.ac.id

ARTICLE INFO

Article history

Received: 23 Okt 2022

Accepted: 28 Jan 2023

Published: 30 Apr 2023

Kata kunci:

Canva;
Guru;
Pelatihan;
Teknologi

Keywords:

Canva;
Teacher;
Technology;
Training

ABSTRAK

Background: Minimnya pengetahuan dan *skill* guru terkait teknologi yang dijadikan sebagai media pembelajaran menyebabkan guru kurang kreatif sehingga membuat minat belajar siswa menjadi bosan dan tidak menyenangkan. Tujuan kegiatan ini adalah untuk memberikan pembelajaran kepada para guru agar dapat melaksanakan proses pembelajaran yang efektif dan menyenangkan guna meningkatkan minat belajar siswa. **Metode:** Kegiatan ini dimulai dengan tahap analisis dengan menanyakan kendala para guru di SDN 239 Sarajoko terkait proses pembelajaran secara online melalui aplikasi *zoom* bersama para guru di sdn 239 sarajoko sejumlah 13 orang dan secara *offline* pula di laksanakan, kemudian merancang dan melaksanakan pelatihan aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran dengan melakukan presentasi materi yang setelah itu terdapat sesi tanya jawab dan tahap evaluasi hasil pelatihan serta tahap akhir dalam bentuk konsultasi yang dilakukan agar tetap melakukan hubungan komunikasi kepada mitra dan tim pengabdian. **Hasil:** Adapun hasil dari pengabdian ini dapat di gambarkan dalam beberapa tahapan yaitu 3 indikator yang menjadi fokus tim pengabdian untuk diimplementasikan dalam program tersebut adalah aplikasi canva dalam membuat video, power point dan poster sebagai bahan pembelajaran. **Kesimpulan:** Kegiatan pelatihan aplikasi canva ini sangat membantu para guru guna meningkatkan kemampuan mereka dalam memberikan metode pengajaran modern dan efektif yang akan membuat proses pembelajaran menjadi sistematis dan nyaman.

ABSTRACT

Background: The lack of knowledge and skills of teachers related to technology used as learning media causing teachers to be less creative so that students' interest in learning becomes bored and unpleasant. The purpose of this activity is to provide learning to teachers so that they can carry out an effective and enjoyable learning process in order to increase student interest in learning. **Method:** This activity begins with the analysis stage by asking the teachers at SDN 239 Sarajoko problems regarding the online learning process through the *zoom* application with 13 teachers at SDN 239 Sarajoko and also carrying out offline, then designing and implementing the Canva application training as a learning media by presenting material after which there is a question and answer session and an evaluation stage of the training results as well as the final stage in the form of consultations which are carried out in order to maintain communication with partners and the service team. **Results:** The results of this dedication can be described in several stages, namely the 3 indicators that are the focus of the service team to be implemented in the program are the Canva application in making videos, power points and posters as learning materials. **Conclusion:** This Canva application training activity is very helpful for teachers to improve their ability to provide modern and effective teaching methods that will make the learning process systematic and comfortable.



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dewasa ini membawa pengaruh yang begitu signifikan dan dapat merubah tatanan sistem sosial hal ini juga berdampak di dunia pendidikan dengan peralihan sistem pembelajaran dari sistem pertemuan langsung (tatap muka) ke sistem daring (online) (Fitria et al., 2021). Namun yang menjadi tantangan ialah kesiapan guru di Kecamatan Bulukumpa sebagai pendidik untuk memanfaatkan platform media sosial. Untuk menyikapi hal tersebut guru sebagai aktor utama dalam hal mendidik harus bahkan diwajibkan lebih pintar dan cerdas dibandingkan dengan murid-muridnya dalam menggunakan berbagai platform media pembelajaran karena akan menjadi bumerang yang akan mempengaruhi profesionalitasnya sebagai guru. Selain itu, gaya pembelajaran online harus di desain semenarik mungkin dan berinovasi agar siswa di Kecamatan Bulukumpa dalam menerima pembelajaran tidak merasa bosan dan tetap aktif dalam belajar (Sholeh et al., 2020).

Dari berbagai aplikasi platform pembelajaran Canva merupakan layanan untuk membuat konten, presentasi, poster dan lain-lain yang sangat membantu dalam proses kegiatan pembelajaran online sehingga guru di Kecamatan Bulukumpa dapat mentransfer ilmu pengetahuannya kepada siswa dengan cara menyenangkan (Supradaka, 2022). Untuk pembelajaran jarak jauh sangat penting bagi guru di Kecamatan Bulukumpa menguasai teknik dan aplikasi yang digunakan untuk mengetahui pembelajaran yang menyenangkan untuk siswanya. Canva merupakan salah satu dari berbagai aplikasi yang dapat memberikan fitur desain dan cocok untuk media pendidikan belajar yang secara kreatif dan menarik (Monoarfa & Haling, 2021; Pelangi, 2020; Wulandari & Mudinillah, 2022), selain itu canva bisa digunakan dengan cara gratis dengan menggunakan trial selama 30 hari (Monoarfa & Haling, 2021). Berbagai fitur yang bisa dimanfaatkan seperti template untuk presentasi, membuat poster, mendesain kartu belajar dan masih banyak lagi fitur-fitur yang tersedia dan semua bisa digunakan secara gratis (Marwadi & Sodik, 2022). Untuk meringankan institusi pendidikan tidak harus mengeluarkan dana yang cukup besar dalam membuat media pembelajaran yang efektif dan kreatif di media pembelajaran yang berbasis online agar bisa meningkatkan kualitas pendidikan di era pembelajaran online (Canva, 2022). Sejauh eksplorasi penulis telah ada yang melaksanakan kegiatan program kemitraan masyarakat yang mengalami peningkatan hasil belajar siswa menggunakan aplikasi Canva, (Arifah et al., 2021). Dengan adanya kegiatan pelatihan ini dapat menjadi solusi bagi guru-guru yang ada di Kecamatan Bulukumpa menjadikan media pembelajaran yang kreatif agar siswa dapat menerima pembelajaran yang menyenangkan.

Berdasarkan hasil survey terkait permasalahan SDN 239 Sarajoko yang merupakan salah satu Sekolah di Kecamatan Bulukumpa dapat teridentifikasi beberapa substansi permasalahan antara lain adalah minimnya pengetahuan dan skill guru terkait teknologi yang dijadikan sebagai media pembelajaran, metode pembelajaran yang digunakan para guru kurang kreatif sehingga membuat minat belajar siswa menjadi bosan dan tidak menyenangkan (Hasriadi, 2022; Jamila, Ahdar, & Natsir, 2021; Raihany, Widjaya, Meliya, & Andi, 2022). Ini adalah alasan fundamental mengapa pengabdian ini dilaksanakan oleh tim kolaborasi di SDN 239.

METODE PELAKSANAAN

Dengan melakukan kajian dan analisis secara mendalam perihal permasalahan mitra maka dapat dilakukan metode pelaksanaan kepada mitra dengan model pelatihan penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang kreatif. Adapun rangkaian pelaksanaan pelatihannya sebagai berikut:

a. Tahap Analisis

Tahap ini dapat dilakukan secara online melalui aplikasi *Zoom* atau *Google Meet* dan *link* tersebut dapat disebarikan kepada para guru disekolah mitra. Dan menanyakan kendala mitra terkait proses pembelajaran secara *online*

b. Tahap Perancangan

Setelah melakukan tahap analisis maka langkah selanjutnya yang dilakukan adalah Tim Pengabdian yaitu merancang pelatihan menggunakan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran. Aplikasi *Canva* dipilih sebagai aplikasi media pembuatan bahan ajar karena bisa digunakan melalui *Handphone* maupun *laptop*.

c. Tahap Pelatihan atau Praktik

Tahap awal yang dilakukan ialah TIM melakukan presentasi kepada mitra terkait pentingnya model pembelajaran yang kreatif dan menarik kepada siswa dan memperkenalkan aplikasi *Canva* kepada mitra sekaligus diarahkan dan dibimbing dalam menggunakan aplikasi *Canva*.

d. Sesi Tanya Jawab

Setelah melakukan pelatihan dan pendampingan terkait penggunaan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran maka Tim membuka ruang Sesi tanya jawab kepada mitra terkait apa yang tidak dipahami

e. Tahap Evaluasi Hasil Kegiatan Pelatihan

Tahap ini dilakukan untuk mengukur sejauh mana perkembangan dari hasil pelatihan kepada mitra.

f. Memberikan Tugas Mandiri kepada Mitra secara individu

Tahap ini dilakukan agar lebih efektif menilai mitra terkait kreatifitasnya dalam mendesain media pembelajaran.

g. Evaluasi Tugas Mandiri

Tahap tersebut dilakukan untuk memberi masukan kepada para mitra secara Individu.

h. Tahap Konsultasi

Setelah semua rangkaian kegiatan pelatihan dilakukan maka tahap terakhir ialah tahap konsultasi. Tahap ini dilakukan agar tetap melakukan hubungan komunikasi kepada Mitra dan TIM pengabdian.

Partisipasi Mitra pada kegiatan pelatihan ini ialah komitmen mengikuti rangkaian kegiatan dari awal sampai akhir agar dapat mencapai hasil yang memuaskan. Demi keberlangsungan kegiatan ini TIM dan Mitra membuat grup di Facebook atau Whatsapp agar tetap melakukan konsultasi sekalipun kegiatan pengabdian telah selesai dilaksanakan. Peran Dosen dalam hal ini sebagai pembawa materi terkait pentingnya melakukan pembelajaran secara kreatif. Tim Pengabdian juga turun langsung yang berperan sebagai pendamping pelatihan kepada mitra sekaligus pendamping mahasiswa. yang akan membantu langsung proses jalannya kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran yang kreatif kepada Mitra. Mahasiswa yang terlibat akan diberikan rekognisi 4 SKS yang dimana mahasiswa yang terlibat adalah mahasiswa P2K sebagai salah satu syarat penyelesaian studi berbasis pengabdian.

Untuk mengatasi permasalahan mitra, maka akan dilakukan kolaborasi Nasional antara Universitas Muhammadiyah Makassar dengan STKIP YPUP Makassar dan STKIP Kie Raha Ternate melakukan sosialisasi kepada guru terkait pelatihan penggunaan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran yang kreatif. dengan diadakannya pelatihan penggunaan aplikasi *Canva* kepada guru akan memberikan hasil yang signifikan kepada mitra agar supaya metode pembelajaran yang berbasis online lebih kreatif dan membuat proses belajar mengajar lebih

menyenangkan. Diharapkan dengan adanya pelatihan ini dapat membantu dan mempermudah bagi guru lebih kreatif dalam proses belajar mengajar yang berbasis online.

Hasil PKM bersama mitra (SDN 239 Sarajoko) dapat di ukur melalui tugas mandiri dalam mendesain materi pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Pelaksanaan kegiatan program kemitraan kepada masyarakat telah dilakukan oleh Yana & Adam (2019) dari hasil penelitian tersebut mengalami peningkatan hasil pembelajaran mahasiswa dengan menggunakan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran, penelitian lain Pelangi et al., (2020) dari hasil penelitiannya dengan menggunakan aplikasi Canva, guru mampu mentrasfer ilmu pengetahuan, berkreaitifitas dalam media pembelajaran yang berbasis online dengan menggunakan aplikasi Canva untuk siswa. Selanjutnya penelitian terkait pelatihan aplikasi Canva sebagai strategi peningkatan *Technological Knowledge* telah dilakukan oleh Arifah et al., (2021) dari hasil penelitiannya menunjukkan bahwa telah mengalami peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain media pembelajaran.

Tabel 1. Jenis Kegiatan Pengabdian Tahun 2022

| No. | Nama Kegiatan |
|-----|--|
| 1. | Sosialisasi Kegiatan Pelatihan Canva Bersama TIM Kepada Mitra |
| 2. | Perancangan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Aplikasi Pembelajaran Yang Kreatif |
| 3. | Praktik Kegiatan Penggunaan Aplikasi Untuk Media Pembelajaran Yang Kreatif Terhadap Guru |
| 4. | Melakukan Diskusi Tanya Jawab |
| 5. | Melakukan Evaluasi Hasil kegiatan Pelatihan |
| 5. | Memberikan Tugas Mandiri dalam mendesain materi pembelajaran menggunakan aplikasi Canva |
| 6. | Melakukan Evaluasi Tugas Mandiri |
| 7. | Melakukan konsultasi secara langsung maupun online (hybrid) |

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun Hasil dan Pembahasan Pengabdian “Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Bagi Guru-Guru” dapat di gambarkan dalam beberapa tahapan. Dalam pengabdian ini terdapat 3 Indikator yang menjadi Fokus tim pengabdian untuk diimplementasikan dalam Program tersebut.

1. Aplikasi Canva dalam Membuat Video Materi Pembelajaran

Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran dapat membantu Guru-Guru menjadi Lebih kreatif dengan membuat dan merancang Video Pembelajaran yang inovatif dalam melakukan Pengajaran. Dalam Aplikasi Canva dalam membuat Video Materi Pembelajaran Adapun Langkah yang dilakukan dalam mengakses Aplikasi Canva diperkenalkan kepada guru-guru di SDN 239 Sarajoko adalah Sebagai Berikut:

- a) Tim PKM Mengarahkan Peserta Pelatihan untuk Membuka Aplikasi Broswer (Misalnya Chrome) yang ada di Komputer/Laptop. Seperti yang ditampilkan gambar 1 di bawah ini.
- b) Setelah Muncul Tampilan seperti di atas, maka tim PKM mengarahkan para peserta untuk mengetik “Canva” dalam Kolom Pencarian di link <https://www.canva.com/> sehingga muncul tampilan pada layar mereka seperti gambar di bawah ini:
- c) Setelah Menekan Halaman Web Pencarian Canva tersebut, akan muncul tampilan Layar Beranda Utama. Kemudian Tim PKM mengarahkan Peserta untuk menekan Daftar

menggunakan akun Google (Apabila belum memiliki Akun) dan menekan Masuk (Apabila Telah Memiliki akun). Seperti yang ditampilkan gambar di bawah ini.

- d) Setelah Menekan “Daftar” (Opsional), Akan Muncul Tampilan Beranda Canva yang telah melewati Akses Daftar/Masuk.
- e) Tim PKM memberikan arahan kepada peserta dengan memperlihatkan Berbagai Fitur yang disediakan dalam Aplikasi Canva ini, Untuk Membuat Sebuah Video Pembelajaran, Peserta memilih Kategori Fitur “Video”. Seperti yang ditampilkan gambar di bawah ini.
- f) Setelah Fitur Video, Peserta diarahkan untuk mengetik dalam Kolom Pencarian “Video Pembelajaran”.
- g) Peserta Akan diperlihatkan Berbagai jenis desain Template Video Pembelajaran di layar mereka masing-masing dan dapat memilih desain Sesuai apa yang diinginkan.
- h) Implementasi Kegiatan

Dalam proses pelaksanaan praktik pembuatan desain video pembelajaran melalui aplikasi canva sangat disambut antusias oleh para guru, hal di buktikan dengan banyaknya peserta yang aktif bertanya terkait kendala yang mereka dapatkan pada saat proses pelatihan ini berlangsung. Pada sesi Implementasi ini dilaksanakan pada Hari pertama kegiatan “Pelatihan Aplikasi Canva dalam Membuat Video Materi Pembelajaran”. Implementasi ini diawali dengan pertanyaan oleh pameri panel dari tim pengabdian: (1) Apakah anda pernah mengaplikasikan canva sebagai media pembelajaran di kelas? Semua peserta menjawab belum pernah mengaplikasikan canva, ini mengindikasikan bahwa aplikasi Canva adalah media yang baru dikenal oleh para guru di SDN 239 Sarajoko, hal ini terjadi bisa saja disebabkan berbagai macam faktor, Sekolah yang terpencil, Kurangnya Pelatihan pengembangan diri yang tidak terfasilitasi oleh Pemerintah daerah, Belum tersadarkannya guru bahwa Penggunaan media pembelajaran yang beragam akan mencegah Teknik pelajaran monoton yang akan membuat siswa bosan menjadi lebih termotivasi membangkitkan semangat belajar mereka. (2) Apakah ini adalah pertama kalinya anda mendengar Aplikasi Canva? Semua peserta menjawab ya, ini adalah pertama kalinya mereka mendengar aplikasi canva, tim pengabdian lalu memberikan motivasi tentang perlunya penguatan terhadap pentingnya TPACKS (*Technological Pedagogical Content Knowledges*), dimana siswa dituntut dalam revolusi industry 4.0 menuju 5.0 akan semakin berpengaruh positif. Sehingga para guru dituntut untuk mengembangkan Media Pembelajaran Teknologi Informasi yang kemanfaatannya langsung dirasakan oleh pelajar. (3) Apakah Anda tertarik untuk menambah wawasan anda dalam penggunaan media pembelajaran berbasis canva? Semua Peserta serentak menjawab YA, hal ini membuat Tim Pengabdian bersemangat memberikan Pelatihan.

Adapun Kesulitan yang banyak dialami oleh peserta adalah Jaringan dan Koneksi Internet yang tidak stabil, karena sekolah ini berada di wilayah dataran rendah dan diapit oleh beberapa bukit, sehingga hanya provider tertentu saja yang menjangkau wilayah sekolah tersebut. sehingga, tethering koneksi menjadi kurang stabil. Selain itu, tidak adanya LCD Proyektor di sekolah, sehingga proses penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sangat minim dilakukan oleh para guru. Sehingga dengan terlaksananya pengabdian kolaborasi nasional ini, menggugah hati para *stakeholder* sekolah untuk menyediakan LCD itu.

- i) Proses Evaluasi Kegiatan Pengabdian

Pada proses evaluasi ini, Para Guru sudah membuat dan melaporkan hasil karya video mereka yang variatif dan secara umum sudah memuaskan hasilnya. Hal ini tentunya menjadi indikator keberhasilan kegiatan pembekalan diawal berupa pengenalan dan implementasi pelatihan Offline bagi guru-guru di SDN 239 Sarajoko.



Gambar 1. Proses pelatihan dan pengenalan canva di laksanakan secara Offline di SDN 239 Sarajoko.

2. Aplikasi Canva dalam Membuat Power Point Materi Pembelajaran

Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran akan menambah Pengetahuan dan kemampuan dalam meningkatkan Metode Pembelajaran yang efektif dan Kreatif, Guru-Guru dapat membuat dan merancang Presentasi Power Point Materi Pembelajaran yang inovatif dalam melakukan Pengajaran. Dalam Aplikasi Canva dalam membuat Presentasi Power Point Materi Pembelajaran. Adapun Langkah yang dilakukan dalam mengakses Aplikasi Canva adalah Sebagai Berikut:

- a) Tim PKM memberikan arahan kepada peserta bahwa Langkah Awal yang dilakukan pada proses pembuatan Power Point adalah Langkah yang serupa dalam Membuat Video Pembelajaran yaitu pada Langkah (1)-(4).
- b) Dalam Pembuatan Presentasi Power Point, Peserta diarahkan untuk menekan Fitur Kategori yang dipilih adalah "Presentasi".
- c) Kemudian, Peserta diarahkan untuk mengetik pada Kolom Pencarian "Pembelajaran", dan menekan Pada Bagian Tengah Kanan layar pada Fitur Kategori "Presentasi". Setelah itu, Peserta akan melihat berbagai jenis desain Power Point yang dipilih sesuai apa yang diinginkan.
- d) Implementasi Kegiatan

Untuk tahap pelaksanaan praktik pembuatan desain presentasi power point sebagai media pembelajaran melalui aplikasi canva juga sangat diminati oleh para guru, karena hal ini dapat memberikan keuntungan kepada mereka selain untuk membuat bahan ajar untuk siswa juga dapat digunakan untuk kegiatan seperti presentasi Lembar kerja Guru. Hal ini dapat dilihat dari bagaimana para peserta sangat fokus melakukan Praktik pembuatan Power Point disertai pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dan pada dasarnya mereka memperlihatkan minat mereka akan aplikasi Canva sebagai Power Point Materi Pembelajaran. Pada sesi Implementasi ini dilaksanakan pada Hari Kedua kegiatan "Pelatihan Aplikasi Canva dalam Membuat Power Point Materi Pembelajaran". Implementasi ini diawali dengan Pertanyaan oleh Pemandu Panel dari Tim Pengabdian: (1) Apakah anda Pernah membuat Power Point berbasis canva sebagai bahan ajar di kelas? Semua Peserta menjawab Belum Pernah Mengaplikasikan Power Point berbasis canva sebagai bahan ajar, hal ini dapat dijadikan parameter bahwa perlunya aplikasi Canva sebagai media dalam membuat bahan ajar yang dapat meningkatkan Kemampuan para

guru di SDN 239 Sarajoko agar memberikan pengajaran yang efektif kepada siswa. (2) Apakah menurut anda Power Point berbasis teknologi seperti Canva dapat memberikan respon positif dari siswa di kelas? Semua Peserta Menjawab Ya, mereka yakin bahwa Aplikasi Canva dapat membantu mereka membuat suatu bahan ajar yang lebih inovatif dan Kreatif yang membuat para siswa bersemangat mengikuti pelajaran. Sehingga Tim Pengabdian terdorong untuk memberikan Pelatihan ini. (3) Apakah Anda merasa bahwa penting bagi seorang pendidik untuk meningkatkan skill pengajaran kepada siswa melalui aplikasi canva? Semua Peserta menjawab YA sangat Penting, hal ini akan menjadi bahan evaluasi bagi Tim Pengabdian bahwa Pelatihan Aplikasi Canva sebagai media presentasi Power point yang sangat dibutuhkan oleh Para guru.

e) Proses Evaluasi Kegiatan Pengabdian

Pada tahap evaluasi ini, Para peserta telah mempersiapkan hasil evaluasi dengan membuat dan melaporkan hasil bahan ajar power point mereka yang inovatif juga kreatif, untuk secara keseluruhan hasil karya mereka sudah memuaskan. Hal ini tentunya menjadi parameter keberhasilan kegiatan pembekalan diawal berupa pengenalan dan implementasi pelatihan Offline bagi peserta (guru-guru) di SDN 239 Sarajoko.

3. Aplikasi Canva dalam Membuat Poster sebagai Media Pembelajaran

Penggunaan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran akan membantu Guru-Guru dalam memberikan Metode Pembelajaran yang efektif dan Kreatif kepada Peserta didiknya (Bijang et al., 2022; Mukti, 2021), Guru-Guru dapat membuat dan merancang Poster Materi Pembelajaran yang Kreatif dan inovatif dalam membantu dalam melakukan pemberian materi yang singkat dan jelas (Informatif). Dalam Aplikasi Canva dalam membuat Presentasi Power Point Materi Pembelajaran. Adapun Langkah yang dilakukan dalam mengakses Aplikasi Canva adalah Sebagai Berikut:

- a) Tim PKM memberikan arahan kepada Peserta bahwa Langkah Awal yang dilakukan pada proses pembuatan Poster adalah Langkah yang serupa dalam Membuat Video dan Power Point Pembelajaran yaitu pada Langkah (1)-(4).
- b) Dalam Pembuatan Poster, Peserta diarahkan untuk menekan Fitur Kategori yang dipilih adalah "Media Sosial"
- c) Kemudian, Tim PKM Mengarahkan Peserta untuk mengetik pada Kolom Pencarian "Pembelajaran", dan kemudian menekan Pada Bagian Tengah Kanan layar, pada Fitur Kategori "Poster". Setelah itu, Peserta akan melihat berbagai jenis desain Poster yang dipilih sesuai apa yang diinginkan.

d) Implementasi Kegiatan

Untuk pelaksanaan pengabdian ini, juga berlangsung dengan penuh semangat oleh para peserta guru di SDN 239 Sarajoko. Pasalnya, untuk desain poster bagi para guru sangat diperlukan pada saat sekarang ini, utamanya pada kegiatan yang membutuhkan desain grafis bagi para guru. Seperti Poster Pembelajaran, desain sampul, halaman LKPD bagi para guru, desain poster autentik material bernuansa kartun sesuai dengan usia sekolah dasar akan sangat bermanfaat. Hal ini sesuai dengan pendapat salah seorang peserta pelatihan guru di SDN 239 Sarajoko.

e) Proses Evaluasi Kegiatan Pengabdian

Kegiatan evaluasi ini berlangsung sangat *a lot* sesuai dengan pengalaman para guru melaporkan tugas luarannya sebagai nilai akhir pada program PKM kolaborasi Nasional ini. Tak ada yang mendapatkan kesulitan berarti bagi para guru saat membuat poster pembelajaran berbasis canva sebagai media sesuai dengan tingkatan kelas yang mereka ajarkan. Sesi ini juga mengakhiri kegiatan pengabdian ini.

KESIMPULAN

Pada kegiatan pengabdian kolaborasi nasional “Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Bagi Guru-Guru”, telah dilakukan 3 indikator yang menjadi Fokus tim pengabdian untuk diimplementasikan dalam Program tersebut yaitu (1) aplikasi canva dalam membuat video materi pembelajaran; (2) aplikasi canva dalam membuat power point materi pembelajaran; (3) aplikasi canva dalam membuat poster sebagai media pembelajaran. kegiatan pelatihan aplikasi canva ini sangat memberikan bantuan kepada para guru guna meningkatkan kemampuan mereka dalam memberikan metode pengajaran modern dan efektif yang akan membuat proses pembelajaran menjadi sistematis dan nyaman.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar sebagai sponsor utama pengabdian kolaborasi nasional. Ucapan terima kasih dapat juga disampaikan kepada Kepala SDN 239 Sarajoko dan Para Guru Peserta pelatihan kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifah, N. A., Ismail, Daud, F., & Azis, A. (2021). *Pelatihan Aplikasi Canva Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan Technological Knowledge Guru Sekolah Menengah di Kabupaten Gowa*.
- Bijang, A. P., Novitasari, D., Mahmudah, N., Al-Muchtar, P. H., Turmudi, T., Sari, N. A., & Rainasari, R. (2022). Training Guru Kreatif Melalui Pemanfaatan Aplikasi CANVA di Masa Pembelajaran Daring. *Jurnal Pengabdian Aceh*, 2(4), 187–193.
- Canva. (2022). *Canva untuk Pendidikan*. www.canva.com
- Fitria, V. A., Habibi, A. R., Hakim, L., & Islamiyah, M. (2021). Using Canva to Support Online Learning Media for Students at Mahardika Karangploso Vocational School in Malang during the Pandemic Pemanfaatan Canva untuk Mendukung Media Pembelajaran Online Siswa Siswi SMK Mahardika Karangploso Malang di Masa Pandemi. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 75–82.
- Hasriadi, H. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 136–151. Retrieved from <https://sinestesia.pustaka.my.id/journal/article/view/161>
- Jamila, Ahdar, & Natsir, E. (2021). Problematika Guru dan Siswa dalam Proses Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di UPTD SMP Negeri 1 Parepare. *L Ma' Arief: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya*, 3(2), 101–110. Retrieved from <https://ejournal.iainpare.ac.id/index.php/ALMAARIEF/article/view/2346>
- Marwadi, N., & Sodik, S. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran Menyusun Teks Iklan Kelas XII DKV 2 SMKN 13 Surabaya. Volume 9, Nomor 8*, 198–207.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 1085–1092. Retrieved from <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/26259>
- Mukti, D. H. H. (2021). Best Practice Optimalisasi Penggunaan Canva Dalam Penulisan Formal Invitation Di Kelas XI SMK Negeri 1 Tanjung Palas. *VOCATIONAL : Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 1(4), 196–204. Retrieved from <https://jurnalp4i.com/index.php/vocational/article/download/652/676>
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18. Retrieved from <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>

- Raihany, V., Widjaya, S. D., Meliya, R., & Andi, A. (2022). Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidikan Sejarah Indonesia*, 5(2), 122. <https://doi.org/10.17977/um0330v5i2p122-128>
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). *Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk UKM*. www.canva.com.
- Supradaka. (2022). *Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis*.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>
- Yana, D. (n.d.). Efektivitas Penggunaan Platform Lms Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa The Effect Of Using Lms Platforms as Learning Media Based Blended Learning Toward Students' Learning Achievement. *DIMENSI*, 8(1), 1–12.