

Pelatihan Membuat Media Promosi Sederhana dengan Aplikasi Canva untuk Guru Sekolah Dasar

Rismayani

Universitas Negeri Yogyakarta

*Corresponding author, e-mail: mayaakbar07@gmail.com

Abstrak

Saat ini di era industry 4.0, media promosi sering dibagi kedalam dua bagian yaitu media online dan offline. Media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi interaktif canva memiliki desain yang baik, unik dan mudah diingat oleh siswa agar mereka tergerak untuk melakukan apa yang disampaikan tersebut. Oleh karena itu pengenalan sekaligus pelatihan aplikasi *Canva* sebagai media pembelajaran ini diterapkan pada mitra pengabdian masyarakat pada guru Sekolah Dasar Negeri Weragati II di Kecamatan Palasah Kabupaten Majalengka. Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini dilakukan dengan metode ceramah, demonstrasi dan pratikum. Hasil dari kegiatan ini peserta dapat menerima pengetahuan dan dapat menggunakan aplikasi Canva.

Kata Kunci: Pelatihan, Media Pembelajaran, Canva

Abstract

Currently in the industrial era 4.0, promotional media are often divided into two parts, namely online and offline media. Learning media using interactive canvas applications has a good design, unique and easy for students to remember so that they are moved to do what is conveyed. Therefore, the introduction and training of the Canva application as a learning medium was applied to community service partners for Weragati II State Elementary School teachers in Palasah District, Majalengka Regency. This Community Service activity is carried out using lecture, demonstration and practical methods. As a result of this activity, participants can receive and can use the Canva application.

Keywords: Training, Learning Media, Canva

How to Cite: Rismayani. 2022. Pelatihan Membuat Media Promosi Sederhana dengan Aplikasi Canva untuk Guru Sekolah Dasar. INCOME: Indonesian Journal of Community Service and Engagement. Vol. 1 (1): pp. XX-XX, doi: 10.24036/XXXXXXXXXX-X-XX



This is an open access article under the [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) license.

Pendahuluan

Analisis Situasi

Industry 4.0 saat ini menjadikan semua pihak harus beradaptasi dengan cepat di berbagai bidang guna memanfaatkan era ini menjadi peluang pada bidangnya masing-masing. Pemanfaatan era ini tentu dilakukan dengan cara yang wajar dan positif yaitu dalam hal mempermudah komunikasi dan memperoleh informasi. Era ini adalah masa ketika informasi mudah dan cepat diperoleh serta disebarluaskan menggunakan teknologi digital. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan inovasi teknologi akan meningkatkan kebutuhan untuk pelatihan lanjutan yang tersedia dan perolehan keterampilan baru sepanjang karier atau bahkan mungkin seorang cardinal perubahan

profesi dan jenjang karir, dimana perguruan tinggi akan memainkan salah satu peran kuncinya (A brosimova, 2020).

Terkait dengan era digital ini salah satu pemanfaatannya adalah sebagai media untuk kegiatan pembelajaran. Masalah yang berkaitan dengan sains, teknologi, teknik, matematika dan pendidikan di masyarakat sangat beragam dan kompleks. Setiap tahap pendidikan dan setiap bidang membawa serangkaian peluang, kondisi, dan masalah yang unik. Perkembangan pesat dalam teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dan teknologi secara umum telah memberikan tekanan besar pada institusi pendidikan tinggi untuk mengejar perkembangan baru untuk menghasilkan pengetahuan baru yang akan mendorong inovasi (Özmen, 2013).

Media pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) merupakan unsur yang penting. Hal ini dikarenakan usia anak SD masih membutuhkan benda-benda konkret dalam memahami konsep. Salah satu upaya yang dapat digunakan oleh guru adalah dengan menyajikan rangkaian proses sistem pencernaan secara lebih konkrit dengan media (Stevi & Haryanto, 2020). Kemudian untuk memperoleh hasil yang baik dalam proses pembelajaran, perlu didukung dengan media yang tepat yaitu, karena media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar komunikasi yang baik dan menyenangkan antara guru dan siswa (Farooq et al., 2017). Perkembangan teknologi juga membawa perubahan di berbagai bidang, termasuk pendidikan (Kus Eddy Sartono et al., 2022).

Penggunaan aplikasi Canva juga sudah banyak dimanfaatkan untuk kegiatan dalam pengabdian masyarakat untuk berbagai bidang seperti yang dilakukan (Santi et al., 2020) yang melakukan pelatihan untuk mahasiswa wirausaha berupa pembuatan logo dengan aplikasi Canva. Pengabdian masyarakat oleh (Sholeh, Rachmawati and Susanti, 2020) dilakukan pada UMKM kecamatan Sedayu dengan bentuk pelatihan membuat konten gambar pada media sosial sebagai upaya mempromosikan hasil produk UKM dengan menggunakan aplikasi Canva. Dalam penelitian oleh (Wicaksana, Atmadja and Asmira, 2020) penggunaan Canva dapat digunakan sebagai poster dimana hasilnya menunjukkan pengembangan poster kesehatan pada usia remaja sekolah layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah dan hasilnya efektif dengan hasil belajar siswa yang baik dengan adanya poster tersebut yang dibuat dari aplikasi Canva.

Solusi dan Target

Ketika membuat kegiatan pembelajaran di SD belum maksimal, karena selama ini, banyak mengandalkan pembelajaran langsung. Disinilah peran penting media pembelajaran dibutuhkan. Dalam membuat media pembelajaran, dibutuhkan desainer grafis agar dapat menarik minat belajar siswa. Menurut (Tanjung and Faiza, 2019) Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti poster, presentasi, template, selebaran, resume, pamflet, brosur, grafik, info grafis, spanduk, sertifikat, ijazah, kartu undangan, kartu nama, kartu pos, kartu ucapan terima kasih, label, logo, penanda buku, buletin, sampul buku, sampul CD, wallpaper desktop, editing foto, gambar mini youtube, cerita instagram, sampul facebook, dan kiriman twitter. Untuk penggunaan canva sendiri meliputi membuat akun canva, kemudian membuat desain, lalu memilih background, dilanjutkan mengedit background, seterusnya menambahkan teks, dan terakhir mengunduh atau membagikan desain (Rahmatullah, Inanna and Ampa, 2020).

Tujuan yang ingin dicapai dari kegiatan pengabdian adalah memberikan pelatihan berupa belajar membuat media pembelajaran dengan bantuan aplikasi Canva. Berdasarkan hasil analisis situasi seperti ini, maka kami diskusikan materi yang setidaknya bisa membantu mengatasi masalah yang ada akhirnya disepakati program pengabdian masyarakat dengan tema “Pelatihan Membuat Media Promosi Sederhana dengan Aplikasi Canva untuk Guru Sekolah Dasar”.

Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan pada pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat adalah Metode Ceramah, Demonstrasi dan Praktikum. Peserta pelatihan merupakan Guru Sekolah Dasar Negeri Weragati II di Kecamatan Palasah Kabupaten Majalengka. Metode Ceramah digunakan untuk menjelaskan materi dasar-dasar desain grafis dan pengenalan aplikasi Canva itu sendiri. Metode Demonstrasi digunakan untuk memberikan contoh cara membuat desain media pembelajaran menggunakan Canva. Sedangkan Metode Praktikum digunakan untuk peserta dalam mempraktikkan pembuatan desain menggunakan Canva sesuai dengan kreativitas masing-masing peserta yang mengikuti pelatihan .

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat dengan tema “Pelatihan Membuat Media Promosi Sederhana dengan Aplikasi Canva untuk Guru Sekolah Dasar”. Kegiatan ini dilaksanakan pada hari sabtu, 9 Juli yang dilaksanakan dengan protokol ketat dan dilaksanakan dengan metode luring. Adapun pelaksanaan kegiatan ini diisi dengan materi canva sekaligus pratikum yang dipandu oleh Rismayani, S. Pd. dibantu beberapa asisten tutor di lokasi untuk meng-*handle* peserta dalam mempraktikkan materi di handphone/laptopnya masing-masing. Komputer memiliki banyak software yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar mengajar (Kania, 2018).

Dalam kegiatan yang dilakukan oleh (Santi et al., 2020), (Sholeh, Rachmawati and Susanti, 2020), dan (Wicaksana, Atmadja and Asmira, 2020) menjadi rujukan aplikasi Canva dapat digunakan untuk banyak hal di berbagai bidang seperti bidang pendidikan di sekolah dalam kegiatan pembelajaran.

Canva merupakan salah satu aplikasi gratis dan menawarkan banyak template untuk melakukan desain grafis. Penggunaan aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat desain poster, presentasi, dan konten visual lainnya. Bisa dilakukan dengan menggunakan atau laptop. Pengalaman pengguna menunjukkan bahwa siswa yang mengolah media visual digital melalui Canva Android aplikasi menemukan kenyamanan dan stimulasi dan itu sangat berarti bagi antusiasme mereka dalam memproses media visual yang akan dipublikasikan di media social (Salehudin et al., 2021). Berikut adalah beberapa dokumentasi kegiatan tersebut:



Gambar 1 : Kegiatan selama Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Sederhana dengan Aplikasi Canva

Pelaksanaan kegiatan berjalan dengan lancar dan peserta pelatihan terlihat antusias dalam mengikuti materi, hal tersebut dibuktikan dengan keaktifan peserta dalam bertanya dan mempraktikkan pembuatan desain. Pada pelaksanaan kegiatan ini, tidak mendapatkan kendala berarti. Petugas atau operator dari pihak sekolah juga cukup sigap menangani segala kendala teknis di lokasi sehingga sangat membantu memperlancar kegiatan dari awal sampai akhir. Adapun output dari kegiatan ini, meningkatnya kemampuan guru Sekolah Dasar Weragati II dalam membuat desain media pembelajaran.

Adapun salah satu factor yang mempengaruhi pelatihan ini menjadi mudah di cerna karena para peserta langsung paraktik dalam pelaksanaan pelatihannya, mulai dari download aplikasi di playstore, registrasi di *www.canva.com* sampai pada membuat desain dan konten. Sehingga kendala hampir tidak ada. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa partisipan Kuwait mempersepsikan bahwa media sosial mudah digunakan, dan mungkin membantu untuk meningkatkan kinerja belajar mereka, melalui interaksi dengan rekan-rekan dan fakultas, pembelajaran kolaboratif, dan keterlibatan (Alenezi & Brinthaup, 2022).

Kesimpulan

Diakhir kegiatan pengabdian masyarakat ini kami membagikan kuesioner tentang seberapa puas mereka dengan materi yang kami berikan, dan dari hasil kuesioner tersebut, 100% merasa puas dan menyatakan bahwa kegiatan ini sangat bermanfaat bagi mereka, bahkan dari kolom saran yang kami sediakan. Teknik presentasi dan lainnya yang pada intinya mendukung kegiatan di sekolah agar dalam operasional sehari-hari dapat lebih efisien dan efektif.

Referensi

- Abrosimova, G. A. (2020). Digital literacy and digital skills in university study. *International Journal of Higher Education*, 9(8), 52–58. <https://doi.org/10.5430/ijhe.v9n8p52>
- Alenezi, W., & Brinthaup, T. M. (2022). The Use of Social Media as a Tool for Learning: Perspectives of Students in the Faculty of Education at Kuwait University. *Contemporary Educational Technology*, 14(1), 1–18. <https://doi.org/10.30935/cedtech/11476>
- Farooq, M. S., Feroze, N., & Kai, Y. T. (2017). International Online Journal of Primary Education. *International Online Journal of Primary Education*, 6(2), 30–38.
- Kania, N. (2018). Software Geogebra untuk Meningkatkan Komunikasi Matematis pada Materi Graf. *Jurnal THEOREMS (The Original Research of Mathematics) Vol. 3 No. 1 Juli 2018 Hal. 22-31*, 3(1), 22–31. <https://doi.org/10.5281/zenodo.1319257%0ASoftware>
- Kus Eddy Sartono, E., Ambarsari, R., & Herwin, H. (2022). Interactive multimedia based on Indonesian cultural diversity in Civics learning in elementary schools. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 17(4), 1192–1203. <https://doi.org/10.18844/cjes.v17i4.7136>
- Özmen, F. (2013). Virtual Communities Of Practices (VCoPs) for Ensuring Innovation at Universities -Firat University Sample. *Eurasian Journal of Educational Research*, 53, 131–150. <https://doi.org/10.14689/ejer.2013.53.8>
- Rahmatullah, R., Inanna, I. and Ampa, A. T. (2020) 'Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva', *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), pp. 317–327.
- Santi, I. N. et al. (2020) 'Pelatihan Membuat Logo Usaha Menggunakan Aplikasi Canva Bagi Mahasiswa Wirausaha', *Jurnal Pengabdian pada Masyarakat*, 8(November), pp. 41–45.

- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y. and Susanti, E. (2020) 'Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm', SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 4(1), p. 430. doi: 10.31764/jpmb.v4i1.2983.
- Salehudin, M., Nasir, M., Hamzah, S. H., Toba, R., Hayati, N., & Safiah, I. (2021). The users' experiences in processing visual media for creative and online learning using Instagram. *European Journal of Educational Research*, 10(4), 1669–1682. <https://doi.org/10.12973/EU-JER.10.4.1669>
- Stevi, S., & Haryanto, H. (2020). Need Analysis of Audio-Visual Media Development to Teach Digestive System for Elementary School. *Journal of Educational Technology and Online Learning*, 4(1), 22–29. <https://doi.org/10.31681/jetol.672104>
- Tanjung, R. E. and Faiza, D. (2019) 'Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika', Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika, 7(2), pp. 79–85.
- Wicaksana, E. J., Atmadja, P. and Asmira, Y. (2020) 'Pengembangan Poster Kesehatan Reproduksi Berbasis Pendidikan Karakter Menggunakan Canva pada Usia Remaja Sekolah di SMA', Jurnal Penelitian dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: e- Sainika, 4(2), p. 160. doi: 10.36312/e-saintika.v4i2.215.