



Penerapan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Di Sekolah UPT. SD Negeri Sei Muka

Cecep Maulana¹, Irianto², Amalia³

1,2,3Sistem Informasi, STMIK Royal Kisaran

¹*cecep.maulana1977@gmail.com, ²irianto212121@gmail.com, ³amelkhana90@gmail.com

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memperkenalkan dan menerapkan aplikasi Carva sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Sei Muka. Pendekatan pengabdian yang digunakan adalah partisipatif, melibatkan guru-guru SDN Sei Muka dalam pengembangan dan implementasi aplikasi Carva. Proses pengabdian dimulai dengan penyuluhan dan pelatihan kepada guru-guru mengenai potensi dan manfaat aplikasi Carva dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Selanjutnya, aplikasi Carva diterapkan dalam pembelajaran di SDN Sei Muka dengan dukungan penuh dari tim pengabdian. Hasil dari kegiatan pengabdian ini menunjukkan bahwa penerapan aplikasi Carva memberikan dampak positif dalam pembelajaran di SDN Sei Muka. Guru dan siswa merasakan peningkatan dalam keterlibatan, pemahaman materi, dan minat belajar siswa. Selain itu, aplikasi Carva juga membantu guru dalam menyusun dan menyajikan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Kegiatan pengabdian ini juga memunculkan beberapa tantangan, seperti keterbatasan akses teknologi dan kebutuhan akan pelatihan lanjutan bagi guru. Oleh karena itu, rekomendasi diberikan untuk terus mendukung penggunaan aplikasi Carva dalam pembelajaran, baik melalui penyediaan infrastruktur teknologi yang memadai maupun pelatihan bagi para pendidik. Dengan demikian, penerapan aplikasi Carva sebagai media pembelajaran dapat terus ditingkatkan dan memberikan manfaat yang lebih besar bagi proses pembelajaran di SDN Sei Muka dan masyarakat sekitarnya.

Kata Kunci: Aplikasi, Canva, Sekolah, Pembelajaran

PENDAHULUAN

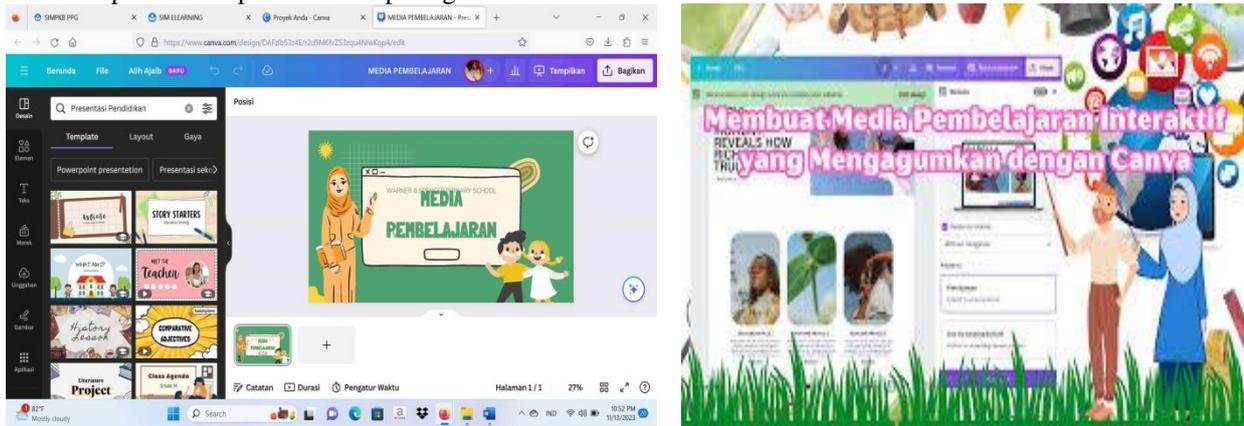
Dalam dunia pendidikan yang terus berkembang, teknologi memainkan peran yang semakin penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Sebagai seorang pendidik atau pemerhati pendidikan, saya sangat senang untuk memperkenalkan kata pengantar ini tentang teknologi pembelajaran. Teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari kita, dan penggunaannya dalam konteks pendidikan membawa dampak yang luar biasa. Dengan kemajuan teknologi, guru dan siswa memiliki akses yang lebih luas terhadap informasi, sumber daya pembelajaran, dan metode pembelajaran yang inovatif. (Salsabila et al., 2021) Maka tim pengabdian kepada masyarakat STMIK Royal memberikan solusi yang tepat dengan memberikan media pembelajaran dengan penerapan teknologi informasi yang sesuai dengan pakar dan keilmuan masing-masing, hal ini terbukti sekolah tinggi ilmu manajemen informatika dan komputer (STMIK) Royal senantiasa selalu mengembangkan teknologi informasi dalam menyajikan media pembelajaran disekolah

Media pembelajaran adalah segala bentuk alat atau sarana yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas. Media pembelajaran dapat berupa bahan cetak seperti buku, majalah, dan brosur, media audiovisual seperti video, audio, dan presentasi multimedia, serta media digital seperti perangkat lunak komputer, aplikasi, dan platform pembelajaran daring. Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memfasilitasi pemahaman, retensi, dan penerapan materi pelajaran oleh para peserta didik (Hasan et al., 2021). Salah satu media pembelajaran yang diterapkan oleh tim PKM STMIK Royal Kisaran adalah media pembelajaran Carva.

Carva adalah salah satu bentuk media pembelajaran yang digunakan dalam konteks pendidikan di Indonesia. Carva merupakan singkatan dari "Cara Belajar yang Variatif dan Aktif". Media pembelajaran Carva mengedepankan pendekatan pembelajaran yang menekankan variasi dan aktivitas peserta didik dalam proses belajar-mengajar (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022). Carva biasanya mencakup berbagai metode pembelajaran yang melibatkan interaksi langsung antara guru dan siswa, serta antara siswa dengan materi pelajaran. Contohnya, Carva dapat melibatkan diskusi kelompok, permainan peran, simulasi, eksperimen praktis, dan penggunaan multimedia. Tujuan dari penggunaan media pembelajaran Carva adalah untuk memaksimalkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik, serta untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai teknik pembelajaran yang beragam dan menarik perhatian. (Monoarfa & Haling, 2021)

Adapun kebutuhan tentang media pembelajaran khususnya bagi guru adalah media pembelajaran dengan penggunaan aplikasi Carva, pembelajaran menggunakan Canva adalah salah satu contoh inovatif dalam penggunaan teknologi dalam pendidikan dengan platform desain grafis yang intuitif dan mudah digunakan yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis materi visual, mulai dari poster, presentasi, infografis, hingga materi

pembelajaran interaktif. (Pelangi, 2023). Dengan menggunakan Canva sebagai salah satu alat dalam proses pembelajaran, guru dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan relevan bagi siswa. Hal ini dapat dilihat aplikasi canva pada gambar dibawah ini

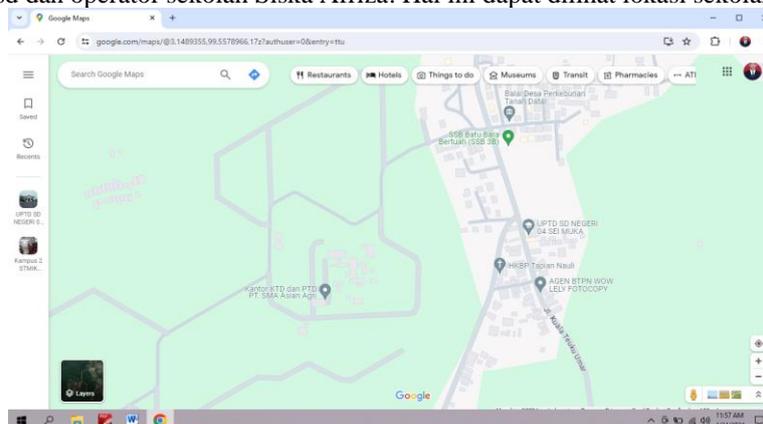


Gambar 1: Contoh Penggunaan Aplikasi Canva

Ini juga membantu mempersiapkan mereka untuk menghadapi tuntutan dunia digital di masa depan, namun seiring dengan penggunaan teknologi terkini masih ada ditemukan tantangan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat dimana tim PKM sudah berupaya untuk mengatasi permasalahan yakni keterbatasan akses teknologi dan kebutuhan akan pelatihan lanjutan bagi guru. (Rijal et al., 2023). Oleh karena itu Untuk mengatasi permasalahan keterbatasan akses teknologi dan kebutuhan akan pelatihan lanjutan bagi guru dengan menggunakan Canva, maka Tim PKM STMIK Royal menemukan beberapa upaya konkret dapat dilakukan:

1. Pelatihan dan Workshop: Mengadakan pelatihan dan workshop reguler bagi para guru untuk memperkenalkan mereka pada penggunaan Canva sebagai alat pembelajaran. Pelatihan ini dapat mencakup tutorial tentang dasar-dasar penggunaan Canva, strategi desain yang efektif, dan penerapan Canva dalam pembelajaran.
2. Pembuatan Materi Pembelajaran Offline: Untuk mengatasi keterbatasan akses teknologi, guru dapat menggunakan Canva untuk membuat materi pembelajaran offline yang dapat dicetak dan digunakan di kelas. Misalnya, mereka dapat membuat poster, kartu flash, atau lembar kerja yang menarik menggunakan Canva, yang kemudian dapat dicetak untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas.
3. Penyediaan Akses dan Perangkat: Melakukan kerja sama dengan pihak-pihak terkait, seperti yayasan atau perusahaan, untuk menyediakan akses dan perangkat teknologi yang dibutuhkan. Ini dapat berupa menyediakan akses internet di sekolah atau menyumbangkan perangkat seperti laptop atau tablet kepada sekolah.
4. Mentoring dan Pendampingan: Mengadakan program mentoring dan pendampingan bagi guru yang membutuhkan bantuan tambahan dalam menggunakan Canva. Mentor dapat memberikan dukungan langsung dan bimbingan kepada guru dalam mengembangkan keterampilan mereka dalam menggunakan Canva dan mengintegrasikannya dalam pembelajaran.

Dalam melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di sekolah UPT. SD Negeri 04 Sei muka, guru-guru akan membantu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dan memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih bermakna bagi siswa dengan menggunakan Canva.(Hidayatullah et al., 2023) UPT. SD Negeri 04 Sei muka merupakan sebuah institusi pendidikan SD negeri yang beralamat di Sei Muka, Kab. Batubara. SD negeri ini mengawali perjalanannya pada tahun 1989. Saat ini UPT. SD Negeri 04 Sei Muka menggunakan kurikulum belajar SD 2013 (Hidayatullah et al., 2023). UPT. SD Negeri 04 Sei Muka dibawah komando seorang kepala sekolah dengan nama Joni Muklis Nasution, S.pd.sd dan operator sekolah Siska Afriza. Hal ini dapat dilihat lokasi sekolah dibawah ini .



Gambar 2: Peta Lokasi Sekolah UPT. SD Negeri 04 Sei Muka

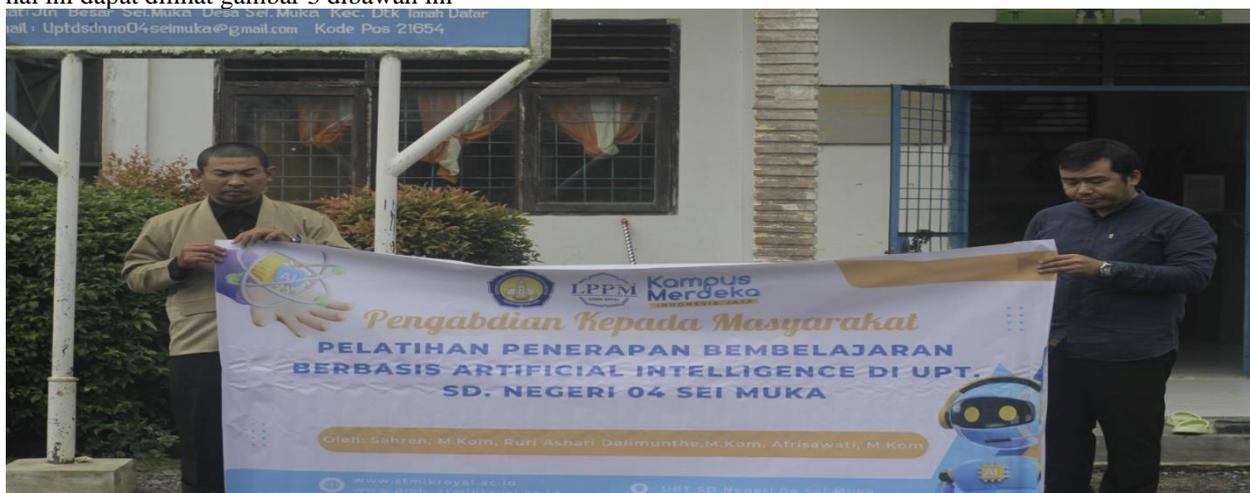
Dengan dilaksanakan pengabdian kepada masyarakat dengan penerapan aplikasi Carva sebagai media pembelajaran di Sekolah UPT SD 04 Negeri Sei Muka maka sudah memberikan dampak positif yang besar bagi pendidikan di tingkat lokal (Hidayatullah et al., 2023). Melalui pengabdian ini, berbagai manfaat dapat dirasakan oleh semua pihak terkait, termasuk guru, siswa, orang tua, dan komunitas sekitar. Beberapa poin penting yang dapat disimpulkan adalah sebagai berikut:

1. Inovasi dalam Pembelajaran: Penggunaan aplikasi Carva membawa inovasi dalam metode pembelajaran di SD 04 Negeri Sei Muka. Hal ini membuka peluang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan memperkaya pengalaman belajar siswa.
2. Peningkatan Keterlibatan Siswa: Aplikasi Carva menawarkan beragam fitur interaktif yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat menghasilkan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif.
3. Pemberdayaan Guru: Melalui pelatihan dan bimbingan, penggunaan aplikasi Carva memberikan kesempatan bagi guru-guru di SD 04 Negeri Sei Muka untuk mengembangkan keterampilan baru dalam mengajar dan menggunakan teknologi dalam pembelajaran.
4. Kolaborasi dan Kemitraan: Pengabdian ini juga membangun kolaborasi dan kemitraan antara pihak sekolah, komunitas, dan lembaga pendidikan lainnya. Hal ini penting untuk menciptakan lingkungan pembelajaran yang inklusif dan berkelanjutan.
5. Penciptaan Model Pembelajaran Terbaik: SD Negeri 04 Sei Muka dapat menjadi contoh atau model bagi sekolah lain dalam penerapan teknologi pembelajaran seperti aplikasi Carva. Keberhasilan pengabdian ini dapat memicu adopsi teknologi serupa di berbagai sekolah lainnya.

Dengan demikian, pengabdian kepada masyarakat dengan penerapan aplikasi Carva sebagai media pembelajaran di UPT SD Negeri 04 Sei Muka tidak hanya memberikan manfaat langsung bagi sekolah tersebut, tetapi juga berpotensi memberikan dampak yang lebih luas bagi kemajuan pendidikan di wilayah tersebut. Hal ini menunjukkan pentingnya terus mendorong inovasi dan peningkatan kualitas pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang lebih baik.

METODE

Dalam pengabdian kepada masyarakat dengan penerapan aplikasi dan pendekatan Community Based Research (CBR). Community Based Research (CBR) adalah metode pengabdian kepada masyarakat yang bertujuan untuk memperkuat partisipasi masyarakat dalam proses penelitian. Metode ini mengakui pengetahuan lokal dan pengalaman masyarakat sebagai sumber yang berharga dalam memahami dan mengatasi masalah yang dihadapi oleh komunitas tersebut. CBR sering kali melibatkan pelatihan dan workshop sebagai bagian integral dari prosesnya (Agus Afandi, Nabiela Laily, Noor Wahyudi et al., 2022). Carva sebagai media pembelajaran di UPT SD Negeri 04 Sei Muka, hal ini dapat dilihat gambar 3 dibawah ini



Gambar 3: Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat di UPT SD Negeri 04 Sei Muka

Adapun kegiatan dilakukan oleh tim PKM STMIK Royal yang telah melakukan dengan beberapa metode yang dapat diterapkan adalah dengan melakukan pelatihan dan workshop: Selenggarakan sesi pelatihan dan workshop bagi guru-guru SD 04 Negeri Sei Muka untuk mengenalkan konsep, fitur, dan penggunaan aplikasi Carva. Sesi ini dapat melibatkan demonstrasi, diskusi interaktif, dan praktik langsung dalam menggunakan aplikasi tersebut (Dewilna Helmi et al., 2023).



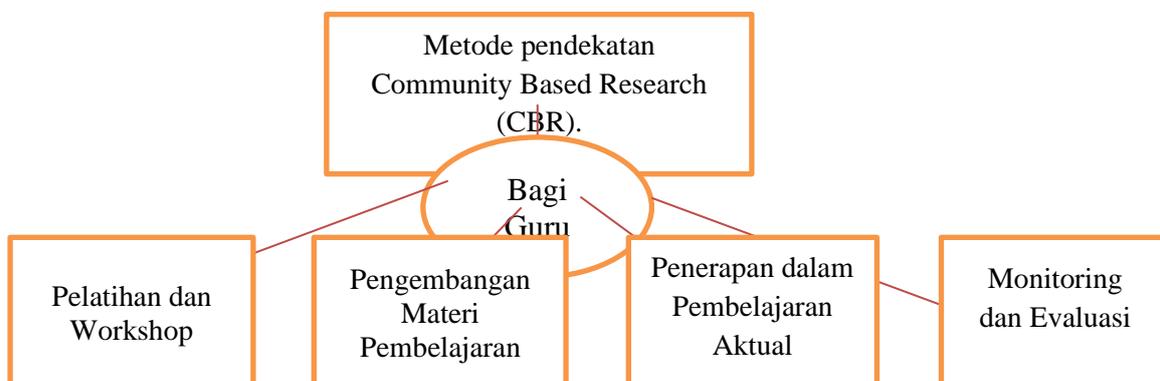
Gambar 4: Pelaksanaan pelatihan dan workshop di UPT SD Negeri 04 Sei Muka

Kemudian kegiatan selanjutnya pengembangan materi pembelajaran: Bersama-sama dengan guru-guru, lakukan pengembangan materi pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum dan kebutuhan siswa menggunakan aplikasi Carva (Monoarfa & Haling, 2021). Libatkan guru-guru dalam proses ini untuk memastikan materi yang dihasilkan relevan dan efektif serta sesi tanya jawab.



Gambar 5: pengembangan materi pembelajaran dan sesi tanya jawab

Setelah itu, langkah selanjutnya adalah penerapan dalam pembelajaran aktual: Setelah pelatihan dan pengembangan materi, dorong guru-guru untuk menerapkan aplikasi Carva dalam pembelajaran sehari-hari di kelas (Arifin et al., 2021). Berikan dukungan dan bimbingan sesuai kebutuhan untuk memastikan integrasi yang mulus dan efektif. Kemudian terakhir adalah dengan monitoring dan evaluasi: Lakukan monitoring secara berkala terhadap proses pembelajaran yang menggunakan aplikasi Carva.



Gambar 3. Metode Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dari pengabdian kepada masyarakat dengan penerapan aplikasi Carva sebagai media pembelajaran di Sekolah UPT SD Negeri 04 Sei Muka dapat diuraikan sebagai berikut

A. Hasil Pengabdian

1. Peningkatan Keterampilan Guru: Guru-guru di UPT SD Negeri 04 Sei Muka telah meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi pembelajaran, khususnya aplikasi Carva. Mereka telah terlatih dalam mengintegrasikan fitur-fitur aplikasi tersebut dalam proses pembelajaran sehari-hari.
2. Peningkatan Kualitas Pembelajaran: Penggunaan aplikasi Carva telah menghasilkan pembelajaran yang lebih interaktif, menarik, dan relevan bagi siswa. Berbagai fitur dalam aplikasi Carva telah digunakan secara efektif untuk memfasilitasi pemahaman dan penerapan materi pelajaran.
3. Keterlibatan Siswa yang Lebih Aktif: Siswa-siswa di UPT SD Negeri 04 Sei Muka telah menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif dalam pembelajaran. Mereka lebih antusias dalam menggunakan teknologi dan berpartisipasi dalam aktivitas pembelajaran yang disajikan melalui aplikasi Carva.
4. Peningkatan Pencapaian Siswa: Adanya penggunaan aplikasi Carva sebagai media pembelajaran telah memberikan dampak positif terhadap pencapaian akademik siswa. Pemahaman mereka terhadap materi pelajaran meningkat, yang tercermin dari peningkatan nilai dan prestasi belajar.
5. Kemitraan dengan Komunitas: Pengabdian ini telah memperkuat kemitraan antara sekolah, orang tua siswa, dan komunitas sekitar. Mereka terlibat dalam proses pembelajaran dan mendukung implementasi aplikasi Carva untuk meningkatkan kualitas pendidikan di UPT SD Negeri 04 Sei Muka.

B. Pembahasan

1. Tantangan dan Hambatan: Selama proses pengabdian, mungkin ada beberapa tantangan dan hambatan yang dihadapi, seperti keterbatasan akses teknologi, kurangnya keterampilan teknologi dari sebagian guru, atau resistensi terhadap perubahan. Pembahasan tentang cara mengatasi tantangan ini menjadi penting untuk memastikan keberhasilan penggunaan aplikasi Carva.
2. Peran Guru dan Dukungan Institusi: Penting untuk membahas peran guru dalam penerapan aplikasi Carva serta dukungan yang diberikan oleh institusi sekolah. Guru perlu mendapatkan dukungan yang cukup dalam hal pelatihan, bimbingan, dan fasilitas untuk mengintegrasikan aplikasi Carva dalam proses pembelajaran.
3. Evaluasi dan Peningkatan Berkelanjutan: Pembahasan tentang evaluasi hasil pengabdian dan langkah-langkah untuk meningkatkan keberlanjutan penggunaan aplikasi Carva perlu dilakukan. Proses evaluasi yang terus-menerus akan membantu mengidentifikasi area yang perlu diperbaiki dan mengembangkan strategi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran.
4. Diseminasi Hasil dan Penyebarluasan Informasi: Hasil dari pengabdian ini perlu didiskusikan dan diseminasi kepada masyarakat luas, baik melalui publikasi ilmiah maupun forum diskusi.

KESIMPULAN

pengabdian kepada masyarakat dengan penerapan aplikasi Carva sebagai media pembelajaran di Sekolah UPT SD Negeri 04 Sei Muka, dapat disimpulkan beberapa hal penting sebagai berikut:

1. Peningkatan Kualitas Pembelajaran: Penggunaan aplikasi Carva telah membawa dampak positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di UPT SD Negeri 04 Sei Muka. Guru-guru telah mampu mengintegrasikan fitur-fitur aplikasi tersebut dalam pembelajaran sehingga membuat pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan efektif.
2. Keterlibatan Siswa yang Lebih Aktif: Siswa-siswa di UPT SD Negeri 04 Sei Muka telah menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif dalam pembelajaran berkat penggunaan aplikasi Carva. Mereka lebih berpartisipasi dan antusias dalam memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran.
3. Peningkatan Pencapaian Siswa: Adanya aplikasi Carva sebagai media pembelajaran juga berkontribusi pada peningkatan pencapaian siswa. Pemahaman mereka terhadap materi pelajaran meningkat, yang tercermin dari peningkatan nilai dan prestasi belajar.
4. Kolaborasi dan Kemitraan: Pengabdian ini telah memperkuat kemitraan antara sekolah, orang tua siswa, dan komunitas sekitar. Mereka terlibat dalam proses pembelajaran dan mendukung implementasi aplikasi Carva untuk meningkatkan kualitas pendidikan.
5. Tantangan dan Hambatan: Selama pengabdian, mungkin ada beberapa tantangan dan hambatan yang dihadapi, seperti keterbatasan akses teknologi dan kurangnya keterampilan teknologi dari sebagian guru. Namun, dengan dukungan yang tepat, tantangan tersebut dapat diatasi.

Dengan demikian, pengabdian kepada masyarakat dengan penerapan aplikasi Carva sebagai media pembelajaran di Sekolah UPT SD Negeri Sei Muka telah memberikan kontribusi yang signifikan dalam peningkatan

kualitas pembelajaran dan pencapaian siswa. Langkah selanjutnya adalah untuk terus mengembangkan dan meningkatkan penggunaan teknologi dalam pendidikan guna menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih inovatif dan inklusif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih kami kepada seluruh rekan-rekan yang turut berpartisipasi dalam kegiatan ini, kepada ketua pemipinan STMIK Royal Kisaran yang telah memberikan motivasi kuat dalam kegiatan ini juga tidak lupa juga kami mengucapkan terima kasih kepada ketua LPPM STMIK Royal atas kontribusinya serta bantuan sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar, ucapan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada Kepala Sekolah UPT SD Negeri 04 Sei Muka yang telah memberikan kepercayaan yang penuh dalam melaksanakan kegiatan Pengabdian Masyarakat berlangsung lancar dan berjalan dengan baik. Demikian pula ucapan terima kasih disampaikan guru-guru UPT SD Negeri 04 Sei Muka yang telah memberikan ruang dan waktu untuk bisa melaksanakan kegiatan ini sampai akhir kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Afandi, Nabiela Laily, Noor Wahyudi, M. H. U., Ridwan Andi Kambau, Siti Aisyah Rahman, M. S., & Jamilah, Nurhira Abdul Kadir, Syahrini Junaid, Serliah Nur, Rika Dwi Ayu Parmitasari, Nurdianah, Jarot Wahyudi, M. W. (2022). *Metodologi Pengabdian Masyarakat* (J. W. Suwendi, Abd. Basir (ed.); <http://dik>, Issue september 2016). UIN Sunan Ampel Surabaya, UIN Alauddin Makassar, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, dan IAIN Cirebon. <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/71356/1/Buku.pdf>
- Arifin, A. N., Ismail, Daud, F., & Azis, A. (2021). Pelatihan aplikasi canva sebagai strategi untuk meningkatkan technological knowledge guru sekolah menengah di kabupaten Gowa. *Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat 2021 "Penguatan Riset, Inovasi Dan Kreatifitas Penelitian Di Era Pandemi Covid-19,"* 5, 468–472. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/25748>
- Dewilna Helmi, Dwi Partini, Asep Asep, & C. S. A. Barus. (2023). Pengenalan Aplikasi Canva sebagai Desain Media Pembelajaran Otomatis Bagi Guru di SMAS Plus Tarang. *Jurnal Masyarakat Mengabdi Nusantara (JMMN)*, 2(2), 24–3.
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hidayatullah, A., Artharina, F. P., Sumarno, S., & Rumiarcu, E. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 943–947. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4823>
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1–7.
- Pelangi, G. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Rijal, S., Azis, A. A., Chusumastuti, D., Susanto, E., Nirawana, I. W. S., & Legito. (2023). Pengembangan Kapasitas Sumber Daya Manusia Dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi Bagi Masyarakat. *Easta Journal of Innovative Community Services*, 1(03), 156–170. <https://doi.org/10.58812/ejincs.v1i03.123>
- Salsabila, U. H., Ilmi, M. U., Aisyah, S., Nurfadila, N., & Saputra, R. (2021). Peran Teknologi Pendidikan dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Disrupsi. *Journal on Education*, 3(01), 104–112. <https://doi.org/10.31004/joe.v3i01.348>
- Tri Wulandari, & Adam Mudinillah. (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>