



Pendampingan Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Skill Mahasiswa Dalam Membuat Media Ajar Matematika

Zulmi Roestika Rini¹⁾, Lisa Virdinarti Putra²⁾, Agung Wibowo³⁾
Program Studi S1 PGSD^{1,2)}, Program Studi S1 Teknik Informatika³⁾
Universitas Ngudi Waluyo, Ungaran, Indonesia
Email Korespondensi: zulmiroestikarini@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan dalam revolusi industri 4.0 membuat perubahan dalam gaya belajar dalam kegiatan pembelajaran. Guru dituntut untuk mengikuti proses pembelajaran digital yang interaktif dan mampu meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Adanya Merdeka Belajar-Kampus Merdeka, mahasiswa dituntut memiliki *soft skill*, dan kemampuan di luar bidang studinya. Dari adanya permasalahan di masyarakat sehingga Tim PKM menyusun Program Pengabdian ini yang bertujuan untuk memberi bekal kepada mahasiswa PGSD sebagai calon guru agar mampu mengoperasikan aplikasi Canva untuk pembuatan media pembelajaran yang inovatif. Aplikasi ini sangat bermanfaat untuk membuat berbagai macam desain, seperti cover, spanduk, banner, undangan, sertifikat dan lain-lain. Metode pengabdian yang digunakan adalah tutorial, di mana mahasiswa didampingi agar mampu mengoperasikan aplikasi Canva. Mahasiswa yang mengikuti pengabdian ini adalah para mahasiswa PGSD Universitas Ngudi Waluyo. Hasil dari pengabdian ini diharapkan mahasiswa mampu mengoperasikan Canva, dan dapat menerapkannya di lingkungan masyarakatnya, terlebih dapat menjadi bekal membuka usaha.

Kata Kunci: Aplikasi Canva, Pelatihan, *Soft Skill*

PENDAHULUAN

Pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan dalam revolusi industri 4.0 membuat perubahan dalam gaya belajar dalam proses pembelajaran. Guru dituntut untuk mengikuti proses pembelajaran digital interaktif. Sehingga salah satu tantangan bagi guru dan pengembang teknologi pembelajaran untuk berinovasi adalah menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa. Perkembangan teknologi dan informasi yang selalu diperbarui setiap saat telah menggeser peran guru dengan sendirinya berubah dari pemberi informasi tunggal dalam lingkungan yang sangat konvensional (teacher centered) menjadi fasilitator pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat lebih aktif belajar melalui aneka sumber (student centered).

Salah satu aplikasi yang muncul di platform pembelajaran yang digunakan dalam institusi pendidikan adalah Canva. Canva adalah layanan untuk membuat konten pembelajaran seperti infografis, poster, banner, presentasi yang sangat membantu dalam proses kegiatan pembelajaran. Dimana pembelajaran jarak jauh sangat diperlukan bagi guru untuk membuat media pembelajaran. Sehingga guru dapat mentransfer pengetahuan kepada



siswa dengan cara yang menyenangkan. Pada pembelajaran jarak jauh penting bagi guru menguasai teknik dan aplikasi yang dapat dipergunakan dalam menggali performa siswa dengan cara yang menyenangkan bagi siswa.

Hal ini memungkinkan guru membuat game berbasis kuis, survei, dan beberapa hal lainnya. Kondisi ini didukung oleh potensi masyarakat Indonesia pada umumnya yang berperan sebagai digital native, pengguna media digital (Indonesia, 20 Pelatihan aplikasi Canva sangat penting, terutama bagi mahasiswa, karena mahasiswa PGSD adalah calon guru yang harus dibekali dengan ilmu yang dapat berguna di kemudian hari karena perkembangan jaman. Aplikasi Canva sangat membantu guru dalam pembuatan bahan ajar yang menarik dan inovatif (Irsan et al., 2021). Hasil temuan Nur Fadilah Bakri, Eva Susanty Simaremare, Irene S. Lingga, (2021) menyebutkan bahwa guru-guru yang ikut pelatihan, mampu mengoperasikan Canva, sehingga presentasi mereka menarik. Dengan menggunakan aplikasi ini memungkinkan para guru dapat berinovasi dalam membuat desain presentase dan video pembelajaran sesuai dengan inovasi mereka masing-masing (Nur Fadilah Bakri, Eva Susanty Simaremare, Irene S. Lingga, 2021). Pelatihan canva adalah pelatihan untuk mendesain gambar baik berupa poster, persentasi, brosur, kartu ucapan, video dan dikerjakan secara online sehingga sangat mempermudah penggunaanya untuk mendesain. Aplikasi canva adalah platform yang memudahkan seseorang membuat desain dan konten publikasi dengan mudah serta dapat dilakukan di manapun (Wijaya et al., 2022).

Tim PKM melakukan pengabdian ini di PGSD, Universitas Ngudi Waluyo, karena mahasiswa PGSD dituntut dapat mengajar dengan baik dan menarik, agar tidak membosankan, karena mereka akan mengajar di tingkat MI atau Sekolah Dasar. Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang tidak bisa diberikan secara abstrak kepada peserta didik, dibutuhkan media untuk membantu peserta didik dalam menerima materi sehingga tingkat pemahaman menjadi mudah. Pemahaman adalah dasar dari kemampuan yang harus di miliki peseta didik jika peserta didik sudah paham tentang suatu materi, diharapkan mamu memiliki mempauan yang lain seperti kemampuan pemecahan masalah, kemampuan berfikir kritis dll. Kemampuan mengoperasikan Canva dapat membantu mahasiswa berkreasi terutama dalam membuat berbagai macam desain. Tujuan dari pengabdian ini adalah membuka wawasan para mahasiswa agar semangat dan dapat membuat media pembelajaran yang inovatif serta dipakai di semua pelajaran terutama matematika. Setelah pengabdian ini, pastinya para mahasiswa dapat mandiri membuat bermacam desain media pembelajaran dan muncul jiwa sebagai calon guru yang kreatif Tujuan ini seirama dengan apa yang pernah dilakukan Hijrah et al., (2021)

Pengabdian semacam ini telah banyak dilakukan oleh para penulis terdahulu antara lain Resmini et al., (2021); Tiawan et al., (2020); Yuli Purwati, (2019) yang menyebutkan bahwa kegiatan ini dapat meningkatkan kemampuan peserta dalam berkreasi untuk menciptakan bahan ajar/konten lainnya menggunakan aplikasi Canva. Pengabdian yang dilakukan kali ini memberi kontribusi bagi para mahasiswa PGSD Universitas Ngudi Waluyo dalam meningkatkan kemampuan mendesain dan berkreasi serta berinovasi dalam pembuatan media pembelajaran seperti poster, pamflet, presentasi, resume, brosur, buku, animasi, video jenis lainnya. Menurut Sholeh et al., (2020) Canva merupakan salah satu aplikasi online gratis dan menawarkan banyak template. Lanjut Sholeh et al., (2020) Canva merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk melakukan desain grafis. Penggunaan aplikasi Canva dapat meningkatkan kreativitas dalam membuat desain poster, presentasi,



dan konten visual lainnya. Dalam melakukan desain, aplikasi Canva menyediakan beragam foto yang dapat digunakan sebagai ilustrasi konten, jenis huruf dan berbagai ilustrasi lainnya dalam menunjang kreativitas dalam membuat desain. Supaya dapat menggunakan Canva, pengguna harus mendaftar sebagai anggota dan penggunaan Canva dilakukan secara online dengan laman www.canva.com (Sholeh et al., 2020).

Fasilitas yang ada di Canva tidak hanya berisi kumpulan template untuk desain konten tetapi ada fasilitas lain yang digunakan untuk membuat jenis huruf, animasi dan lainnya (Sholeh et al., 2020). Menurut Jafar Adrian et al., (2022) kita dapat mengakses Canva melalui website, aplikasi PC, dan juga handphone. Hal ini tentu semakin memudahkan pengguna Canva berkreasi di manapun dan kapanpun. Dikenal karena kemudahan akses dan penggunaannya, tak heran jika Canva saat ini menjadi andalan bagi mereka yang ingin menciptakan konten visual tanpa perlu ahli di bidangnya. Tidak hanya mudah digunakan, Canva juga menyediakan ribuan template yang bisa digunakan oleh pemula dengan sangat mudah. Aplikasi ini bisa digunakan secara gratis, namun ada pula versi berbayar dengan tambahan tools dan template yang lebih lengkap (Jafar Adrian et al., 2022). Rumusan masalah dalam pengabdian ini antara lain 1) bagaimana implementasi pelatihan aplikasi Canva di PGSD Universitas Ngudi Waluyo? 2) kendala apa yang dihadapi selama pelatihan berlangsung? 2) bagaimana respon peserta tentang pelatihan aplikasi Canva?

METODE

Pelatihan aplikasi Canva sangat penting dalam rangka membekali mahasiswa wawasan untuk mendesain poster, undangan, sertifikat, spanduk, banner dan lain sebagainya. Selain itu, memberi pengetahuan tentang kewirausahaan untuk mahasiswa memiliki peluang untuk usaha di bidang percetakan. Pelatihan ini dibuat dengan harapan mahasiswa dapat mengoperasikan Canva dengan baik dan maksimal, karena begitu banyak fitur dan template yang disediakan oleh Canva. Kegiatan ini direncanakan dan akan dilaksanakan selama 3 bulan terhitung dari bulan Maret hingga Juni 2024. Adapun rincian kegiatan secara garis besar adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Rincian Rencana Kegiatan

No	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan
1	Persiapan	Tim pelaksana menyiapkan segala sesuatu untuk kegiatan antara lain jadwal, alat dan bahan dalam kegiatan.
2	Penjelasan	Managemen Referensi
4	Pelatihan/Pendampingan	Create Account di Canva, dan demonstrasi berbagai template dan fitur Canva
5	Demonstrasi	Unjuk kerja hasil pelatihan
6	Evaluasi Kegiatan	Merekap hasil kerja peserta

Dalam rangka pelaksanaan kegiatan, mahasiswa dan dosen PGSD bersedia menyediakan ruangan beserta sarana pendukung lainnya seperti WiFi, projector, spidol, papan tulis, dan seluruh peserta membawa laptop. Mahasiswa PGSD Universitas Ngudi Waluyo akan memperoleh beberapa hal antara lain bagaimana 1) Create Account; 2)



Mendesain Spanduk; 3) Mendesain Undangan; 4) Mendesain Poster; 5) Mendesain Sertifikat; 6) Mendesain Cover; dan 7) Mendesain Banner dan Stempel.

Evaluasi dilaksanakan selama proses kegiatan pengabdian berlangsung dan di akhir pengabdian. Pada saat proses evaluasi dilakukan untuk melihat tingkat pemahaman peserta. Kemudian untuk evaluasi akhir dilakukan dengan melihat proyek yang dihasilkan oleh mahasiswa PGSD Universitas Ngudi Waluyo.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian berupa pelatihan aplikasi Canva bagi mahasiswa PGSD Universitas Ngudi Waluyo berhasil dilaksanakan dengan hasil yang sangat memuaskan. Para peserta telah mampu membuat Komik, animasi, Video yang menarik dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Kegiatan ini diikuti oleh 20 peserta yaitu mahasiswa PGSD Universitas Ngudi Waluyo. Kegiatan ini berhasil membuat para peserta menguasai aplikasi Canva. Para peserta antusias dan sangat memahami bagaimana mengoperasikan Canva dapat membantu para peserta berkreasi dalam membuat berbagai macam desain. Setelah pengabdian ini dilaksanakan, para mahasiswa dapat mandiri membuat bermacam media pembelajaran bekal mereka terjun ke sekolah sebagai pendidik. Selama pengabdian, tidak terdapat kendala yang signifikan, namun beberapa mahasiswa menginginkan memiliki laptop yang cepat ketika bermain canva. Respon para peserta setelah pengabdian menyatakan bahwa mereka puas dan sebaiknya diberikan pelatihan aplikasi lain, untuk menambah kemampuan peserta.

Apa yang telah ditemukan dalam pengabdian ini, ternyata ada beberapa penelitian yang mengungkapkan bahwa Canva sangat bermanfaat seperti Fauziyah et al., (2016); Yundayani, (2019) menyebutkan bahwa Canva dapat memperbaiki kemampuan menulis peserta didik. Kemudian Elsa & Anwar, (2021) menyebutkan ternyata Canva memfasilitasi guru dalam membuat media pembelajaran, Aplikasi Canva Meningkatkan proses pengajaran online. Aplikasi Canva Meningkatkan media pembelajaran secara efektif, Media pembelajaran Canva mudah didistribusikan kepada siswa, aplikasi Canva dapat membantu kebutuhan teknologi. Hasil temuan Efendi et al., (2023); Mulyati et al., (2022) juga menyebutkan bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi Canva berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar. Dengan demikian diketahui bahwa media pembelajaran berbasis aplikasi Canva berpengaruh terhadap motivasi dan hasil belajar.

SIMPULAN (PENUTUP)

Pengabdian, berupa pelatihan aplikasi Canva berhasil membuat para mahasiswa PGSD Universitas Ngudi Waluyo menguasai Aplikasi Canva untuk membuat bermacam-macam media pembelajaran terutama matematika. Kendala selama pelatihan yaitu beberapa laptop lambat aksesnya ketika mengoperasikan Canva. Respon peserta tentang pelatihan aplikasi Canva dilakukan melalui wawancara dengan pernyataan puas dapat menguasai Canva dan mereka mengucapkan terima kasih serta berharap akan diberikan pelatihan aplikasi lainnya.



UCAPAN TERIMA KASIH

Tim PKM mengucapkan terimakasih kepada Universitas Ngudi Waluyo, Fakultas Komputer dan Pendidikan terutama prodi PGSD yang telah bersedia membantu dalam PKM ini, terimakasih pula kami ucapkan kepada mahasiswa yang telah ikut serta pada program Pengabdian Kepada Masyarakat tahun 2024.

DAFTAR PUSTAKA

- Efendi, R., Putra, A., Hasibuan, G., & Siregar, P. S. (2023). Canva Application-Based Learning Media on Motivation and Learning Outcomes. *International Journal of Elementary Education*, 7(2), 342–352.
- Elsa, E., & Anwar, K. (2021). The Perception of Using Technology Canva Application as a Media for English Teacher Creating Media Virtual Teaching and English Learning in Loei Thailand. *Journal of English Teaching, Literature, and Applied Linguistics*, 5(1), 62. <https://doi.org/10.30587/jetlal.v5i1.2253>
- Fauziyah, N. L., Widodo, J. P., & Yappi, S. N. (2016). The Use of ‘ Canva for Education ’ and the Students ’ Perceptions of Its Effectiveness in the Writing Procedure Text. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 6368–6377.
- Haisam Arrasyid, A., Rimanda, R., Puadah, U. S., & Aeni, A. N. (2022). Sharing Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Konten Islami. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Indonesia*, 2(1), 99–103. <https://doi.org/10.52436/1.jpmi>.
- Hijrah, L., Arransyah, M. F., Putri, K., Arija, N., & Putri, R. K. (2021). Pelatihan Penggunaan Canva Bagi Siswa di Samarinda. *PLAKAT (Pelayanan Kepada Masyarakat)*, 3(1), 98. <https://doi.org/10.30872/plakat.v3i1.5849>
- Irsan, I., G, A. L. N., Pertiwi, A., & R, F. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Menggunakan Canva. *Jurnal Abdidas*, 2(6), 1412–1417. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v2i6.498>
- Jafar Adrian, Q., Putri, N. U., Jayadi, A., Sembiring, J. P., Sudana, I. W., Darmawan, O. A., Nugroho, F. A., & Ardiantoro, N. F. (2022). Pengenalan Aplikasi Canva Kepada Siswa/Siswi Smkn 1 Tanjung Sari, Lampung Selatan. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 3(2), 187. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v3i2.2020>
- Mulyati,