



Workshop “Optimalisasi *Canva for Education* (OCE)” di SD Negeri Kemiri 2 Kapanjen Malang

, S.*¹ Widodo, Chariroh, L.², Kamila, N.³, Verawati, T.⁴, Puspitasari, S.D.⁵, Arisanti, T.⁶,
Opraliansyah, O.⁷, Kumala, S.A.⁸, Habsah, I.⁹, Sulistianingsih, S.I.¹⁰, Arishandy, Z.H.¹¹,
Putri, Y.E.S.¹², Rohmah, V.S.¹³, Khofifah, M.L.¹⁴, Irana, A.L.A.¹⁵, Suastika, I.K.¹⁶

Pendidikan Profesi Guru Prajabatan - Universitas PGRI Kanjuruhan Malang

e-mail: slametwido288@gmail.com

* Corresponding Author

Article Info: Submitted: 06/15/2023 | Revised: 06/30/2023 | Accepted: 07/08/2023

Abstrak. Pemanfaatan teknologi dalam kegiatan pembelajaran baik dari guru ataupun untuk peserta didik masih belum maksimal. Tujuan diadakannya kegiatan ini adalah untuk memberikan pandangan dan memberikan alternatif aplikasi penunjang berbasis teknologi melalui praktik langsung kepada guru dan peserta didik di SD Negeri Kemiri 2, Kapanjen, Malang. Kegiatan pengabdian ini dilakukan dalam bentuk *workshop* ditujukan untuk guru dan peserta didik. Dari hasil kegiatan ini guru di SDN Kemiri 2 sangat antusias untuk dapat menyusun perangkat ajar dan kelengkapan yang mendukung kegiatan belajar menggunakan aplikasi *canva*. Peserta didik tanggap dan dapat menghasilkan karya menggunakan *canva*. Berdasarkan hasil *workshop* dan pelatihan optimalisasi *canva for education* diperoleh simpulan bahwa melalui kegiatan ini dapat meningkatkan pemahaman guru dan kemampuan guru dalam membuat bahan dan media pembelajaran menggunakan *canva* melalui keterlibatan secara aktif dalam kegiatan, membaca materi pelatihan dengan seksama, mengajukan pertanyaan, menyatakan pendapat, berpartisipasi dalam membuat media pembelajaran *online* selama kegiatan. Peserta didik aktif mengikuti kegiatan dan mampu memahami setiap komponen yang ada pada aplikasi *canva* dan dapat menghasilkan produk berupa poster.

Kata Kunci: *workshop, pelatihan, canva*

Abstract. The implementation of technology in teaching and learning activities by teachers and students has not reached its full potential yet. The purpose of this event is to provide insights and alternative technology-based support applications through hands-on practice to teachers and students at SDN KEMIRI 2 in Kapanjen, Malang. This event takes the form of a workshop those aimed for teachers and students. Most of the teachers showed great enthusiasm in creating teaching materials and resources to support learning activities using the Canva application. The students responded well, and they were able to produce creative work using Canva. Based on the outcomes, the workshop and training on optimizing Canva for education can be concluded that this event enhances the understanding and proficiency of teachers in creating teaching materials and media using Canva. Those good impacts came through their active participation, comprehensive reading of training materials, asking questions, expressing opinions, and actively participating in the creation of online learning media during the activities. The students actively took part in these activities and were able to comprehend each component of the Canva application and produce posters as a final product.

Keyword: *workshop, training, canva*

PENDAHULUAN

Guru adalah tenaga profesional yang bertugas mendidik, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi perkembangan belajar pada peserta didik sesuai dengan kebutuhan belajarnya (Leryan, 2018). Tuntutan profesional guru terus bertambah seiring dengan perkembangan zaman. Saat ini, tuntutan guru di era digital adalah guru profesional perlu tanggap dan dapat memanfaatkan teknologi untuk kegiatan pembelajaran. Munculnya *e-learning* dalam dunia pendidikan merupakan bukti pengaruh perkembangan teknologi. Menurut Sinsuw dan Sanbul (2017) pelaksanaan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi akan membawa situasi belajar yang semula *learning with effort* menjadi *learning with fun*. Dengan memanfaatkan teknologi guru dapat leluasa merancang perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kondisi peserta didik dan sesuai dengan tuntutan zaman.

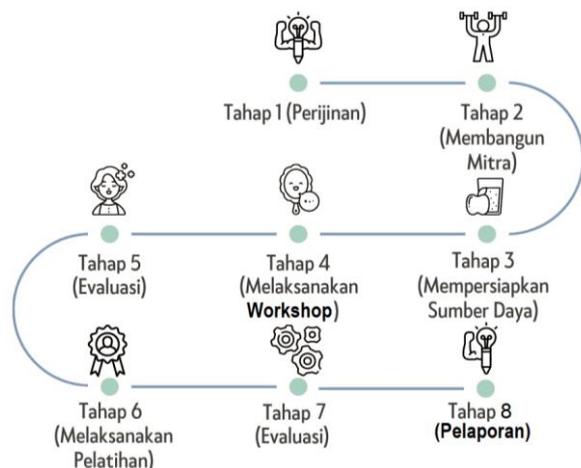
Canva merupakan aplikasi desain grafis yang dapat digunakan oleh guru untuk membuat berbagai jenis konten belajar. Canva (Rahmasari, 2021) adalah salah satu layanan berbasis teknologi untuk membuat konten pembelajaran seperti infografis, poster, banner, video, presentasi yang sangat membantu dalam proses kegiatan pembelajaran. Canva dapat digunakan di laptop melalui web browser dan handphone (iOS dan Android) melalui aplikasi Canva. Menurut Tanjung dan Faiza (2019), penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran dan menjelaskan materi pelajaran. Aplikasi Canva dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran dikarenakan tampilan teks, animasi, grafik dan lain-lain dapat disesuaikan dengan tampilan yang diinginkan dan membuat siswa fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya menarik.

Peluang yang dimiliki oleh SDN Kemiri 2 yang diperoleh setelah melaksanakan observasi yaitu sekolah sudah memiliki fasilitas laptop dan komputer untuk pembelajaran dan sekolah terbuka untuk menerima program pelatihan dari luar. Namun, dari peluang yang ditemukan diketahui bahwa guru belum memanfaatkan penggunaan teknologi secara maksimal ketika mempersiapkan perangkat pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran. Sekolah juga belum memfasilitasi peserta didik untuk meningkatkan kemahiran dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran.

Berdasarkan peluang dan kelemahan dari sekolah maka dirancanglah sebuah kegiatan berbasis proyek sebagai upaya untuk dapat memaksimalkan penggunaan IPTEK dalam menyambut kerangka kerja TPACK dalam pembelajaran. Proyek yang akan dijalankan yaitu program Workshop "*Optimalisasi Canva for Education (OCE)*".

METODE PENELITIAN

Workshop "*Optimalisasi Canva for Education (OCE)*" dilaksanakan pada tanggal 20–21 Juni 2023 yang bertempat di SDN Kemiri 2 Kepanjen, Kabupaten Malang. Kegiatan memiliki dua subjek yaitu subjek pertama adalah seluruh guru di SDN Kemiri 2 berjumlah 10 guru dan subjek kedua adalah peserta didik kelas V SDN Kemiri 2 berjumlah 23 peserta didik. Kegiatan Workshop "*Optimalisasi Canva for Education (OCE)*" dilaksanakan dengan 8 tahap selama 2 hari. Tahap kegiatan yang dilakukan sesuai dengan alur kegiatan pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Tahap Kegiatan

Tahap pertama dilakuakn dengan mengurus perizinan pelaksanaan proyek dari kampus dan perizinan ke pihak SDN Kemiri 2 dengan menyerahkan surat izin yang telah diterima dari kampus. Dalam mengurus perizinan membutuhkan waktu 2 hari.

Tahap kedua membangun mitra dan membuat kontrak dengan menghubungi kepala sekolah dan guru kelas V SDN Kemiri 2, pada tahap ini ketika membangun mitra, kami melakukan pertemuan secara langsung yang dilakukan di SDN Kemiri 2. Kendala yang dialami pada tahap kedua yaitu kepala sekolah sulit untuk ditemui dikarenakan kepala sekolah merangkap 2 sekolah sekaligus dan waktu pelaksanaan proyek hampir bersamaan dengan kegiatan perpindahan dan pembagian rapot.

Tahap ketiga dilakukan dengan mempersiapkan sumberdaya yaitu ruangan pelaksanaan workshop dan pelatihan, menyiapkan LCD, proyektor, laptop, materi dan modul workshop, undangan untuk guru SDN Kemiri 2, angket pemantauan untuk kegiatan pelatihan peserta didik, daftar hadir untuk guru, daftar hadir untuk peserta didik, dan daftar hadir untuk panitia. Pada tahap ini semua team bekerjasama agar sumberdaya yang ada dapat dimaksimalkan walaupun ada kendala teknis baik pada LCD dan sound sistem.

Pada tahap keempat melakukan workshop dengan anggota guru beserta staff dari SDN Kemiri 2 yang dibimbing secara langsung oleh pemateri. Pada tahap ini pemateri memberikan materi tentang cara menggunakan aplikasi canva beserta komponennya. Untuk kegiatan praktik karena waktu yang terbatas maka dilakukan dengan praktik pembuatan bahan ajar. Workshop tersebut hanya dihadiri oleh 8 orang guru dari 10 guru dikarenakan 2 guru tersebut sedang ada kepentingan yang tidak dapat ditinggalkan. Acara workshop berjalan dengan lancar. Ketika workshop bapak ibu guru begitu antusias mengikuti pelatihan. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan keaktifan bertanya ketika ada penjelasan pemateri yang belum dipahami oleh bapak ibu guru. Ditambah lagi kegiatan yang dilakukan berbasis pada praktik langsung. Jadi, bapak ibu guru bisa langsung menerapkan ilmu yang diperolehnya di secara langsung. Walau mengalami kesulitan, bapak ibu guru bisa langsung bertanya kepada pemateri da akan dibantu oleh panitia dari team kegiatan.

Tahap kelima, team melakukan refleksi berikut evaluasi kekurangan dalam kegiatan workshop untuk guru yang telah dilaksanakan sehingga dapat melakukan perbaikan dengan menyiapkan solusi untuk menanggulangi tantangan yang mungkin muncul pada workshop untuk peserta didik yang akan dilaksanakan keesokan harinya.

Tahap keenam melaksanakan pelatihan pada tanggal 22 Juni 2023. Workshop “OCE” dilaksanakan dengan ddikuti oleh siswa-siswi SDN Kemiri 2 yang berjumlah 23 orang. Siswa yang mengikuti kegiatan ini berasal dari kelas V. Tahap pada saat melakukan pelatihan kepada siswa kurang lebih sama dengan yang telah dilakukan oleh bapak ibu guru. Pada saat pelatihan,

pemateri hanya memberikan poin-poin penting tentang elemen dalam canva yang perlu diketahui. Sebelum membuat karya, peserta didik diberi kesempatan untuk menanyakan hal yang belum dipahami dan mendapat bimbingan. Kemudian peserta didik melakukan praktik secara langsung dengan membuat karya di platform canva. Pada saat praktik peserta didik tampak cukup lihai dalam mengoperasikan canva. Dan peserta didik begitu antusias dalam membuat desain terbaik. Setelah desain sudah jadi, anggota panitia memberikan reward kepada peserta yang mendesain poster dengan baik. Kemudian karya-karya yang telah mereka buat di cetak dan di tempelkan di mading sekolah yang telah disediakan.

Tahap ketujuh melakukan evaluasi kekurangan dari kegiatan pelatihan peserta didik dalam menggunakan aplikasi canva dan melakukan evaluasi dari keterlaksanaan kegiatan secara menyeluruh. Pada tahap ini team melakukan sebuah rapat untuk melakukan sebuah evaluasi mengenai hal-hal apa saja yang menjadi kekurangan dalam kegiatan workshop "OCE". Pada saat kegiatan berjalan terjadi beberapa kendala. Mulai dari sound sistem yang tiba-tiba tersendat-sendat, proyektor yang tidak mau tersambung dengan laptop, acara yang mengalami kemunduran waktu beberapa puluh menit dari waktu yang telah direncanakan. Tetapi hal-hal tersebut dapat diatasi oleh anggota dengan baik.

Tahap kedelapan yaitu menyusun laporan pelaksanaan kegiatan workshop yang dilakukan oleh seluruh anggota pelaksana kegiatan. Setelah kegiatan yang telah dilakukan selesai, team membuat laporan tentang kegiatan apa saja yang telah dilakukan di SDN Kemiri 2. Laporan yang telah dibuat akan dipresentasikan dan dipertanggungjawabkan di hadapan dosen pembimbing lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan Workshop Optimalisasi *Canva for Education* yang dilaksanakan di SD Negeri Kemiri 2 terbagi dalam dua hasil. Berikut hasil kegiatan yang dilaksanakan selama 2 hari tersebut.

Hasil dan Pembahasan dari Kegiatan Guru SDN Kemiri 2 Kepanjen Malang

Workshop Optimalisasi *Canva for Education* yang dilaksanakan di SD Negeri Kemiri 2 mendukung profesionalitas tenaga pendidik di instansi tersebut dalam meningkatkan mutu pembelajaran. Workshop ini dilaksanakan pada tanggal 20 Juni 2023. Dari workshop ini guru telah mendapat wawasan melalui modul dan penjelasan secara langsung dari pemateri tentang apa itu platform canva, cara membuat akun canva, serta mengenal fitur-fitur yang terdapat di canva dan mempraktekkan untuk membuat karya di canva, sehingga setelah workshop guru dapat menerapkan pembuatan bahan dan media pembelajaran yang lebih menarik menggunakan platform canva untuk meningkatkan antusiasme belajar siswa di kelas. Pada pelaksanaan workshop sesi membuat karya, guru membuat bahan ajar yang berisi materi pembelajaran yang dibutuhkan ketika membuat perangkat pembelajaran yang akan diterapkan di kelas. Bapak dan ibu guru yang mengikuti workshop dapat membuat karya di platform canva dengan baik. Berikut ini adalah modul dan beberapa contoh hasil karya guru SD Negeri Kemiri 2.



Gambar 2. Modul Materi Workshop “OCE” untuk Guru



Gambar 3. Sampel Hasil Praktik Penggunaan Aplikasi Canva oleh Guru dalam Workshop “OCE”

Pada saat membuat bahan ajar dari platform canva, guru bebas memilih materi yang akan dicantumkan. Setiap guru dibebaskan dalam membuat *design* sesuai dengan kreativitas dan ide masing-masing. Narasumber hanya mencontohkan cara-cara penggunaan fitur yang terdapat di *platform* canva. Sehingga dengan adanya pembebasan materi serta design yang dipilih guru, karya yang dihasilkan guru menjadi beragam. Seperti pada gambar di atas, terdapat dua contoh hasil karya dari guru, karya yang dihasilkan guru yang satu dengan yang lainnya berbeda. Pada karya pertama, guru memilih mata pelajaran SBdP dengan warna design yang lebih gelap,

dimana dalam materi tersebut menjelaskan pengertian seni rupa, ciri-ciri, dan juga jenisnya. Sedangkan pada hasil karya kedua, guru tersebut memilih mata pelajaran IPAS dengan warna design yang cerah, dimana dalam materi tersebut menjelaskan zat tunggal, zat campuran, serta materi.

Dari kedua hasil karya tersebut, dapat terlihat bahwa guru SDN Kemiri 2 sudah mampu dalam mengoperasikan atau memanfaatkan *platform canva* dengan baik. Sehingga diharapkan guru dapat menerapkan atau mengimplementasikan ilmu yang didapatkan dari workshop ini dalam proses pembelajaran yang dapat mendekatkan peserta didik terhadap teknologi.

Hasil dan Pembahasan dari Kegiatan Peserta Didik Kelas V SDN Kemiri 2 Kepanjen Malang

Workshop pada peserta didik dilaksanakan pada hari kedua, yaitu pada tanggal 21 Juni 2023 dalam bentuk pelatihan. Manfaat dari workshop Optimalisasi *Canva for Education* (OCE) untuk peserta didik adalah memberikan wawasan baru tentang perkembangan teknologi kepada siswa dan cara memanfaatkan teknologi untuk kegiatan yang lebih positif serta meningkatkan kreativitas siswa. Peserta didik diharapkan dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan setelah pelaksanaan workshop sehingga minat belajar peserta didik dapat terbangun. Pada *workshop* Optimalisasi *Canva for Education* peserta didik mendapat wawasan tentang platform *canva* serta cara membuat karya melalui platform *canva*. Peserta didik diajarkan untuk membuat poster pada sesi berkarya. Pada sesi ini peserta didik akan didampingi oleh team penyelenggara yang selanjutnya akan dilanjutkan dengan kegiatan mandiri. Salah satu kegiatan dalam *workshop* penggunaan aplikasi *canva* adalah melaksanakan pendampingan yang dilakukan sebagai strategi untuk memperkuat pengetahuan tentang komponen dan fungsi aplikasi sehingga kompetensi dan pengetahuan teknologi baik pada guru ataupun peserta didik dalam *workshop* dapat dioptimalkan (Purwasi & Refianti, 2022).

Peserta didik mengikuti *workshop* dengan antusias dan membuat karya dengan baik. Peserta didik dibebaskan dalam menentukan tema poster yang akan dibuat. Hasil karya yang dihasilkan setiap peserta didik berbeda-beda. Ada yang membuat poster dengan menggunakan tema penerimaan peserta didik baru ada juga yang menggunakan tema mengenai lingkungan, dan juga tentang kebersihan lingkungan. Hal ini menunjukkan bahwa setiap peserta didik memiliki daya kreatifitas yang berbeda-beda. Berikut ini beberapa karya yang dibuat oleh peserta didik:



Gambar 3. Sampel Hasil Karya Siswa dalam Workshop "OCE"

Gambar di atas merupakan beberapa hasil karya yang dibuat oleh peserta didik dalam kegiatan *workshop*. Dari hasil karya peserta didik di atas juga menunjukkan bahwa peserta didik dengan kreatifitasnya sendiri-sendiri mampu memadukan serta menyusun warna, objek, serta kalimat yang tepat sesuai dengan tema yang mereka pilih. Sehingga pembaca mendapatkan informasi yang tepat sesuai dengan informasi apa yang ingin disampaikan oleh pembuat poster. Hasil karya peserta didik yang terbaik dan terpilih mendapatkan hadiah masing-masing, selain itu hasil karya peserta didik yang sudah dibuat ketika *workshop* *Optimalisasi Canva for Education* dipajang pada masing-masing sekolah di SDN Kemiri 2 Kepanjen Malang sehingga dapat dinikmati oleh seluruh warga sekolah.

Workshop *Optimalisasi Canva for Education* yang diadakan di sekolah SDN Kemiri 2 Kepanjen Malang berjalan lancar yang diikuti oleh semua peserta yang terlibat. Dengan adanya kegiatan ini menjadikan tambahan pengetahuan baru baik bagi guru maupun peserta didik, serta bermanfaat untuk kedepannya di era digitalisasi ini, khususnya pada kegiatan belajar mengajar di sekolah.

PENUTUP

Adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin berkembang mempengaruhi berbagai bidang dalam kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Sehingga hal ini menuntut kalangan pendidik tidak hanya guru tetapi juga peserta didik untuk selalu mampu beradaptasi dalam menggunakan teknologi. Maka, dengan adanya *Workshop* OCE diharapkan dapat memfasilitasi guru dan peserta didik untuk mengenal dan memahami teknologi, khususnya penggunaan aplikasi Canva.

Berdasarkan hasil Pelaksanaan *Workshop* OCE (*Optimalisasi Canva for Education*) yang dilakukan di SD Negeri Kemiri 2 Kepanjen Malang diperoleh kesimpulan bahwa melalui kegiatan OCE dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan guru dalam pembuatan bahan dan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva. Guru juga dapat memanfaatkan aplikasi *Canva* dalam mendesain baner, pamflet, poster dan perangkat pembelajaran lain yang dapat menunjang kegiatan sekolah. Sementara bagi peserta didik, dengan mengikuti kegiatan *Workshop* OCE peserta didik dapat mengenal, memahami dan dapat mempraktekkan setiap komponen yang ada pada aplikasi canva serta dapat menghasilkan produk berupa poster menggunakan aplikasi *Canva*.

Berdasarkan uraian pelaksanaan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Kegiatan ini dapat dikategorikan berhasil dengan kehadiran peserta sejumlah 8 guru dan 22 peserta didik kelas V di SDN Kemiri 2 Kepanjen Malang.
2. Melalui aplikasi *canva* guru dapat membuat bahan ajar yang menarik untuk menunjang kegiatan pembelajaran.
3. Peserta kegiatan turut aktif dan tertarik dalam kegiatan ini yang ditunjukkan dari pertanyaan interaktif dan antusias saat pelaksanaan praktik langsung.
4. Peserta didik yang hadir merasa puas dan senang atas materi yang disampaikan dan hadiah/*reward* yang didapatkan.

Peserta turut memberikan saran agar kedepannya dapat melaksanakan kegiatan seperti ini lagi dengan menambahkan *ice breaking* dan *games* agar lebih menarik.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada Ibu Kepala Sekolah SD Negeri Kemiri 2 Kepanjen Malang yang telah memberikan kesempatan bagi kami selaku pencetus program untuk dapat menyelenggarakan kegiatan "*Workshop* *Optimalisasi Canva for Education* (OCE)". Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada Bapak Ibu Guru dan Peserta didik kelas V SD Negeri Kemiri 2 Kepanjen Malang yang telah bersedia mengikuti kegiatan ini. Diucapkan

terimakasih untuk seluruh anggota penyelenggara kegiatan kegiatan “*Workshop Optimalisasi Canva for Education (OCE)*” yang telah meluangkan dedikasi baik pikiran, waktu, dan tenaga agar kegiatan berjalan dengan baik, lancar, dan bermanfaat bagi semuanya.

DAFTAR PUSTAKA

Leryan, L. P. A., Damringtyas, C. P., Hutomo, M. P., & Printina, B. I. (2018). the Use of Canva Application As an Innovative Presentation Media Learning History. *Prosiding Seminar Nasional FKIP 2018*, 190–203. <https://doi.org/10.24071/snfkip.2018.20>.

Nafarin, M. 2013. Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Online*.
<http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354/5361>. (diakses pada 07 Mei 2021, pukul 21.00)

Purwasi, L. A., & Refianti, R. 2022. Workshop Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kompetensi Para Guru Sekolah Dasar. *Community Engagement*, Vol 3, 320–332.
<https://journal.yrpiiku.com/index.php/ceej/article/view/1274%0Ahttps://journal.yrpiiku.com/index.php/ceej/article/download/1274/923>

Rahmasari, Erisa Adyanti, dkk. 2021. Kajian Usability Aplikasi Canva: Studi Kasus Penggunaan Mahasiswa Desain. *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*. Vol 7, No. 01, //<http://publikasi.dinus.ac.id/index.php/andharupa>.

Sinsuw, A.A.E., dan Sambul, A.M. 2017. *Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi Guru SMP*. *Jurnal Teknik Elektro dan Komputer*, 6(3), 105-110

Tanjung, R.E., dan Faiza, D. 2019. *Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika*. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2), 79-85.