

Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva di SDN Dukuh Kupang V Surabaya

Training on Using Canva Application at SDN Dukuh Kupang V Surabaya

Friendha Yuanta¹, Anna Roosyanti^{2,*}, Diyas Age Larasati³, Hery Setiyawan⁴

^{1,2,3,4} Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, 60225

^{*)}a.roosyanti@gmail.com

ABSTRACT

Against the background of the results of interviews and observations that have been carried out show that many teachers and education personnel who work at the school still do not understand about the application of technology in the world of education. Community Service Objectives Train teachers to use the Canva application for interactive learning media. Community Service activities will be carried out in the even semester of the 2023-2024 academic year, precisely on Saturday, May 13, 2023. The subject of Community Service consisted of 24 participants, namely teachers and education staff at SDN Dukuh Kupang V Surabaya, Jalan Dukuh Kupang XXV No 534 Surabaya. These Community Service methods include: discussion, question and answer, and practice methods. This stage of Community Service consists of planning, implementation, and follow-up. This Community Service activity had a very positive impact on the participants, namely Teachers and Education Staff of SDN Dukuh Kupang V Surabaya. Through the presentation of materials and discussions about the Canva application, participants can understand how to use the Canva application, what products can be made using the Canva application, and the steps for making it. The participants enthusiastically welcomed this activity, as evidenced by the many questions from the participants in the question and answer session.

Kata kunci: Canva, Learning Technology, Elementary School

ABSTRAK

Berlatarbelakang hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa para Guru dan Tenaga Kependidikan yang bertugas di sekolah tersebut masih banyak yang kurang memahami mengenai penerapan teknologi dalam dunia pendidikan. Tujuan Pengabdian Kepada Masyarakat melatih guru memanfaatkan aplikasi canva untuk media pembelajaran yang interaktif. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dilaksanakan pada semester Genap tahun akademik 2023-2024, tepatnya pada hari Sabtu, tanggal 13 Mei 2023. Subjek Pengabdian Kepada Masyarakat terdiri atas 24 peserta, yakni para Guru dan Tenaga Kependidikan di SDN Dukuh Kupang V Surabaya, jalan Dukuh Kupang XXV No 534 Surabaya. Metode Pengabdian Kepada Masyarakat ini antara lain: metode diskusi, tanya jawab, dan praktik. Tahapan Pengabdian Kepada Masyarakat ini terdiri atas perencanaan, pelaksanaan, dan tindak lanjut. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini memberikan dampak yang sangat positif bagi para peserta yakni Guru dan Tenaga Kependidikan SDN Dukuh Kupang V Surabaya. Melalui pemaparan materi dan diskusi mengenai aplikasi Canva, para peserta dapat memahami mengenai cara penggunaan aplikasi Canva, produk apa saja yang dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva, serta langkah-langkah pembuatannya. Para peserta menyambut antusias kegiatan ini, dibuktikan melalui banyaknya pertanyaan dari para peserta di sesi tanya jawab.

Kata kunci: Canva, Teknologi Pembelajaran, Sekolah Dasar



PENDAHULUAN

Dunia pendidikan dewasa ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Hal ini tidak terlepas dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Seiring dengan perkembangan yang terjadi di dunia pendidikan, teknologi memegang peranan yang sangat penting. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi sangat berperan penting bagi peningkatan kualitas pendidikan di Indonesia. Pemerataan kualitas pendidikan harus dapat dirasakan secara merata baik oleh Sekolah Dasar yang berada di wilayah kota besar maupun Sekolah Dasar yang berada di wilayah pinggiran kota.

SDN Dukuh Kupang V Surabaya yang beralamat di Jalan Dukuh Kupang XXV/ 534, Kecamatan Dukuh Pakis, Kota Surabaya merupakan sekolah yang berlokasi di wilayah perkotaan dan telah terakreditasi A. Namun, berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan menunjukkan bahwa para Guru dan Tenaga Kependidikan yang bertugas di sekolah tersebut masih banyak yang kurang memahami mengenai penerapan teknologi dalam dunia pendidikan.

Pada saat ini teknologi telah menjadi bagian penting dalam perkembangan dunia pendidikan. Melalui penerapan teknologi dalam pembelajaran dapat memberikan pengaruh yang positif bagi dunia pendidikan. Pada pelaksanaan pembelajaran, guru seharusnya dapat menerapkan TPACK. TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) adalah pengetahuan tentang pentingnya pengintegrasian antara teknologi dan pedagogik dalam pengembangan konten di dunia pendidikan. Pendekatan TPACK diharapkan nantinya dapat mampu memberikan arahan baru bagi para guru tentang bagaimana menerapkan teknologi dalam pembelajaran, agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien.

TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) terdiri dari pengetahuan tentang materi yang diajarkan (*content knowledge*), model atau pendekatan dalam mengajar suatu materi (*pedagogical knowledge*) dan pengetahuan tentang teknologi (*technological knowledge*) untuk membantu proses belajar mengajar (Wijaya, T.T., Aditya, P., & Hendry, 2020).

Aplikasi Canva merupakan salah satu aplikasi yang dapat diterapkan di dalam dunia pendidikan. The findings of this study could pave the way for broader adoption of Canva and similar digital tools in educational settings, potentially transforming teaching methods and learning experiences (Yuanta & Larasati, 2023). Aplikasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang membantu menunjang kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan sehingga dapat membantu mengatasi kendala yaitu kegagalan komunikasi yang terjadi antara guru dan siswa (Friendha & Gultom, 2019).

Beberapa keunggulan yang dimiliki oleh aplikasi Canva ini antara lain: (1) memiliki beragam desain grafis, animasi, template, dan nomor halaman yang menarik, (2) dapat mendesain media pembelajaran kapanpun dan dimanapun tanpa harus menggunakan laptop, tetapi juga dapat menggunakan handphone, dan (3) pada media Canva hasil yang telah kita buat dapat diunduh dengan beragam format baik dalam bentuk file pdf maupun file jpg (Rahmasari, E. A., & Yogananti, 2021). Penggunaan media pembelajaran dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi kepada siswa. Bagi siswa, media pembelajaran dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru dengan lebih nyata (Ristyanti, Larasati, & Suryarini, 2022). Hasil desain menggunakan canva mampu meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan motivasi peserta didik dengan penyajian bahan ajar serta materi secara menarik (Alamsyah et al., 2023)

Menurut N. Rahmaniah, dkk (Rahmaniah, Marini, & Azmi, 2021), manfaat aplikasi Canva yang bisa dioptimalkan dengan menyediakan perpustakaan sumber materi (elemen) yang bebas hak cipta, memiliki lebih dari 420.000 template siap pakai, terintegrasi ke LMS, seperti Google Classroom atau Microsoft Team, memudahkan pendistribusian ke berbagai sosial media, terdapat menu whiteboard, dan terdapat fitur membuat ruang kelas (classroom), sehingga pendidik dan peserta didik lebih mudah berinteraksi dan berkreasi Bersama hanya melalui satu aplikasi saja. Misalnya menggunakan strategi ice breaking, permainan games edukasi, dan sebagainya.

Kekurangan aplikasi Canva sebagai berikut (Pelangi, 2020):

1. Aplikasi Canva mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun laptop yang akan menjangkau aplikasi Canva, Canva tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain.
2. Dalam aplikasi Canva ada template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa yang berbayar ada yang tidak. Tetapi hal ini tidak masalah dikarenakan banyak template yang menarik dan gratis lainnya. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu

secara menarik dan mengandalkan kreativitas sendiri.

3. Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatnya, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain yang berbeda.

Laman canva https://www.canva.com/id_id/ daftar menggunakan akun google. Membuka laman canva tidak hanya dapat dibuka melalui kompiuter teapi juga dapat diakses melalui handphone jadi jika dapat diakses dimana dan kapan aja tanpa harus membawa laptop atau komputer selama dalam jaringan.

Menurut Nayoan (2019) dalam Wulandari & Mudinillah (Wulandar & Mudinillah, 2022) berbagai jenis desain yang bisa diciptakan melalui aplikasi Canva antara lain: (1) Logo; (2) Poster; (3) Featured Image Blog; (4) Infografik; (5) Newsletter; (6) Konten media sosial; (7) Thumbnail You Tube; (8) Desain kemasan produk; (9) Invoice dan (10) Banner iklan. Dalam aplikasi canva tersedia banyak sekali template yang dapat digunakan dengan mudah yakni template untuk poster, pamflet, logo, dokumen untuk postingan di instagram, wallpaper, laporan, kolase, foto, surat kabar, majalah, pengumuman, video, sampul buku, kartu bisnis, dan lain-lain (Alamsyah et al., 2023). Aplikasi canva media yang menyediakan lebih banyak template menarik untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran. aplikasi Canva untuk disajikan kepada peserta didik, salah satunya ialah berbagai template menarik untuk disajikan dalam *Power Point*. *Microsoft Office Power Point* merupakan program aplikasi kantor bertipe *slide show* (lembar kerja yang merupakan objek berganti) digunakan untuk mempresentasikan konsep dan argumen yang ingin ditunjukkan pada orang lain

Kepala sekolah SDN Dukuh Kupang V juga menyampaikan bahwasanya kurangnya kecakapan guru dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajarannya. Berdasarkan pernyataan yang disampaikan kepala sekolah dan analisis situasi di atas, maka kami mengadakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan judul “Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva di SDN Dukuh Kupang V Surabaya”.

METODE PENGABDIAN MASYARAKAT

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat dilaksanakan pada semester Genap tahun akademik 2023-2024, tepatnya pada hari Sabtu, tanggal 13 Mei 2023. Kegiatan pelatihan penggunaan aplikasi Canva bagi para Guru dan Tenaga Kependidikan di SDN Dukuh Kupang V Surabaya, jalan Dukuh Kupang XXV No 534 Surabaya.

Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat dilakukan secara luring di Ruang Rapat Fakultas Bahasa dan Sains Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan selama 3 jam dari jam 08.00 sampai 11.00 WIB. Metode Pengabdian Kepada Masyarakat ini antara lain: metode diskusi, tanya jawab, dan praktik. Kegiatan pelatihan diawali dengan penyampaian materi oleh Pembicara, dan dilanjutkan dengan diskusi dan tanya jawab dengan para peserta selama 1 jam. Acara berikutnya dilaksanakan praktik pemanfaatan aplikasi Canva selama 2 jam.

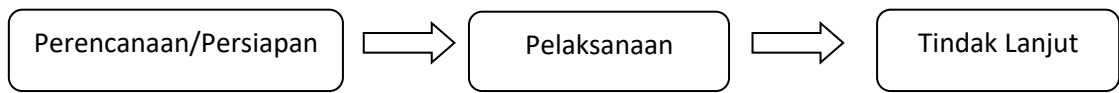
Subjek Pengabdian Kepada Masyarakat ini sebanyak 21 orang Guru dan Tenaga Kependidikan dari SDN Dukuh Kupang V Surabaya, serta melibatkan 3 orang mahasiswa Semester V Program Studi PGSD Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. Subjek Pengabdian Kepada Masyarakat dapat dilihat pada table 1 di bawah ini.

Tabel 1. Subjek Pengabdian Kepada Masyarakat

| No | Nama Peserta | Keterangan |
|----|------------------|------------|
| 1 | Aini Sudiartini | Guru |
| 2 | Arif Choirudin | Guru |
| 3 | Siti Komariatini | Guru |
| 4 | Ifyana Sintari | Guru |
| 5 | Nur Hidayah | Guru |
| 6 | Fitria Suciarti | Guru |
| 7 | Ika Widiarti | Guru |
| 8 | Setiadi | Guru |
| 9 | Eko Atmojo | Guru |
| 10 | Listiowati | Guru |

| No | Nama Peserta | Keterangan |
|----|--------------------------------|------------|
| 11 | Nur Muklas | Guru |
| 12 | Imam Mabror | Guru |
| 13 | Andri Setyowaluyo | Guru |
| 14 | Bahrul Ulum | Guru |
| 15 | Risal Bagus | Guru |
| 16 | Rohmatun Nikmah | Guru |
| 17 | Siti Komaryatin | Guru |
| 18 | Tanty Augustina | Guru |
| 19 | Endang Supriyatin | Guru |
| 20 | Siti Juwariyah | Guru |
| 21 | Bahrul Ulum | Guru |
| 22 | Grasella Devanda Yulisma Putri | Mahasiswa |
| 23 | Evelin Olivia Putri | Mahasiswa |
| 24 | Alan Surya Utami | Mahasiswa |

Adapun tahapan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat adalah sebagai berikut:



1. Tahap Perencanaan/ Persiapan:

Pada tahap ini kegiatan yang dilaksanakan meliputi:

- a. Survey lokasi Pengabdian Kepada Masyarakat yang dilakukan oleh Ketua dan tim pengabdian; Sekaligus juga dilaksanakan kegiatan wawancara dengan Kepala Sekolah SDN Dukuh Kupang V Surabaya mengenai penerapan teknologi dalam pembelajaran yang telah dilaksanakan di sekolah, serta kendala apa saja yang dihadapi dalam penerapan teknologi tersebut.
- b. Pemantapan, penentuan lokasi dan sasaran yang dilakukan oleh tim pengabdian;
- c. Penyusunan bahan atau materi pelatihan yang dilakukan oleh tim pengabdian.
- d. Persiapan sarana dan prasarana penunjang kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat.

2. Tahap Pelaksanaan:

Pada tahap ini kami mengundang para Guru dan Tenaga Kependidikan SDN Dukuh Kupang V Surabaya untuk datang berkunjung ke Program Studi PGSD Fakultas Bahasa dan Sains Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. Hal tersebut dilakukan sebagai bentuk apresiasi dan kerjasama sesuai MoU yang telah dibuat dan disepakati antara Program Studi PGSD Fakultas Bahasa dan Sains Universitas Wijaya Kusuma Surabaya dengan SDN Dukuh Kupang V Surabaya.

3. Tahap Tindak Lanjut:

Pada tahap ini dilaksanakan tindak lanjut hasil pelatihan penggunaan aplikasi Canva yang telah dilaksanakan oleh peserta. Hasil karya peserta selanjutnya dikumpulkan melalui link Google Drive sebagai bahan laporan.

Berikut ini kami sertakan foto-foto kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat.



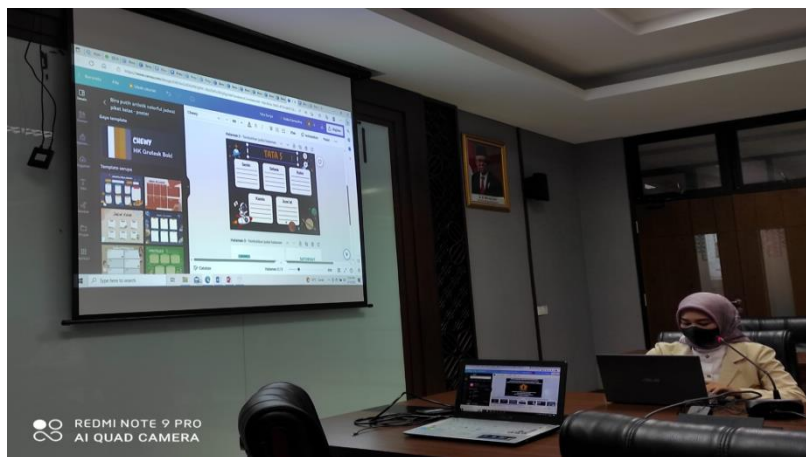
Gambar 1. Tim Pengabdian beserta peserta. kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat



Gambar 2. Tim Pengabdian yang terdiri dari Dosen dan Mahasiswa



Gambar 3. Penyampaian Materi oleh Pembicara.



Gambar 4. Penyampaian Materi oleh Pembicara.



Gambar 5. Sesi Diskusi dan Tanya Jawab



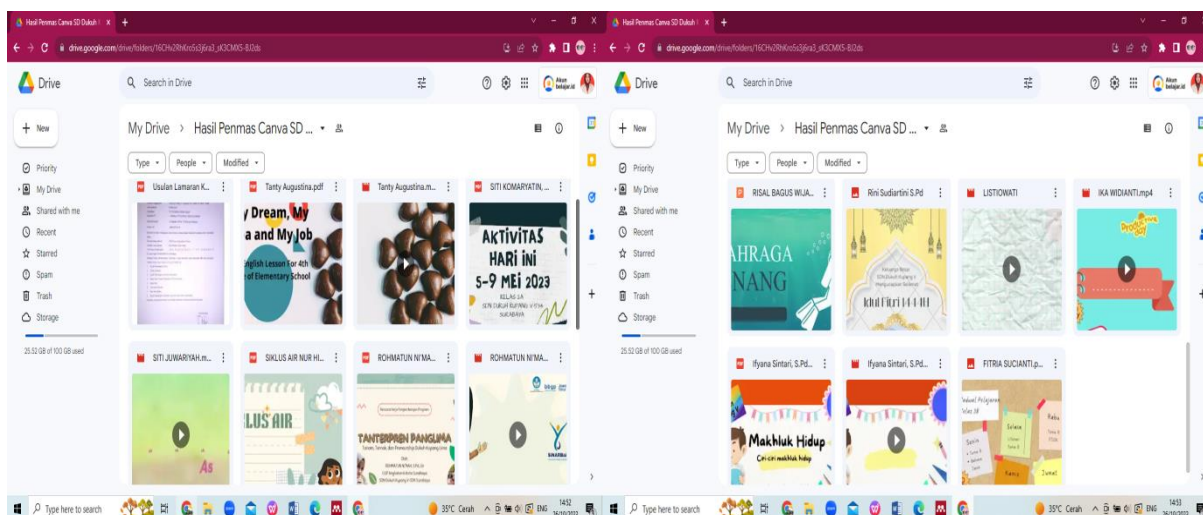
Gambar 6. Peserta Pengabdian praktik membuat media pembelajaran melalui aplikasi canva

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini berbentuk pelatihan penggunaan aplikasi Canva bagi Guru dan Tenaga Kependidikan SDN Dukuh Kupang V Surabaya. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan informasi, refleksi, dan pelatihan terkait penggunaan aplikasi Canva untuk pembelajaran maupun kepentingan lainnya yang dibutuhkan oleh sekolah. Kegiatan ini dimulai dengan penyampaian materi oleh Pembicara, dilanjutkan dengan sesi diskusi dan tanya jawab oleh para Peserta. Tahap selanjutnya yaitu tahap tindak lanjut. Pada tahap ini dilaksanakan tindak lanjut hasil pelatihan penggunaan aplikasi

Canva yang telah dilaksanakan oleh peserta. Hasil karya peserta selanjutnya dikumpulkan melalui link Google Drive sebagai bahan laporan. Hasilnya dapat diakses melalui link berikut ini https://drive.google.com/drive/folders/16CHv2RhKro5s3j6ra3_sK3CMX5-BJ2ds?usp=sharing.

Hasil karya yang telah dibuat oleh peserta dengan menggunakan aplikasi Canva antara lain: *power point presentation*, poster/ flyer, dan video pembelajaran. Media Canva juga dapat meningkatkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran yang dibutuhkan seperti membuat power point, poster, infografis, template video, dan sebagainya dengan berbagai macam template yang disediakan secara gratis sehingga guru tidak harus mendesain media pembelajaran dari awal (Ristyanti et al., 2022). Berikut ini beberapa hasil karya peserta kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat:



Gambar 7. Hasil Karya Peserta Pengabdian Kepada Masyarakat

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini memberikan dampak yang sangat positif bagi para peserta yakni Guru dan Tenaga Kependidikan SDN Dukuh Kupang V Surabaya. Melalui pemaparan materi dan diskusi mengenai aplikasi Canva, para peserta dapat memahami mengenai cara penggunaan aplikasi Canva, produk apa saja yang dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi Canva, serta langkah-langkah pembuatannya. Para peserta menyambut antusias kegiatan ini, dibuktikan melalui banyaknya pertanyaan dari para peserta di sesi tanya jawab. The study illustrates the transformative potential of integrating digital tools like Canva in educational settings. The successful implementation and positive outcomes of the Canva-based learning media underscore the significant role technology can play in modernizing educational methodologies and enhancing learning experiences (Yuanta & Larasati, 2023).

Banyak dari para peserta yang belum bisa membuat *powerpoint presentation*, dan video pembelajaran yang menarik. Sedangkan pada saat ini teknologi pendidikan dinilai menjadi sangat penting untuk diterapkan dalam pembelajaran. TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) menjadi salah satu kemampuan yang harus dikuasai oleh Guru. TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*) terdiri dari pengetahuan tentang materi yang diajarkan (*content knowledge*), model atau pendekatan dalam mengajar suatu materi (*pedagogical knowledge*) dan pengetahuan tentang teknologi (*technological knowledge*) untuk membantu proses belajar mengajar (Wijaya, T.T., Aditya, P., & Hendry, 2020).

Aplikasi Canva menjadi faktor pendukung dalam membuat template yang menarik, memberi warna, gambar, huruf, dan lain sebagainya agar Power Point yang dibuat oleh guru lebih menarik (Pelangi, 2020). Dengan cara membuka aplikasi Canva, pilih di penelusuran, ketik “Presentasi” maka template yang menarik dan beragam akan muncul secara otomatis, dan setelah selesai dibuat, template atau hasil dari desain tersebut bisa dipindahkan ke dalam Power Point. guru saja, tetapi juga bisa untuk peserta didik bila ingin menyampaikan materi yang diharuskan menggunakan Power Point. Selanjutnya, selain Power Point, guru juga dapat membuat sertifikat untuk peserta didik untuk diberikan saat ada acara atau ajang perlombaan, dalam Canva, desain-desain sertifikat juga disediakan dengan berbagai macam pilihan. Selanjutnya yaitu template untuk video. Biasanya seorang guru menyediakan video untuk contoh, acuan, ataupun penjelasan kepada peserta didik. Dengan Canva, guru juga bisa memakai

template dengan warna menarik dan tambahan font lainnya untuk memperindah background video pada saat ditampilkan. Begitu juga dengan poster, infografis, resume, selebaran, dan lain sebagainya yang dapat dipakai dan digunakan.

Aplikasi Canva merupakan salah satu aplikasi yang bermanfaat dalam dunia pendidikan. Beberapa produk dari aplikasi Canva dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan dapat membantu guru dalam membuat sumber belajar yang menarik bagi siswa. Selain itu melalui sesi diskusi para peserta meminta untuk diajarkan membuat poster/ flyer yang sangat diperlukan untuk membuat informasi yang diperlukan di sekolah, misalnya informasi mengenai jadwal pelajaran, jadwal piket, dan membantu kegiatan PPDB (Penerimaan Peserta Didik Baru). Menurut (Rahmasari, E. A., & Yogananti, 2021); Yundayani et al., 2019) beberapa keunggulan yang dimiliki oleh aplikasi Canva ini antara lain: (1) memiliki beragam desain grafis, animasi, template, dan nomor halaman yang menarik, (2) dapat mendesain media pembelajaran kapanpun dan dimanapun tanpa harus menggunakan laptop, tetapi juga dapat menggunakan handphone, dan (3) pada media Canva hasil yang telah kita buat dapat diunduh dengan beragam format baik dalam bentuk pdf maupun jpg.

Keterampilan membuat media pembelajaran yang menarik bagi siswa harus dimiliki oleh setiap guru. Hal ini akan sangat menunjang dan membantu menciptakan pembelajaran yang menarik dan memotivasi siswa serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian Sari (Sari, 2022) yang menunjukkan bahwa ada pengaruh media pembelajaran berbasis aplikasi Canva terhadap motivasi dan hasil belajar IPA siswa kelas IV. Penggunaan aplikasi canva dalam media pembelajaran akan sangat membantu guru dalam mempersiapkan desain dalam melakukan transfer informasi kepada peserta didik berupa materi pembelajaran (Alamsyah et al., 2023).

Pemanfaatan media pembelajaran audio visual yang didesain dengan mempergunakan aplikasi canva menunjukkan bahwa media pembelajaran audio visual tersebut layak untuk diaplikasikan pada kegiatan pembelajaran, yang mana pada penelitian tersebut terlihat bahwa efektivitas penggunaannya tidak hanya pada saat proses pembelajaran luring namun juga pada proses pembelajaran daring. Hasil desain media audio visual tersebut sangat disenangi oleh peserta didik tidak hanya dari aspek kelengkapan dari konten. Media Canva memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar dengan kategori sedang/cukup (Dwiyanti, 2022).

Pembelajaran menggunakan Canva untuk pendidikan memungkinkan siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih baik dan penguasaan materi pelajaran, sehingga membantu siswa untuk mempersonalisasikan pengalaman belajar mereka (Rahmaniah et al., 2021). Aplikasi Canva dapat dioptimalkan secara lebih luas oleh guru sebagai media dalam pembelajaran inovatif, khususnya pada kurikulum merdeka saat ini. Pembelajaran inovatif adalah suatu proses pembelajaran yang dirancang sedemikian rupa sehingga berbeda dengan pembelajaran pada umumnya yang dilakukan oleh guru, yang menuntut kreativitas guru dalam mengajar. Hadirnya kurikulum merdeka membawa tantangan tersendiri bagi guru maupun calon guru untuk menyesuaikan proses proses pembelajarannya, dimana guru sebagai fasilitator dan mediator harus dapat menghadirkan pembelajaran yang berpusat pada murid.

Salah satu faktor yang sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran adalah bagaimana media yang di gunakan di desain dengan menarik sehingga perhatian mahasiswa fokus pada materi yang disajikan. Aplikasi canva yang digunakan dalam mendesain media pembelajaran sangatlah tepat, karna berbasis template yang dapat digunakan mendesain konten materi dengan menarik, sebagai mana yang telah dikembangkan dalam pengabdian ini. Penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual dengan menggunakan aplikasi canva, dengan media tersebut juga memberi warna baru dalam berlangsungnya proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis audio visual sangatlah penting dalam mendukung pelaksanaan proses pembelajaran baik luring maupun daring (Mila, Nuralamsyah, Alisyahbana, Arisah, & Hasan, 2021). Sesuai yang disampaikan oleh kepala sekolah bahwasanya seminggu setelah mengikuti pelatihan, terlihat para guru mulai sering membuka laptopnya dan membuat media pembelajaran dan beberapa mengedit video menggunakan aplikasi canva. Hal ini juga didukung dengan seringnya guru yang menghubungi kita dalam bertanya terkait penggunaan canva dalam tingkatan yang lebih tinggi lagi.

Keterampilan guru dalam penerapan teknologi dalam hal ini penggunaan canva dalam pembelajaran tidak hanya dipraktekkan oleh guru di dalam kelas saja. Terbukti guru juga memanfaatkan aplikasi canva di dalam PMM (Platform Merdeka Mengajar) untuk aksi nyatanya. Sekitar 90% guru sudah mendapatkan sertifikat di PMM dengan aksi nyatanya menggunakan aplikasi canva. Hal tersebut membuktikan bahwa pelatihan penggunaan aplikasi Canva sangat bermanfaat dan meningkatkan keterampilan berbasis IT guru di SDN Dukuh Kupang V Surabaya.

KESIMPULAN

Aplikasi Canva dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan, bahkan pada masa kurikulum merdeka saat ini, canva lebih support dalam membuat aksi nyata maupun refleksi, bentuk supportnya yakni memberikan kemudahan bagi pendidik atau guru mulai tingkat SD hingga Perguruan Tinggi dengan akun belajar.id dapat mengakses semua fitur yang ada secara leluasa. Canva adalah aplikasi online yang mempunyai beragam template serta fitur-fitur yang ada untuk membantu guru (pengajar) serta peserta didik (pembelajar) memudahkan dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya yang di dapat, khususnya dalam kurikulum merdeka saat ini. Menarik perhatian dan minat dalam belajar dengan penyajian bahan ajar atau materi yang menarik. Untuk mengetahui manfaat serta keefektifan lainnya dalam pemakaian aplikasi Canva sebagai salah satu aplikasi digital sangat bisa diandalkan dalam pemenuhan tugas mengajar seorang guru atau pendidik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dalam kesempatan ini kami mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, yang telah memfasilitasi pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat.
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Sains Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, yang telah memberikan kemudahan dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat.
3. Ketua Program Studi PGSD Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, yang telah memberikan dukungan selama pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat.
4. Para Dosen Program Studi PGSD Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, yang telah memberikan dukungan selama pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat.
5. Kepala Sekolah, para Guru dan Tenaga Kependidikan SDN Dukuh Kupang V Surabaya atas kerjasamanya.
6. Para mahasiswa Program Studi PGSD Universitas Wijaya Kusuma Surabaya atas partisipasi dan kerjasamanya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamsyah, A., Dewi, Yuliani, E., Kartika Ramadhan, N., Rosdiah, R., & Sudirman, S. (2023). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canva terhadap Minat Belajar Siswa Di Mata Pelajaran Informatika. *Jurnal Guru Pencerah Semesta*, 1(2), 77–87. <https://doi.org/10.56983/gps.v1i2.603>
- Dwiyanti, D. F. (2022). *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas X Otkp Smk Bina Warga* Retrieved from <http://repository.upi.edu/id/eprint/86502>
- Friendha, Y., & Gultom, R. A. O. (2019). Penerapan Media Video dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam pada Siswa Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar (SENADA) Pertama* (pp. 69–72). Surabaya: STKIP Al Hikmah.
- Mila, N., Nuralamsyah, Alisyahbana, A. N. Q., Arisah, N., & Hasan, M. (2021). Efektivitas Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENELITIAN DAN PENGABDIAN 2021, "Penelitian Dan Pengabdian Inovatif Pada Masa Pandemi Covid-19"*, 181–188.
- 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>
- Rahmaniah, N., Marini, A., & Azmi, A. N. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Mahasiswa Pgmi Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran Di Era Kurikulum Merdeka. *JMIE (Journal of Madrasah Ibtidaiyah Education)*, 6(1), 133. <https://doi.org/10.32934/jmie.v6i1.463>

- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain). *Jurnal Edutech Undiksha*, 9(2).
<https://doi.org/https://doi.org/10.33633/andharupa.v7i01.4292>
- Ristyanti, A., Larasati, D. A., & Suryarini, D. Y. (2022). Pengaruh Media Canva Berbantuan QR Code terhadap Hasil Belajar IPS. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 3(4), 5757–5764.
- Sari, L. S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusa*, 6(1).
- Wijaya, T.T., Aditya, P., & Hendry, T. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berdasarkan Konsep Tpack Pada Materi Garis Dan Sudut Menggunakan Hawgent Dynamic Mathematics Software. *Jurnal Pembelajaran Matematika Inovatif*, 3, 205–214.
- Wulandar, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurmia: Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1).
- Yuanta, F., & Larasati, D. A. (2023). Developing Canva-Based Learning Media on Maps and Class Layout for Third Graders of Elementary School. *Education and Human Development Journal*, 8(2), 66–75.