

PENINGKATAN KETERAMPILAN PRESENTASI GURU SEKOLAH DASAR MELALUI PELATIHAN CANVA INTERAKTIF DI SDN 53 O'I FO'O

Maria Ulfa¹, Dilla Puspita Mentia², Putri Nadila³, Ainun Jariah⁴, Khairunnisa^{5*}

^{1,2,3,4,5*}Program Studi Ilmu Komputer, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Muhammadiyah Bima
Jln. Anggrek No.16 Ranggo-Na'e, Kota Bima-NTB, Indonesia
e-mail: khairunnisa@umbima.ac.id

Received : Juli, 2024	Accepted : Juli, 2024	Published : Juli, 2024
-----------------------	-----------------------	------------------------

Abstrak

Pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri 53 O'i Fo'o melalui pelatihan Canva interaktif. Melalui pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan kolaboratif, pelatihan ini membekali guru dengan keterampilan desain presentasi yang menarik dan efektif. Dengan serangkaian kegiatan seperti demonstrasi, diskusi kelompok, dan tugas mandiri, guru diajak untuk mempraktikkan langsung penggunaan Canva dalam membuat materi pembelajaran yang inovatif. Hasil pengabdian menunjukkan peningkatan signifikan pada keterampilan presentasi guru dan kepercayaan diri mereka dalam mengadopsi teknologi dalam pembelajaran. Pelatihan Canva ini diharapkan dapat menjadi solusi bagi guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan inspiratif, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa
Kata Kunci : pelatihan Canva, keterampilan presentasi, inovasi pembelajaran, guru sekolah dasar, pembelajaran interaktif

Abstract

This community service aims to improve the quality of learning at O'i Fo'o State Elementary School 53 through interactive Canva training. Through a fun and collaborative learning approach, this training equips teachers with attractive and effective presentation design skills. With a series of activities such as demonstrations, group discussions, and independent assignments, teachers are invited to directly practice the use of Canva in creating innovative learning materials. The results showed a significant improvement in teachers' presentation skills and their confidence in adopting technology in learning. This Canva training is expected to be a solution for teachers in creating a more interactive and inspiring learning environment, thus increasing students' learning motivation. Keywords: Canva training, presentation skills, learning innovation, elementary school teachers, interactive learning

Pendahuluan

Seiring perkembangan zaman teknologi dan informasi yang semakin maju, cenderung akan mempengaruhi segenap kehidupan sosial, ekonomi, politik, budaya, serta pendidikan dan pelatihan. Dalam bidang pendidikan, inovasi adalah hal yang mutlak dilakukan, karena tanpa inovasi akan terjadi ketertinggalan pada dunia pendidikan kemudian akan berimbas pada elemenelemen kehidupan yang lain seperti politik, ekonomi, sosial dan lain-lain, (RUBIANTICA, 2021). Kualitas pendidikan di Indonesia semakin dituntut maju supaya dapat mengikuti perkembangan zaman. Media interaktif adalah sebagai komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai perantara dalam penyampaian materi pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif

yang sangat luar biasa dalam memudahkan proses belajar siswa, (Wulandari, 2021).

Media pembelajaran merupakan alat bantu proses belajar mengajar. Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting. Media pembelajaran berperan sebagai perantara antara guru dan siswa, menyampaikan informasi dan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Dalam era digital, dimana siswa sekolah dasar telah terbiasa dengan penggunaan teknologi sehari-hari, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif menjadi semakin relevan. Media interaktif memiliki potensi untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu keuntungan utama dari penggunaan media

pembelajaran interaktif adalah kemampuannya untuk menghadirkan informasi dalam berbagai bentuk visual dan multimedia. Selain itu, media pembelajaran interaktif juga dapat mendorong partisipasi aktif siswa sekolah dasar dalam proses pembelajaran, (Utomo, 2023).

Media pembelajaran interaktif dapat membantu proses pembelajaran sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media adalah sebuah sarana yang digunakan untuk menyampaikan sebuah informasi kepada penerima pesan, sehingga penerima dapat memahami pesan tersebut dengan baik. (Afifah, 2022)

Pengembangan media pembelajaran yang menarik dapat membantu peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan karena memiliki komunikasi dua arah, Media pembelajaran berbasis komputer merupakan media dan sumber terbaik yang dapat digunakan sebagai sumber media komunikasi, karena peserta didik tidak hanya memperhatikan media saja, tetapi juga berinteraksi dengan media, (Irsan, 2021(Kurniawan et al., 2024)).

Pembuatan bahan ajar yang menarik saat ini dan direkomendasikan untuk guru adalah penggunaan aplikasi canva. Canva adalah platform desain grafis yang berasal dari Australia di tahun 2013. Canva digunakan untuk membuat grafik media sosial, presentasi, poster, dokumen, dan konten visual lainnya. Aplikasi ini menyertakan template untuk digunakan pengguna. Platform ini gratis untuk digunakan dan menawarkan langganan berbayar seperti Canva Pro dan Canva for Enterprise untuk fungsionalitas tambahan. Pada tahun 2021, Canva meluncurkan alat pengeditan video. Dari beberapa fungsi Canva, manfaat yang sangat berguna bagi guru adalah fitur membuat presentasi dan video sebagai bahan ajar guru di kelas, (Tonra, 2023).

Definisi pelatihan menurut Mathis adalah suatu proses yang dilakukan untuk mencapai kemampuan tertentu dalam rangka membantu mencapai tujuan organisasi. Dalam penelitian Lodjo disebutkan bahwa pelatihan diperlukan guna meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan produktivitas kerja yang terarah. Pelatihan canva merupakan pelatihan mendesain gambar baik dalam berupa poster, persentasi, kartu ucapan, brosur, video dan dikerjakan secara online sehingga sangat mempermudah pengguna untuk mendesain, (Wijaya, 2022).

Canva merupakan aplikasi yang hadir dalam ramainya dunia teknologi. Aplikasi ini merupakan program desain online yang menyediakan bermacam peralatan diantaranya presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, dan jenis lainnya yang tersedia dalam aplikasi canva. Dalam pemanfaatannya untuk

membuat media ajar, Canva menyediakan jenis jenis presentasi, salah satunya adalah presentasi dalam pendidikan. Untuk menggunakan Canva, aplikasi tersebut dapat diunduh secara gratis di playstore. Selain itu, Canva juga memiliki beberapa kelebihan diantaranya :1. Memiliki beragam desain yang menarik2. Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan.3. Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis.4. Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai. Namun sebagai aplikasi berbasis online, aplikasi canva tidak dapat digunakan secara offline. Hal ini merupakan salah satu kekurangan Canva yang tidak bisa digunakan secara offline, sehingga pengguna memerlukan paket data untuk menggunakan aplikasi Canva. Selain itu, Canva juga menyajikan desain dan template berbayar dalam aplikasinya, namun itu bukanlah sebuah halangan bagi pengguna karena Canva menyediakan desain dan template gratis untuk digunakan, (Resmini, 2021)

Keadaan guru di Indonesia sangat memprihatinkan. Kebanyakan guru belum memiliki profesionalisme yang memadai untuk menjalankan tugasnya sebagaimana disebut dalam pasal 39 UU No 20/2003 yaitu merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan, melakukan pelatihan, melakukan penelitian dan melakukan pengabdian masyarakat. Bukan itu saja, sebagian guru di Indonesia bahkan dinyatakan tidak layak mengajar. Persentase guru menurut kelayakan mengajar dalam tahun 2002-2003 di berbagai satuan pendidikan sbb: untuk SD yang layak mengajar hanya 21,07% (negeri) dan 28,94% (swasta), untuk SMP 54,12% (negeri) dan 60,99% (swasta), untuk SMA 65,29% (negeri) dan 64,73% (swasta), serta untuk SMK yang layak mengajar 55,49% (negeri) dan 58,26% (swasta). Kelayakan mengajar itu jelas berhubungan dengan tingkat pendidikan guru itu sendiri. Data pendidikan nasional menunjukkan dari sekitar 1,2 juta guru SD/MI hanya 13,8% yang berpendidikan diploma D2-Kependidikan ke atas. Selain itu, dari sekitar 680.000 guru SLTP/MTs baru 38,8% yang berpendidikan diploma D3-Kependidikan ke atas. Ditingkat sekolah menengah, dari 337.503 guru, baru 57,8% yang memiliki pendidikan S1 ke atas. Di tingkat pendididktinggi, dari 181.544 dosen, baru 18,86% yang berpendidikan S2 ke atas (3,48% berpendidikan S3). Walaupun guru dan pengajar bukan satu-satunya faktor penentu keberhasilan pendidikan tetapi, pengajaran merupakan titik sentral pendidikan dan kualifikasi, sebagai cermin kualitas, tenaga pengajar memberikan andil sangat besar pada kualitas pendidikan yang menjadi tanggung jawabnya. Kualitas guru dan pengajar yang rendah juga

dipengaruhi oleh masih rendahnya tingkat kesejahteraan guru, (Al-Jawi, 2013).

Berdasarkan permasalahan di atas maka tujuan pelaksanaannya pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini adalah untuk (a) memberikan wawasan dan meningkatkan kreatifitas kepada para guru di Sdn 53 o' i fo'o kota bima. (b) memberikan wawasan mengenai kompetensi editing melalui Canva sehingga dapat meningkatkan kemampuan guru-guru (c) memberikan pilihan aplikasi Canva sebagai media yang cocok dalam pembelajaran, (d) meningkatkan integrasi yang baik tiap mata pelajaran dengan media pembelajaran berbasis blended. (e) Melatih secara langsung penggunaan fitur presentasi dan video. Sasaran kegiatan adalah guru-guru di Sdn 53 o'i fo'o kota Bima yang masih membutuhkan wawasan, sharing, dan pelatihan pembelajaran kreatif menggunakan Canva untuk guru Sdn 53 o' i fo'o kota bima.

Metode

Studi ini didasarkan pada pendekatan studi pustaka untuk menyelidiki inovasi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif dalam rangka meningkatkan efektivitas pembelajaran di era digital. Langkah pertama penelitian ini adalah melakukan pencarian dan seleksi literatur yang relevan dari berbagai sumber yang terpercaya seperti jurnal ilmiah, artikel penelitian, buku teks, dan publikasi terkait lainnya yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran interaktif di konteks pendidikan. Dalam proses seleksi literatur, kriteria inklusi dan eksklusi ditetapkan untuk memastikan literatur yang dipilih sesuai dengan topik penelitian dan memiliki kualitas yang dapat diandalkan. Literatur yang relevan kemudian dianalisis secara kritis untuk mengidentifikasi tema-tema utama terkait inovasi dalam pengembangan media pembelajaran interaktif dan dampaknya terhadap efektivitas pembelajaran di era digital.

Mekanisme metode pengabdian dalam pelaksanaan kegiatan ini secara umum berupa perencanaan/persiapan, pelaksanaan, pendampingan dan evaluasi.

1. Tahapan Perencanaan/persiapan

Melakukan survey awal mengenai membagi tugas tim pengabdian, serta merancang jadwal pelaksanaan kegiatan.

2. Tahapan pelaksanaan

Menjelaskan tentang pentingnya peningkatan kemampuan keterampilan presentasi guru melalui pelatihan penggunaan canva. Pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva sesuai dengan materi-pembelajaran berbasis Canva beserta fitur-fiturnya. Metode pendekatan yang digunakan adalah menampilkan contoh media pembelajaran berbasis Canva. Selanjutnya, menjelaskan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran berbasis Canva sambil guru-guru mempraktikkan cara pembuatannya yang didampingi oleh tim pengabdian.

3. Tahapan Evaluasi

Melakukan evaluasi mengenai pelatihan dengan cara memberikan pertanyaan untuk mengetahui respon guru-guru dalam mengikuti pelatihan serta keefektifan dan efisiensi produk media pembelajaran canva yang dihasilkan.

Hasil dan Pembahasan

1. Tahap Perencanaan/persiapan

Persiapan hingga pelaksanaan kegiatan mulai dari survei hingga pelaksanaan kegiatan dimulai tanggal 06-05-2024 serta pendampingan pembuatan media pembelajaran berakhir pada tanggal tersebut. Dari hasil wawancara kepada kepala sekolah SDN 53 o;I fo;o diperoleh bahwa guru-guru tidak pernah melakukan pelatihan maupun mempelajari cara penggunaan canva. Hal ini yang membuat para tim pengabdian melaksanakan pkm di lokasi tersebut.

2. Tahap pelaksanaan

Pada tahapan ini tim pengabdian melakukan presentasi dengan menggunakan laptop, kemudian menjelaskan langsung cara membuat power point pada aplikasi canva. Hasil observasi menunjukkan bahwa terdapat permasalahan dalam motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dikarenakan terdapat kekurangan dalam presentasi yang disajikan dalam pembelajaran, yaitu presentasi yang kurang menarik oleh guru-guru disana sehingga aplikasi canva ini sangat bermanfaat bagi guru-guru, dan ternyata guru-guru disana pun belum ada yang mengenal aplikasi ini.



Gambar 1: Presentasi tentang penggunaan Canva

Selanjutnya tim melakukan praktek atau pengajaran langsung peserta pengabdian mencoba menggunakan aplikasi Canva untuk membuat presentasi dalam pembuatan bahan ajar. Dari observasi di lapangan, masih banyak guru-guru yang belum mengenal fitur Canva dan bagaimana cara menggunakannya sehingga dibutuhkan pendampingan bagi guru-guru tersebut selama kegiatan. Pendampingan dimulai dari bagaimana cara mengunduh aplikasi Canva dari playstore, kemudian proses sign in aplikasi Canva. Pada tahap ini guru-guru tidak menemukan kesulitan, namun ketika diminta mencari fitur presentasi guru-guru kebingungan mencari fitur tersebut sehingga

beberapa diantaranya didampingi oleh tim pengabdian. Kemudian, guru-guru diminta membuat presentasi berdasarkan template yang sudah tersedia dan mengembangkan kreativitas mereka dalam membuat desain presentasi. Beberapa diantara guru kesulitan ketika mengerjakan desain di handphone mereka dikarenakan ukuran layar yang kurang besar sehingga kurang leluasa untuk mengubah desain sesuai keinginan mereka. Selain itu, kesulitan yang dihadapi oleh guru-guru adalah kurang stabilnya sinyal di area tempat pengabdian, sehingga pembuatan desain presentasi bahan ajar membutuhkan waktu yang lebih lama.



Gambar 2: Pendampingan pembuatan presentasi menggunakan Canva

Berdasarkan temuan pada tahap analisis, dapat disimpulkan bahwa guru-guru perlu mendapatkan pelatihan tentang pembuatan bahan ajar agar dapat meningkatkan ketertarikan siswa dalam pembelajaran. Untuk itu, tim pelaksana pengabdian

melaksanakan Focus Discussion untuk berdiskusi, memilih dan mendesain pengabdian dalam pembuatan bahan ajar yang menarik sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran



Gambar 3. Kegiatan Focus Group Discussion

Focus Group Discussion menghasilkan keputusan aplikasi Canva dipilih sebagai aplikasi yang tepat untuk membantu guru-guru untuk membuat bahan ajar yang memiliki desain menarik. Ada beberapa pertimbangan yang membuat Canva dipilih sebagai aplikasi yang tepat, diantaranya :

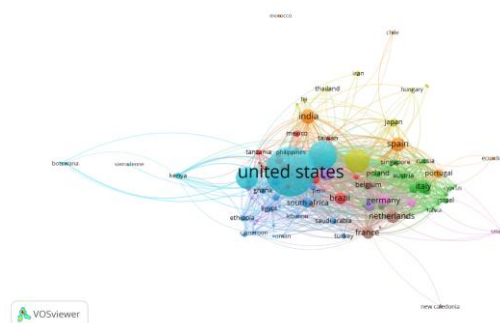
- a. Canva merupakan aplikasi online yang dapat diunduh secara gratis.
- b. Canva dapat digunakan tidak hanya di laptop, tapi juga bisa digunakan di handphone.
- c. Canva memiliki banyak fitur menarik dan template gratis yang dapat dipakai.
- d. Hasil desain dapat dengan mudah diunduh dan ditampilkan di aplikasi yang lain, seperti Power Point.

Kegiatan ini menghasilkan beberapa capaian, diantaranya :

- a. Guru guru di SDN o'i fo'o lebih mengenal aplikasi Canva dan bermacam penggunaannya dalam pembuatan bahan ajar serta mengetahui fungsi atau kegunaan lain dari canva itu sendiri.
- b. Meningkatkan kreativitas guru-guru dalam membuat bahan ajar yang menarik.
- c. Menampung inspirasi dalam penggunaan aplikasi Canva untuk membuat bahan ajar.
- d. Guru-guru menjadi lebih terampil dalam pembuatan media pembelajaran interaktif sehingga minat siswa terhadap pembelajaran meningkat.
- e. Guru-guru dapat mengikuti perkembangan, maksud, dan tujuan kurikulum dan mampu mengimplementasikannya dalam mata pelajaran.

3. Tahap evaluasi

Hasil evaluasi pelatihan menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan keterampilan presentasi guru SD. Guru-guru SD yang mengikuti pelatihan dapat membuat media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, serta meningkatkan kemampuan mereka dalam menggunakan teknologi untuk mendukung proses pembelajaran. Hasil ini didukung oleh penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan Canva dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. Untuk melengkapi pembahasan kami juga melakukan studi literature review menggunakan bantuan aplikasi Vos Viewer data country menunjukkan bahwa penelitian tentang penggunaan canva dalam media pembelajaran sudah diteliti di berbagai Negara.



Gambar 4. Hasil analisis VosViewer berdasarkan Negara.

Simpulan dan Saran

Kesimpulan dari artikel pengabdian ini menunjukkan efektivitas inovasi pembelajaran interaktif yang memanfaatkan Canva untuk meningkatkan keterampilan presentasi guru sekolah dasar. Temuan menunjukkan bahwa program pelatihan secara signifikan meningkatkan keterampilan presentasi dan kepercayaan diri guru dalam menggunakan alat bantu visual di kelas. Studi ini berkontribusi pada kumpulan pengetahuan tentang metode pengajaran inovatif dan menyoroti potensi Canva sebagai alat untuk meningkatkan keterampilan presentasi guru. Penelitian di masa depan dapat mengembangkan penelitian ini dengan mengeksplorasi jangka panjang efek jangka dari program pelatihan dan generalisasinya ke lingkungan pendidikan lainnya.

Daftar Rujukan

- Afifah, N. K. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif pada pembelajaran bahasa indonesia kelas III Sekolah Dasar. *kiprah pendidikan*, 32-42.
- Al-Jawi, M. S. (2013). Pendidikan di Indonesia: Masalah dan Solusinya. In Makalah dalam Seminar Nasional Potret Pendidikan Indonesia: Antara Konsep Realiti dan Solusi, diselenggarakan oleh Forum Ukhwah dan Studi Islam. (*FUSI Universitas Negeri Malang*), 1-8.
- Irsan, I. P. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif menggunakan canva. *Jurnal Abdidias*, 1412-1417.
- Kurniawan, A., Pattiasina, P. J., Rahman, A., Lestari, N. C., & Al Haddar, G. (2024). Utilization of Youtube as a Problem Solving-Based Learning Media. *TECHNOVATE: Journal of Information Technology and Strategic Innovation Management*, 1(2), 62–68.
- Resmini, S. S. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 335-343.

- RUBIANTICA, R. S. (2021). Media pembelajaran interaktif lectora inspire sebagai inovasi pembelajaran. . *PESAT*, 97-104.
- Tonra, W. S. (2023). Menjadi Guru Kreatif Melalui Aplikasi Canva. . *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 126-133.
- Utomo, F. T. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3635-3645.
- Wijaya, N. I. (2022). pelatihan pemanfaatan canva dalam mendesain poster. *FORDICATE*, 192-199.
- Wulandari, R. M. (2021). Pengaruh Inovasi Cerdas pada Sistem Muskuloskeletal melalui Media Pembelajaran Interaktif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 3034-3042.