



**WORKSHOP OPTIMALISASI BAHAN AJAR BERBASIS
APLIKASI CANVA DI SD NEGERI 4 MUARA PINANG**

Dodik Mulyono¹, As Elly², Nini Andriani³, Yeni Yulizah⁴

^{1,2,3,4} Universitas PGRI Silampari, Lubuklinggau, Indonesia

Email: asellystkip23@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this activity is to optimize teaching materials by utilizing the Canva application in designing learning materials in elementary schools. Participants in this workshop were all teachers and operators at 4 Muara Pinang Elementary School, based on current educational challenges such as the independent curriculum and technological advances that affect learning strategies. The methods used were lecture, demonstration, practice and mentoring methods, and evaluation. Data analysis was carried out based on the results of filling out the questionnaire by all participants. The results of the questionnaire analysis given based on several indicators, the indicator of success in making teaching materials showed a percentage of 92.88% with the category "very good." Meanwhile, the indicator of the usefulness of the activity reached a percentage of 94.75%, which was in the category "very useful." This confirms that this workshop has succeeded in improving participants' skills in optimizing teaching materials using technology to support learning. By optimizing the Canva application, it is hoped that teachers can implement an inclusive, equitable, and lifelong learning approach.

KEYWORDS

Workshop, Teaching Materials, Canva

ARTICLE HISTORY

Received 19 Oktober 2024

Revised 11 November 2024

Accepted 4 Desember 2024

CORRESPONDENCE : As Elly @ asellystkip23@gmail.com

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia terus berkembang, dengan pemerintah berupaya meningkatkan kualitasnya melalui penyesuaian kurikulum dengan kebutuhan dan kemajuan teknologi. Kurikulum Merdeka, yang merupakan kurikulum terbaru yang diterapkan di Indonesia, telah disosialisasikan dan diimplementasikan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan di sekolah-sekolah terpilih, terutama yang terpilih sebagai sekolah penggerak. Perbedaan utama Kurikulum Merdeka dengan kurikulum-kurikulum sebelumnya terletak pada penekanannya pada pembelajaran intrakurikuler yang beragam dan optimal dalam penggunaan konten



dengan paradigma baru. Pembelajaran dengan Paradigma Baru ini bertujuan untuk mengembangkan pola belajar sepanjang hayat yang sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila. Tujuannya adalah memberikan waktu yang memadai bagi peserta didik untuk mempelajari materi, memperkuat retensi, dan meningkatkan kompetensi mereka, serta menciptakan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

SD Negeri 4 Muara Pinang, yang terletak di Kecamatan Muara Pinang, Kabupaten Empat Lawang, Provinsi Sumatra Selatan, yang mana sekolah ini berada jauh dari kota namun sekolah ini sudah maju dan telah menjadi salah satu sekolah penggerak dengan akreditasi B. SD ini wajib mengadopsi Kurikulum Merdeka yang merupakan satuan kurikulum yang wajib diterapkan khususnya di sekolah yang merupakan sekolah penggerak. Kurikulum Merdeka menuntut setiap satuan pendidikan untuk merancang kurikulum yang sesuai dengan karakteristik sekolah dan kebutuhan pembelajaran yang khas. Saat ini SD Negeri 4 Muara Pinang telah mengimplementasikan Kurikulum Merdeka di semua kelas. Meskipun demikian, karena Kurikulum Merdeka ini masih baru, SD Negeri 4 Muara Pinang belum dapat menerapkannya secara optimal.

Di SD Negeri 4 Muara Pinang ini sebelumnya telah diadakan workshop tentang pembuatan bahan ajar berbasis *canva*. Workshop tersebut memperoleh respon baik dan hasil kegiatan menunjukkan persentase keberhasilan sebesar 92,4% (Elly & Mulyono, 2024), namun belum 100% guru mengimplentasikannya dikelas. Padahal riset menunjukkan, paradigma pembelajaran dapat berubah dengan memanfaatkan media pembelajaran, sebab peserta didik berstatus tidak hanya sebagai objek namun juga bagian utama dalam pembelajaran, sehingga dapat membantu peserta didik untuk memiliki rasa percaya diri sehingga proses belajar mengajar menjadi lebih partisipatif, kolaboratif serta interaktif (Wahyu et al., 2020). Hal ini sejalan dengan fungsi media pembelajaran yakni memberikan pengalaman konkret kepada peserta didik (Arsyad dalam Kurniawan et al., 2018).

Berdasarkan hasil wawancara kepada kepala SD Negeri 4 Muara Pinang, Siska, S.Pd. menjelaskan bahwasannya kompetensi guru disekolah tidak merata,



lebih dari 35% guru kurang terampil dalam mengoperasikan TIK seperti laptop dan proyektor. Terlebih dalam pemanfaatan TIK dalam pembelajaran masih dalam kategori sedang. Hal ini dibuktikan dengan belum maksimal diimplementasikannya terkait materi workshop sebelumnya yaitu tentang pembuatan bahan ajar berbasis *canva*. Adapunya yang menjadi permasalahan mitra belum diimplementasikan dikarenakan keterbatasan waktu untuk membuatnya dan kurangnya kreativitas guru dalam mendesainnya. Dengan kondisi tersebut guru seringkali mengalami kendala jika ingin mengilustrasikan materi pembelajaran yang sifatnya sensitif atau praktik. Namun di SDN 4 Muara Pinang juga memiliki beberapa guru yang cukup terampil dan mengimplementasikan *canva* karena ini memang didukung dengan sarana dan prasarana yang cukup lengkap dan memungkinkan untuk dilakukan. Melihat hal tersebut artinya perlu pendampingan bersama kepada sesama guru disekolah untuk membantu dalam memaksimalkan bahan ajar yang mengintegrasikan TIK yang mudah seperti aplikasi *canva*. Sebagai aktor utama dalam menjalankan roda pendidikan seorang guru hendaknya mampu merancang bahan ajar yang mampu memperbaiki kualitas pembelajaran. Melihat hal tersebut pelunya diadakan PKM mengenai desain bahan ajar yang mudah dan tersedianya berbagaimacam fitur seperti presentasi, resume, poster, pamphlet dan lain-lain yang sesuai dengan karakter guru di SDN 4 Muara Pinang. Salah satunya yaitu pemanfaatan aplikasi *canva*.

Aplikasi *Canva* menjadi solusi yang menarik. Menurut Sholeh et al., (2020) *canva* adalah platform desain grafis online yang menyediakan berbagai macam fitur dan template untuk mempermudah pengguna dalam membuat desain, termasuk materi pembelajaran. Menurut Tanjung dan Faiza (Fitria et al., 2021) pemanfaatan *canva* dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu; dengan *canva* kita bisa membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan beragam fitur animasi, template serta penomoran halaman yang dapat mendorong kreativitas serta efisiensi waktu baik bagi guru atau pun peserta



didik dalam kegiatan mendesain media yang menarik yang dapat digunakan sebagai bahan presentasi, berupa *slide*, *mind mapping* dan poster. Dengan Canva, para pendidik dapat dengan mudah menciptakan materi pembelajaran yang menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik mereka, tanpa harus memiliki keterampilan desain yang tinggi hal ini cocok untuk karakteristik guru di SDN 4 Muara Pinang.

Workshop ini diinisiasi dengan tujuan utama untuk mengatasi beberapa permasalahan di SDN 4 Muara Pinang: (1) meningkatkan kualitas materi pembelajaran, penggunaan canva memungkinkan para pendidik untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan visual. Dengan berbagai fitur yang tersedia, guru dapat mengubah cara menyampaikan materi pembelajaran sehingga lebih *interaktif* dan memikat minat siswa; (2) memfasilitasi pembelajaran berbasis teknologi, workshop ini akan memberikan kesempatan kepada para pendidik untuk mengembangkan keterampilan teknologi mereka. Dengan memahami dan menguasai canva, para guru dapat mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran sehari-hari, yang mana hal ini sangat penting mengingat perkembangan teknologi yang semakin pesat; (3) mendorong kreativitas guru, salah satu keunggulan canva adalah kemudahan penggunaannya tanpa memerlukan keterampilan desain yang kompleks. Hal ini akan membuka ruang bagi para pendidik untuk mengembangkan kreativitas mereka dalam menyusun materi pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik bagi siswa; (4) menarik minat siswa, materi pembelajaran yang didesain dengan baik dan menarik visual akan lebih efektif dalam menarik minat siswa. Dengan menggunakan canva, para pendidik dapat menciptakan materi yang sesuai dengan preferensi dan kebutuhan siswa, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan menyenangkan; (5) membangun jaringan kolaboratif, workshop ini juga merupakan kesempatan bagi para pendidik untuk berkolaborasi dan bertukar pengalaman dengan sesama guru. Melalui diskusi dan sharing, mereka dapat saling menginspirasi dan mendapatkan ide-ide baru dalam memperbaiki



pendidikan di SDN 4 Muara Pinang; (6) memberikan dampak jangka panjang: selain memberikan manfaat langsung kepada SD Negeri 4 Muara Pinang, workshop ini juga diharapkan dapat memberikan dampak jangka panjang yang lebih luas. Para pendidik yang terlatih akan menjadi agen perubahan dalam penggunaan teknologi dalam pendidikan di daerah mereka, serta menjadi contoh bagi sekolah-sekolah lain dalam mengadopsi teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian pada Masyarakat (PKM) ini menggunakan metode ceramah, demonstrasi, praktek dan pendampingan secara langsung (Purwasi, dkk, 2022). Sasaran dalam kegiatan workshop ini yaitu seluruh guru di SD Negeri 4 Muara Pinang Kecamatan Muara Pinang Kabupaten Empat Lawang. Adapun tahapan dalam kegiatan workshop ini yaitu:



Gambar 1. Tahap Pelaksanaan Workshop

- a. Identifikasi kebutuhan guru, Dalam langkah ini yang dilakukan yaitu mengidentifikasi kebutuhan guru SD Negeri 4 Muara Pinang dalam meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Hal ini dilakukan dengan mempertimbangkan hasil kegiatan sebelumnya serta



mewawancarai kepala sekolah, guru dan salah satu peserta didik disekolah tersebut tentang kesulitan meningkatkan kualitas dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Informasi ini dijadikan sebagai dasar untuk merancang kegiatan workshop yang sesuai dengan kebutuhan pendidik dan tututan kurikulum saat ini.

- b. Perencanaan workshop, setelah melakukan evaluasi kegiatan sebelumnya serta mengidentifikasi kebutuhan pendidik teridentifikasi, rencana berikutnya yaitu mempersiapkan kegiatan workshop dengan baik. Diawali dengan mengadakan kesepakatan kerjasama dengan mitra, yaitu ketua pelaksana yang diusulkan oleh LPPM Universitas PGRI Silampari dengan Kepala SD Negeri 4 Muara Pinang yang berada di Kecamatan Muara Pinang. Kegiatan workshop harus mencakup sosialisasi pentingnya penggunaan media pembelajaran yang optimal sebagai upaya mengatasi kurangnya kualitas pembelajaran dikelas dan pemanfaatan IPTEK sebagai tuntutan kurikulum merdeka saat ini. Selain itu, perlunya mengatur jadwal pelatihan dan lokasi pelatihan agar dapat dengan mudah dijangkau oleh pendidik atau peserta pelatihan. Kegiatan workshop dilakukan di SDN 4 Muara Pinang dan dilaksanakan selama 3 hari dan diikuti oleh pengawas sekolah, kepala sekolah, 20 guru dan 1 operator sekolah.
- c. Pengembangan materi, materi workshop perlu dikembangkan sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan kurikulum SDN 4 Muara Pinang. Materi dapat mencakup penjelasan tentang konsep pentingnya media pembelajaran atau bahan ajar berbasis IT, dilanjutkan pengenalan aplikasi canva. Materi tersebut disajikan secara sistematis dan mudah diikuti oleh para peserta workshop.
- d. Tahap pelaksanaan, workshop dilaksanakan dengan meliputi tiga kegiatan yaitu penyampaian materi dengan metode ceramah, demonstrasi, praktek dan pendampingan secara langsung dalam pembuatan bahan ajar dengan memanfaatkan aplikasi canva. Peserta diberi pemahaman secara konseptual tentang apa itu bahan ajar, serta pengenalan aplikasi canva, dilanjutkan



demonstrasi bagaimana cara masuk ke akun canva, memilih jenis desain, template dan menambahkan konten ke *template*, memanfaatkan fitur tambahan dan terahir cara penyimpanan. Kemudian kegiatan praktek melibatkan peserta dan dilakukan pendampingan secara langsung bagaimana cara memanfaatkan aplikasi canva terhadap peserta yang mana kegiatan ini dibantu oleh 3 mahasiswa, agar terlihat proses keberhasilan guru serta kreativitas peserta dalam mendesain bahan ajar berbasis aplikasi canva secara optimal bisa diamati.

- e. Tahap evaluasi, tahapan evaluasi ini dilakukan untuk melihat sejauh mana ketercapaian tujuan pelaksanaan pengabdian pada masyarakat yang akan dilakukan. Pada tahap evaluasi ini peserta diberikan angket kuisioner dengan indikator keberhasilan memanfaatkan aplikasi canva dan Kebermanfaatan workshop yang diikutinya.

HASIL dan PEMBAHASAN

Pelaksanaan PKM ini dilakukan selama 2 hari yaitu pada tanggal 19 September sampai dengan 20 September 2024 bertempat di salah satu ruang kelas di SD Negeri 4 Muara Pinang Kabupaten Empat Lawang. Adapun peserta yang mengikuti kegiatan ini sebanyak 23 peserta. Dalam proses pelaksanaannya peserta mengikuti dengan baik setiap prosesnya. Proses pelaksanaan workshop ini dilakukan dengan metode ceramah, demonstrasi, praktek dan pendampingan secara langsung dalam pembuatan bahan ajar dengan memanfaatkan aplikasi canva. Kegiatan ini diawali dengan menjelaskan pentingnya bahan ajar, serta pengenalan aplikasi canva, dilanjutkan demonstrasi bagaimana cara masuk ke akun canva, login menggunakan akun id. belajar, cara memilih jenis desain, template dan cara menambahkan konten ke template, serta cara memanfaatkan fitur tambahan dan terahir cara penyimpanan dilanjutkan dengan mengeksport desain misalkan dengan memilih pilihan download dan menentukan format file seperti PGN/JPG, PDF atau MP4.



Gambar 2. Pemateri menyampaikan materi

Kemudian dilanjutkan kegiatan praktek dan pendampingan secara langsung bagaimana mendesain bahan ajar dengan menggunakan aplikasi canva secara optimal dan dapat memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran di kelas, yang mana kegiatan ini dibantu oleh mahasiswa.



Gambar 3. Tampilan desain menggunakan aplikasi canva hasil peserta

Setelah proses kegiatan dilaksanakan maka selanjutnya yaitu pemberian evaluasi untuk mengetahui dampak pelaksanaan kegiatan workshop yang telah dilakukan. Adapun hasil evaluasi berdasarkan hasil kuisisioner yang telah diberikan dan diisi oleh peserta dapat dilihat pada tabel 1, berikut.

Tabel 1. Hasil Evaluasi Setelah Mengikuti Kegiatan

Indikator Penilaian		Evaluasi akhir (%)
Keberhasilan membuat bahan ajar berbasis aplikasi canva	Workshop dapat diikuti dengan baik	95%
	Aplikasi canva dapat diakses dengan mudah	90%
	Saya dapat dengan mudah memilih jenis desain pada aplikasi canva	92%



	Saya dapat memilih templete sesuai kebutuhan saya di aplikasi canva	92%
	Saya dapat memilih konten ke template dengan menyesuaikan font, warna, ukuran dan efek dengan mudah	94%
	Saya dapat menggunakan fitur tambahan dalam mendesain bahan ajar	96%
	Saya dapat menyesuaikan desain materi yang saya inginkan	94%
	Saya dapat menyimpan dan ekspor desain serta mencetaknya	90%
Total		92,88%
Kebermanfaatan	Kegiatan ini menambah wawasan dan motivasi dalam membuat bahan ajar berbasis aplikasi canva	97%
	Aplikasi canva dapat digunakan untuk mendesain bahan ajar secara optimal	92%
	Bahan ajar yang dibuat dengan aplikasi canva yang telah dibuat dapat diterapkan dikelas	97%
	Bahan ajar berbasis aplikasi canva dapat memfasilitasi memotivasi siswa dalam proses pembelajaran	93%
Total		94,75%

Berdasarkan tabel 1, terlihat bahwa kegiatan workshop yang telah dilakukan mendapatkan respon positif dari peserta, hal ini dilihat dari hasil kuisioner yang diberikan berdasarkan indikator keberhasilan dalam mendesain bahan ajar berbasis aplikasi canva yang memperoleh pencapaian persentase sebesar 92,88% dan kebermanfaatan kegiatan workshop yang telah diberikan memperoleh persentase sebesar 94,75%. Yang artinya kegiatan workshop ini telah mencapai tujuan yaitu optimalisasi bahan ajar menggunakan aplikasi canva.

SIMPULAN

Kegiatan workshop optimalkan kualitas bahan ajar dengan memanfaatkan aplikasi canva ini mendapatkan respons baik dari kepala sekolah dan juga para peserta, hal ini di tunjukkan apresiasi dan antusiasme tinggi selama berlangsungnya workshop. Workshop ini memberikan pengalaman baru, karena sebagian besar peserta belum pernah mengikuti pelatihan serupa sebelumnya. Selain itu, kegiatan ini dinilai sangat bermanfaat, terutama dalam mendukung implementasi Kurikulum saat ini, yaitu yang mewajibkan memanfaatkan IT.

Keberhasilan peserta dalam memahami dan mempraktikkan pembuatan bahan



ajar melalui aplikasi Canva terlihat dari hasil bahan ajar yang telah di desain dan hasil kuesioner yang telah diisi. Indikator keberhasilan dalam membuat bahan ajar mencapai persentase 92,88% dengan kategori "sangat baik." Sementara itu, indikator kebermanfaatan kegiatan mencapai persentase 94,75%, yang berada dalam kategori "sangat bermanfaat." Hal ini menegaskan bahwa workshop ini berhasil meningkatkan keterampilan peserta dalam mengotimalkan bahan ajar menggunakan teknologi untuk mendukung pembelajaran. Dengan mengoptimalkan aplikasi Canva, diharapkan guru dapat menerapkan pendekatan pembelajaran inklusif, merata, dan sepanjang hayat.

DAFTAR PUSTAKA

- Elly, A., & Mulyono, D. (2024). Workshop Pembuatan E-Modul Interaktif Untuk Pembelajaran Berdiferensiasi Di SD Negeri Rantau Kasih Kecamatan Muara Kelingi Kabupaten Musi Rawas. *ARSY: Jurnal Aplikasi Riset kepada Masyarakat*, 4(2), 52-58.
- Fitria, V. A., Habibi, A. R., Hakim, L., & Islamiyah, M. (2021). Using Canva to Support Online Learning Media for Students at Mahardika Karangploso Vocational School in Malang during the Pandemic. *Mujtama' Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 75–82.
- Kurniawan, D. candra, Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mmata Pelajaran IPA Tentang Sifat dan Perubahan Wujud Benda Kelas IV SDN Merjosari 5 Malang. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 4, 119–125.
- Purwasi, L. A., Fitriyana, N., Elly, A., & Alfian, D. (2022). Pelatihan Penggunaan Media E-Learning Berbasis Schoology Pada Guru SD IT Mutiara Cendekia Lubuklinggau. *JURNAL CEMERLANG: Pengabdian pada Masyarakat*, 4(2), 116-129.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 4(1), 430.
- Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 107.