

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Canva Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Digital

Miftahus Surur ¹⁾, Lisma Dian Kartika S. ²⁾, Ahmad Fahri H. ³⁾, Roni Sugianto ⁴⁾, Sofiyatul Jannah ⁵⁾, Khoirur Roisil Udzri ⁶⁾

1,2,3,4,5,6) STKIP PGRI Situbondo

surur.miftah99@gmail.com

ABSTRAK: Pelatihan pembuatan media berbasis Canva dilakukan oleh mahasiswa PBPM STKIP PGRI Situbondo untuk meningkatkan kemampuan literasi digital guru SD/MI yang dilaksanakan di MI Darun Najah Desa Siliwung. Tujuan pelatihan ini adalah untuk meningkatkan kemampuan literasi digital serta meningkatkan kemampuan membuat media pembelajaran inovatif berbasis canva. Pelatihan dilaksanakan dengan metode ceramah, diskusi, simulasi dan praktek dengan pendekatan pembelajaran berbasis proyek. Berdasarkan hasil pelatihan diketahui bahwa tingkat kepuasan mencapai 100% dengan rincian 71% peserta sangat setuju dan 29%. demikian juga pada aspek materi seluruh peserta mudah memahami materi yang disampaikan. pada aspek kemampuan instruktur dalam mengelola kelas dan menyampaikan materi juga mencapai tingkat kepuasan 100%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pelatihan berjalan dengan efektif dan efisien serta memberi dampak manfaat kepada peserta pelatihan. Selanjutnya hal penting yang perlu dilakukan oleh sekolah dan para peserta pelatihan adalah menerapkan hasil pelatihan di sekolah dengan mengembangkan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa.

Kata kunci : Media Pembelajaran, Canva, Literasi Digital

ABSTRACT: *The training service for making innovative learning media based on Canva was carried out by PBPM STKIP PGRI Situbondo students to improve the digital literacy skills of SD / MI teachers held at MI Darun Najah, Siliwung Village. The purpose of this training is to improve digital literacy skills and improve the ability to create innovative learning media based on Canva. The training was carried out using lecture, discussion, simulation and practice methods with a project-based learning approach. based on the results of the training, it is known that the level of satisfaction reached 100% with details of 71% of participants strongly agreeing and 29%. likewise, in the material aspect, all participants easily understood the material presented. in the aspect of the instructor's ability to manage the class and deliver material also reached a 100% satisfaction level. Thus, it can be concluded that the training runs effectively and efficiently and has a beneficial impact on the training participants. Furthermore, the important thing that needs to be done by schools and trainees is to apply the results of training in schools by developing innovative learning media that follow learning objectives and student characteristics.*

Keywords: *Learning Media, Canva, Digital Literacy*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek penting dalam kehidupan dan perkembangan manusia, selain itu pendidikan juga merupakan faktor penting yang dibutuhkan oleh manusia dalam tahapan perkembangannya. Pendidikan memungkinkan manusia untuk

melakukan proses belajar, sehingga manusia dapat belajar hal-hal baru yang sebelumnya tidak mereka ketahui. Melalui proses pendidikan, manusia dapat beradaptasi dan mengembangkan kemampuannya untuk dapat bertahan hidup dari perkembangan zaman. Menurut, Nelson Mandela, pendidikan merupakan senjata yang paling ampuh yang dapat digunakan untuk mengubah dunia. Berdasarkan penjelasan tersebut menunjukkan bahwa pendidikan memiliki peranan yang penting untuk dapat mengubah dunia (Roy dkk., 2023). Melalui pendidikan, suatu bangsa dapat berubah menjadi bangsa yang maju dan sejahtera sehingga memiliki martabat dan peradaban yang tinggi melalui pendidikan yang berkualitas. Dalam konteks pendidikan di sekolah dasar, proses pembelajaran memiliki peran sentral dalam membentuk dasar pemahaman dan pola pikir siswa. Pada tahap ini, motivasi belajar siswa menjadi faktor penting yang dapat mempengaruhi keberhasilan mereka dalam mencapai prestasi akademik dan pengembangan pribadi siswa. Motivasi belajar menjadi salah satu faktor pendukung kesuksesan dalam mencapai keberhasilan dan tujuan belajar setiap individu (Syachtayani & Trisnawati, 2021). Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar memiliki peran penting dalam menentukan sejauh mana siswa akan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, memahami materi pelajaran, serta mencapai hasil yang optimal.

Motivasi belajar yang tinggi dapat meningkatkan minat belajar siswa untuk menguasai materi serta berpartisipasi aktif dalam kelas. Selain itu, motivasi belajar juga dapat membantu siswa untuk mencapai hasil belajar yang baik. Menurut, Arrixavier yang menyatakan bahwa motivasi belajar merupakan faktor internal yang memiliki peran penting dalam meraih prestasi hasil belajar yang baik (Arrixavier & Wulanyani, 2020). Tinggi dan rendahnya tingkat motivasi belajar pada siswa dalam proses belajar dan mengajar akan sangat berpengaruh dan berdampak pada hasil pembelajaran. Dalam proses pembelajaran dibutuhkan media sebagai alat bantu dalam belajar bagi siswa untuk memaksimalkan potensi dalam pemahaman memproses materi. Pemanfaatan media pembelajaran dalam lingkungan kelas dapat memberikan suasana yang lebih kondusif, beragam, dan kreatif. Hal ini dikarenakan adanya sebuah "alat" yang menghadirkan materi pembelajaran dengan cara yang menarik bagi siswa. Oleh karena itu, media pembelajaran tersebut dapat dianggap sebagai salah satu faktor yang dapat mendorong motivasi belajar siswa (Febrianti, 2019).

Media pembelajaran yang baik adalah media yang diciptakan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Siswa sekolah dasar memiliki karakteristik yaitu yang pertama adalah senang bermain, yang kedua senang bergerak, yang ketiga senang bekerja dalam kelompok, yang keempat adalah senang merasakan atau melakukan dan memperagakan sesuatu secara langsung. Dalam proses pembelajaran agar dapat memenuhi karakteristik siswa sekolah dasar tersebut dapat menggunakan media pembelajaran yang mendukung karakteristik siswa sekolah dasar. Dalam era perkembangan teknologi pendidikan dan teknologi pembelajaran, diperlukan penggunaan berbagai media pembelajaran dan peralatan yang semakin mutakhir (Nurseto, 2011). Perkembangan media pembelajaran yang digunakan dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan yang diperlukan dalam dunia pendidikan.

Salah satu media pembelajaran yang tepat pada era society 5.0 ini yakni dengan menggunakan aplikasi canva. Aplikasi canva ini adalah platform desain dan komunikasi visual online dengan tujuan untuk mempermudah semua pengguna dalam membuat desain apapun dan dapat dipublikasikannya dimana pun. Aplikasi canva ini bertujuan

untuk membantu guru dan siswa sekolah dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, karena aplikasi ini akan memudahkan siswa didalam berimajinasi materi yang diajarkan oleh guru, mempermudah dalam merancang desain presentasi menjadi lebih menarik dan interaktif dan juga bisa mengeksplor kreatifitas dengan menambahkan berbagai tema desain presentasi, template, animasi serta masih banyak lagi (Tri Wulandari & Adam Mudinillah, 2022). Dalam hal ini, aplikasi canva sebagai alat desain grafis telah mendapatkan banyak perhatian dari kalangan pendidik, penggunaan serta pengoperasiannya yang mudah dapat digunakan oleh pengguna baru sehingga membuat canva banyak diminati. Menurut, Junaedi (2021) aplikasi canva dapat dimanfaatkan dalam konteks pendidikan. Platform aplikasi canva menawarkan berbagai macam fitur dan kemampuan yang memungkinkan pendidik dan siswa untuk dapat menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Selain itu dengan menggunakan aplikasi canva para pendidik dapat mengembangkan kreatifitas dengan menciptakan berbagai macam media yang menarik untuk diterapkan dalam proses belajar dan mengajar. Sedangkan keuntungan untuk guru adalah para siswa dapat belajar dengan menggunakan media yang lebih bervariasi. Dengan aplikasi canva pendidik dapat menciptakan berbagai macam variasi media seperti persentase, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan berbagai elemen desain lainnya, semua itu dapat diakses melalui aplikasi canva (Monoarfa & Haling, 2021). Sehingga dapat mempermudah dalam penyampaian materi pembelajaran, dan siswa dapat dengan mudah untuk memahami pesan yang ada dalam pembelajaran tersebut. Canva sebagai platform desain grafis menawarkan berbagai macam fitur dan kemampuan yang dapat diadaptasi ke dalam konteks pembelajaran di sekolah dasar. Aplikasi canva merupakan aplikasi gratis dan berbayar yang dapat digunakan untuk mendesain media pembelajaran (Rahmatullah dkk., 2020). Hal ini memungkinkan siapa saja dapat menggunakan aplikasi canva untuk membuat desain grafis dan mempergunakannya untuk keperluan tertentu yang salah satunya adalah membuat media pembelajaran.

Pelatihan pengembangan media pembelajaran inovatif yang menarik dan mudah dipahami merupakan salah satu cara untuk meningkatkan literasi digital. Literasi digital tidak hanya tentang kemampuan menggunakan teknologi, tetapi juga kemampuan untuk memahami, mengevaluasi, dan menciptakan konten digital secara efektif dan bertanggung jawab. Literasi digital adalah kemampuan dalam memanfaatkan, menemukan, menyebarluaskan dan menggunakan informasi berbasis teknologi (Sukmawati dkk., 2022). Literasi digital merupakan salah satu kecakapan yang perlu dimiliki oleh setiap masyarakat untuk dapat memanfaatkan kesempatan atau peluang baru yang muncul yang diakibatkan oleh technology shifts saat ini (Sjafirah dkk., 2023). Pentingnya program pengabdian kepada masyarakat ini tidak hanya terletak pada penguasaan teknologi, tetapi juga pada dampak positifnya terhadap kualitas pembelajaran. Dengan menguasai TIK, khususnya pembuatan media berbasis canva, diharapkan para guru akan menjadi lebih terampil dalam mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga membantu mereka mengasah kemampuan kritis, kreatif, dan pemecahan masalah (Sri Wiyanah dkk., 2022). Berdasarkan permasalahan diatas penulis melaksanakan pengabdian dalam bentuk “Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Canva Untuk meningkatkan Literasi Digital”. Pelatihan ini merupakan bagian dari program Pengabdian Berbasis

Pemberdayaan Masyarakat Desa STKIP PGRI Situbondo yang mengangkat tema “Membangun Desa Digital” sebagai wujud kepedulian mahasiswa KKN terhadap perkembangan digitalisasi di lingkungan sekitar.

PERMASALAHAN

Desa Siliwung merupakan desa tempat berdiri berbagai lembaga pendidikan dari tingkat dasar sampai tingkat menengah. Proses pembelajaran dilaksanakan secara tradisional dengan hanya memanfaatkan bahan ajar buku yang terbatas. Namun di sisi lain sekolah memiliki fasilitas LCD proyektor dan laptop. Sehingga diperlukan strategi penyusunan media yang sesuai untuk diterapkan dengan laptop dan LCD proyektor. Selain itu terdapat beberapa masalah lain yang membutuhkan pelatihan pengembangan media pembelajaran inovatif yang menarik dan mudah dipahami serta dapat meningkatkan literasi digital. Guru yang membutuhkan pelatihan pengembangan media pembelajaran didorong oleh beberapa latar belakang permasalahan yang mendasari kebutuhan ini. Pertama, perubahan dalam paradigma pembelajaran mengharuskan guru untuk memanfaatkan teknologi secara efektif dalam proses pengajaran. Seiring dengan perkembangan zaman, siswa menjadi semakin terbiasa dengan teknologi, sehingga membutuhkan pendekatan pembelajaran yang lebih dinamis dan menarik. Kedua, dalam lingkungan pembelajaran yang beragam, guru perlu mengakomodasi gaya belajar yang berbeda-beda dari setiap siswa. Penggunaan media pembelajaran inovatif, seperti Canva, dapat membantu guru menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang lebih visual, interaktif, dan menarik bagi berbagai tipe pembelajar. Hal ini memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dan memahami materi secara mendalam. Selain itu, tantangan dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan berkualitas seringkali menjadi hambatan bagi sebagian guru. Dengan pelatihan pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis Canva, guru dapat memperoleh keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan untuk menciptakan materi pembelajaran yang menarik, estetis, dan efektif dalam menyampaikan informasi. Pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis Canva dapat membantu mengoptimalkan penggunaan waktu guru dengan menyediakan alat yang efisien dan mudah digunakan untuk membuat materi pembelajaran yang berkualitas.

METODE PELAKSANAAN

Pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif berbasis Canva melibatkan serangkaian tahapan yang dirancang untuk memandu Guru dan siswa di SD/MI desa Siliwung melalui proses pembelajaran yang aktif dan kolaboratif. Berikut adalah tahapan-tahapan utama dalam Pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif berbasis Canva:

Tahapan Pra Pelaksanaan

Pra pelaksanaan merupakan langkah awal yang harus ditempuh dalam menentukan bagaimana hasil yang ingin dicapai, adapun kegiatan yang dilakukan dalam tahap Pra pelaksanaan Pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif berbasis Canva yakni diawali dengan membuat video tutorial, materi pengantar, google form angket kepuasan peserta pelatihan, e-sertifikat berikut bahan yang akan dibutuhkan pada pelaksanaan pelatihan, memberikan surat izin peminjaman sarana dan prasarana sekolah MI Darun Najah serta surat izin menempati kelas 2 sekolah MI Darun Najah, Sosialisasi person to person ke lembaga pendidikan di desa Siliwung dusun Krajan, menyebarkan undangan ke

lembaga pendidikan di desa Sliwung, dan mempersiapkan perlengkapan di aula balai desa Sliwung.

Tahapan Pelaksanaan

Tahap pelaksanaan merupakan ini dari kegiatan yang akan dilakukan biasanya, pada tahap ini semua sarana dan prasarana telah siap digunakan secara maksimal oleh Mahasiswa PBPM (Pengabdian Berbasis Pemberdayaan Masyarakat Desa) dalam pelaksanaan Program kerja, pada tahap ini, Mahasiswa PBPM (Pengabdian Berbasis Pemberdayaan Masyarakat Desa) melakukan beberapa kegiatan (rounddown acara) yang meliputi: Pembukaan, Pembacaan sholawat nariyah, Sambutan – sambutan, Penyampaian materi pengantar media pembelajaran canva, Pemutaran video dan praktek langsung cara pembuatan media pembelajaran canva, Sesi tanya jawab, Penutup dan doa, serta acara terakhir yakni foto bersama. Pelaksanaan pengabdian dilakukan di ruang kelas 2 MI Darun Najah Sliwung Krajan Jln. Raya Bondowoso RT.01 RW.01 Sliwung Kecamatan Panji Kabupaten Situbondo.

Tahap Pasca Pelaksanaan

Pada tahapan ini, anggota PBPM (Pengabdian Berbasis Pemberdayaan Masyarakat Desa) di desa Sliwung melakukan beberapa kegiatan yang meliputi; Publikasi video tutorial ke akun youtube PBPM desa Sliwung, Pengisian link angket kepuasan google form kepada guru yang mengikuti pelatihan media pembelajaran inovatif, Pembuatan laporan akhir program utama pelatihan Media Pembelajaran inovatif bagi Guru yang mengikuti pelatihan, Penyusunan artikel jurnal pelatihan media pembelajaran inovatif bagi guru yang mengikuti pelatihan.

PELAKSANAAN

Pada pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif berbasis canva oleh Mahasiswa PBPM. Kegiatan ini dibagi menjadi tiga tahap. Tahapan pertama yakni Pra pelaksanaan yang meliputi: 1) pembuatan video tutorial, materi pengantar, google form angket kepuasan peserta pelatihan, e- sertifikat sebagai bahan yang akan dibutuhkan pada pelaksanaan pelatihan, 2) Membuat dan memberikan surat izin tempat, peminjaman sarana prasarana di sekolah MI Darun Najah, 3) Melakukan sosialisasi person to person ke lembaga pendidikan yang ada di desa Sliwung dusun Krajan, 4) Membuat dan menyebarkan surat undangan ke lembaga pendidikan di desa Sliwung dusun Krajan, 5) Mempersiapkan segala perlengkapan di ruang kelas 2 sekolah MI Darun Najah. Tahapan ini dimaksudkan agar ketika pelaksanaan pelatihan berjalan dengan lancar.



Gambar 1. Persiapan acara pelaksanaan pelatihan program media pembelajaran

Pada tahapan kedua yakni pelaksanaan yang meliputi: 1) pembukaan, 2) pembacaan sholawat nariyah, 3) sambutan-sambutan, 4) penyampaian materi pengantar media pembelajaran canva, 5) pemutaran video tutorial sekaligus praktek langsung cara pembuatan media pembelajaran berbasis canva, 6) sesi tanya jawab, 7) penutup dan doa, 8) foto bersama. Tahapan ini dimaksudkan agar peserta memahami konsep materi media pembelajaran berbasis canva, berdiskusi serta dapat mengimplementasikannya.



Gambar 2. Pelaksanaan pelatihan media pembelajaran berbasis canva

Pada tahapan ini setelah pemateri menyampaikan materi, peserta diberikan kesempatan untuk mempraktekan secara langsung membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi canva sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan oleh peserta (guru) serta pemateri juga memberi kesempatan bertanya pada saat sesi tanya jawab. Kemudian peserta yang sudah selesai membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi canva mereka diwajibkan untuk mengimplementasikan hasil karya yang mereka buat pada saat pembelajaran.

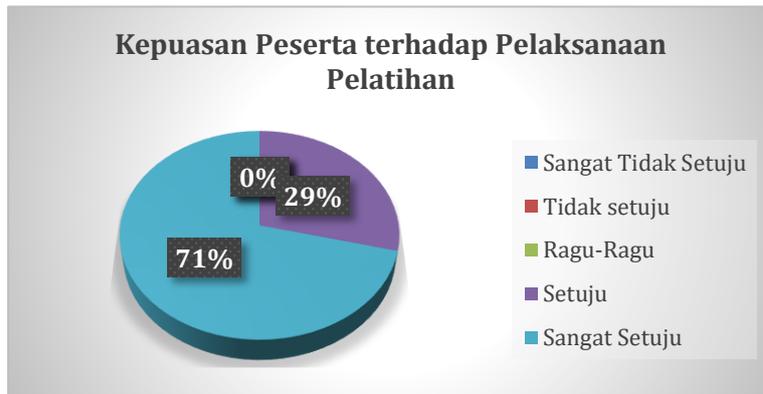


Gambar 3. Mahasiswa PBPMMD membantu peserta pelatihan media pembelajaran berbasis canva

Terakhir tahapan ketiga yakni pasca pelaksanaan yang meliputi: 1) Publikasi video tutorial ke akun youtube PBPMMD desa Sliwung, 2) Pengisian link angket kepuasan oleh peserta pelatihan dan pemberian E-sertifikat kepada peserta pelatihan media pembelajaran inovatif berbasis canva bagi guru yang mengikuti pelatihan, 3) Penyusunan dan pembuatan laporan, artikel pelatihan media pembelajaran inovatif berbasis canva bagi guru yang mengikuti pelatihan. Pada tahapan ini, setelah pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran yang menarik menggunakan aplikasi canva untuk meningkatkan kemampuan literasi digital, selanjutnya dilakukan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan, hal ini termasuk kedalam tahap ketiga.

HASIL DAN LUARAN

Adapun hasil dari pelaksanaan kegiatan dan materi pelatihan yang disampaikan pada tanggal 9 Januari 2024 – 28 Februari 2024 di ruang kelas 2 MI Darun Najah desa Sliwung dusun Krajan, kecamatan Panji, kabupaten Situbondo menunjukkan bahwa program pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif berbasis canva berhasil meningkatkan kemampuan literasi digital bagi guru dan siswa SD/MI Darun Najah Sliwung. Melalui kegiatan pelatihan ini guru-guru dapat membuat media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik. Berikut hasil data kepuasan pelaksanaan pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis canva:



Gambar 4. Kepuasan Pelaksanaan Pelatihan

Berdasarkan data diatas diketahui bahwa tingkat kepuasan terhadap pelaksanaan pelatihan menyatakan bahwa 71% peserta sangat setuju dan 29% setuju dengan ini menyatakan bahwa media pembelajaran menggunakan aplikasi canva sangat diminati oleh tenaga pendidik.



Gambar 5. Tingkat Pemahaman Peserta terhadap Materi

Berdasarkan Gambar 5 terkait angket pemahaman peserta terhadap materi dalam pelaksanaan pelatihan diketahui 64% peserta sangat setuju dan 36% setuju bahwa materi yang disampaikan diterima dengan baik dan mudah dipahami.



Gambar 6. Kepuasan Peserta Terkait Pendampingan Pengembangan Media

Berdasarkan Gambar 6 terkait angket kepuasan peserta dalam sesi pendampingan pengembangan media diketahui sebanyak 68% peserta menyatakan sangat setuju dan 32% setuju dengan pola pendampingan pengembangan media yang diterapkan. Sehingga dapat dinyatakan bahwa pola pendampingan berjalan secara efektif dan efisien.



Gambar 7. Kepuasan Terhadap Kemampuan Instruktur

Berdasarkan Gambar 7 terkait angket kepuasan peserta terhadap kemampuan instruktur dalam sesi pelatihan diketahui sebanyak 66% peserta menyatakan sangat setuju dan 34% setuju dengan pola pelatihan dan pengelolaan kelas yang diterapkan. Sehingga dapat dinyatakan bahwa pola pelatihan diterapkan secara efektif dan efisien. Dengan ini bahwa kemampuan instruktur dalam menyampaikan materi dan pembuatan medianya sangat baik, menarik dan jelas.



Gambar 8. kepuasan kemampuan instruktur mengelola pelatihan

Berdasarkan Gambar 8 terkait angket kepuasan peserta terhadap kemampuan instruktur dalam mengelola kelas diketahui sebanyak 67% peserta menyatakan sangat setuju dan 33% setuju dengan pola pelatihan dan pengelolaan kelas yang diterapkan. Sehingga dapat dinyatakan bahwa pola pelatihan diterapkan secara efektif dan efisien. Dengan ini bahwa kemampuan instruktur dalam mengelola kelas sangat baik, menarik dan jelas.

Media pembelajaran merupakan alat fisik atau non fisik yang didesain secara terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi dalam proses pembelajaran. hal ini yang harus dipersiapkan oleh setiap pendidik agar sistem pembelajaran yang dilakukan mampu mencapai capaian pembelajaran yang telah ditentukan. Media pembelajaran yang menarik menjadi salah satu ketetapan yang harus diterapkan agar siswa tidak merasa bosan pada saat pembelajaran, berbagai media yang dapat digunakan salah satunya dengan menggunakan aplikasi canva.

Aplikasi canva dapat digunakan sebagai media pembelajaran inovatif, sehingga tercipta suasana belajar yang menarik dan menyenangkan serta meningkatkan motivasi para siswa untuk berpikir kreatif dan terampil. Hal ini dapat mempermudah kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif. Canva merupakan sebuah tools desain grafis yang dirancang untuk membantu penggunaanya membuat berbagai desain keren dan kreatif. Canva menyediakan ribuan template, bahkan dalam versi gratis. Kemudahan dalam pengaplikasiannya juga menjadi daya tarik tersendiri dari Canva (Faisol & Chasanah, 2022). Menurut pendapat yang dikemukakan oleh (Nahuda dkk., 2023) Adanya canva ini akan memberikan warna yang baru ataupun suasana baru di dalam pembelajaran, bagi siswa itu akan memudahkan dalam memahami pelajaran yang di ajarkan oleh guru dan bagi guru akan lebih mudah untuk menyampaikan materi yang diajarkan kepada muridnya. Aplikasi Canva memiliki banyak kelebihan, diantaranya: 1) mudah diakses baik menggunakan komputer maupun android, 2) Tools yang lengkap, 3) Menyediakan template bermacam-macam, 4) menyediakan berbagai fitur, 5) Hemat dan praktis, 6) meningkatkan kreativitas(Purba & Harahap, 2022). Penelitian yang di lakukan oleh (Monoarfa & Haling, t.t.) mengatakan bahwa aplikasi canva juga memiliki kekurangan, diantaranya: 1) aplikasi canva mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil,

apabila tidak ada kuota atau internet dalam komputer maupun android, maka canva tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses desain media pembelajaran, 2) Dalam aplikasi Canva ada template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar, tetapi hal ini tidak masalah dikarenakan banyak template yang menarik dan gratis lainnya, namun apabila hanya mengandalkan template maka kemungkinan tidak bisa meningkatkan kreatifitas, 3) Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatnya, gambar, warna, dan sebagainya.

Dalam pembahasan ini, peran guru, peserta didik, serta media pembelajaran sangat mendukung dalam proses belajar mengajar, selain itu media pembelajaran harus disesuaikan dengan guru maupun peserta didik, juga dengan pelajaran dan ketertarikan peserta didik dalam suatu media pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis data sesuai angket yang diberikan menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran inovatif menggunakan aplikasi Canva meningkat. Selain itu, juga meningkatkan keterampilan dan kreatifitas siswa dalam berinteraksi pada saat proses pembelajaran. Dengan ini program pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis canva telah berhasil meningkatkan kemampuan literasi digital di SD//MI Darun Najah Sliwung.

Selain itu, kegiatan pelatihan yang dilakukan mampu menghasilkan kajian terkait dengan faktor pengaruh positif yang signifikan antara lain; 1) Keterampilan desain yang ditingkatkan: Peserta pelatihan belajar tentang prinsip-prinsip desain grafis dan bagaimana menerapkannya dalam pembuatan materi pembelajaran. Ini akan membantu mereka meningkatkan keterampilan desain mereka secara keseluruhan, 2) Efisiensi dalam pembuatan materi: Canva menyediakan berbagai template yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Peserta pelatihan juga belajar cara menggunakan template ini dengan efisien untuk membuat materi pembelajaran yang menarik dan informatif, 3) Kreativitas yang terlibat: Canva menawarkan banyak alat kreatifitas, seperti berbagai jenis font, gambar, ikon, dan elemen desain lainnya. Pelatihan ini dapat mendorong peserta untuk berpikir kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran, 4) Konsistensi Visual: Dengan menggunakan Canva, peserta pelatihan dapat menciptakan konsistensi visual dalam materi pembelajaran mereka. Ini membantu meningkatkan pengalaman belajar siswa dan membuatnya lebih mudah dipahami, 5) Kemampuan berbagi dan Kolaborasi: Canva memungkinkan pengguna untuk berbagi dan berkolaborasi dalam pembuatan desain. Pelatihan ini dapat membantu peserta untuk memanfaatkan fitur-fitur ini dalam konteks pembelajaran, baik dengan sesama guru atau dengan siswa, 6) Peningkatan keaktifan siswa: Materi pembelajaran yang dirancang dengan baik secara visual cenderung lebih menarik bagi siswa. Dengan menggunakan Canva, peserta pelatihan dapat menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan memikat bagi siswa mereka.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelatihan diketahui bahwa tingkat kepuasan terhadap pelaksanaan pelatihan mencapai 100% dengan rincian 71% peserta sangat setuju dan 29%. Demikian juga pada aspek materi seluruh peserta mudah memahami materi yang disampaikan. Pada aspek kemampuan instruktur dalam penyampaian materi, mendampingi pengembangan media dan mengelola kelas juga mencapai tingkat kepuasan 100%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pelatihan berjalan dengan efektif dan

efisien serta memberi dampak manfaat kepada peserta pelatihan. Selanjutnya hal penting yang perlu dilakukan oleh sekolah dan para peserta pelatihan adalah menerapkan hasil pelatihan di sekolah dengan mengembangkan media pembelajaran inovatif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pelatihan media pembelajaran inovatif berbasis canva bagi guru di Desa Sliwung dapat meningkatkan kemampuan dalam media pembelajaran inovatif. Selain itu pelatihan ini meningkatkan literasi digital guru di Desa Sliwung yang hadir dalam kegiatan pelatihan dengan memberikan info dan wawasan baru terkait aplikasi-aplikasi digital yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arrixavier, A. A., & Wulanyani, N. M. S. 2020. Peran fasilitas belajar dan motivasi belajar terhadap prestasi belajar pada mahasiswa penerima beasiswa Bidikmisi di Universitas Udayana. *Jurnal Psikologi Udayana*, 7(1), 81–90. <https://doi.org/10.24843/JPU.2020.v07.i01.p09>
- Faisol, A., & Chasanah, S. L. 2022. *Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru- Guru SMK Di Bandar Lampung*.
- Febrianti, F. 2019. Efektivitas Penggunaan Media Grafis Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP*, 2(1), Article 1.
- Junaedi, S. 2021. Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For Information Communication And Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2), Article 2. <https://doi.org/10.32497/bangunrekaprima.v7i2.3000>
- Monoarfa, M., & Haling, A. (t.t.). *Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru*.
- Monoarfa, M., & Haling, A. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*, 0, Article 0. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/26259>
- Nahuda, N., Kunaenih, K., Yatin, R. M., Maulidya, Y., Haniefa, M., Aulia, A., & Putri, N. Z. H. 2023. Pelatihan Canva sebagai Strategi Meningkatkan Kreatifitas di SMA Negeri 1 Pare Kediri. *Jurnal PkM (Pengabdian kepada Masyarakat)*, 6(5), 523. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v6i5.20363>
- Nurseto, T. 2011. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*, 8(1), Article 1. <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Purba, Y. A., & Harahap, A. 2022. Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di SMPN 1 NA IX-X Aek Kota Batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v6i2.1335>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. 2020. Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), Article 2. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>
- Roy, S., Sutradhar, A., Mohanta, R., & Ansary, K. 2023. Collected Thoughts Of Great Educators The Weapon Of Social Advancement. *EPRA International Journal of Environmental Economics, Commerce and Educational Management (ECEM)*, 10(4), Article 4.
-

- Sjafirah, N. A., Yanto, A., & Indriani, S. S. 2023. Pelatihan Literasi Digital Untuk Remaja Di Kabupaten Bandung. *Dharmakarya*, 12(3), 425. <https://doi.org/10.24198/dharmakarya.v12i3.43326>
- Sri Wiyanah, Koryna Aviory, & Christina Eva Nuryani. 2022. Pelatihan Aplikasi Canva Bagi Guru Dalam Mengembangkan Materi Pembelajaran Di SMPN 1 Kasihan Yogyakarta. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat*, 2(1), 3703–3712. <https://doi.org/10.53625/jabdi.v2i1.2266>
- Sukmawati, R. A., Pramita, M., Wiranda, N., Apriliyanti, A., Maulida, C. K., Winanto, A., & Hidayat, F. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Meningkatkan Literasi Digital Guru MGMP Matematika SMP. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1393. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i4.6133>
- Syachtiyani, W. R., & Trisnawati, N. 2021. Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Siswa Di Masa Pandemi Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.37478/jpm.v2i1.878>
- Tri Wulandari & Adam Mudinillah. 2022. Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 102–118. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.245>

