

PELATIHAN PEMBUATAN POSTER, E-BOOK, DAN VIDEO MELALUI *PLATFORM CANVA FOR EDUCATION* BAGI GURU SEKOLAH DASAR

Retno Wihyanti

SD Negeri 3 Kedungwuluh

wihyantiretno@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan pelatihan pembuatan poster, *e-book*, dan video pembelajaran menggunakan *platform canva for education* dengan memanfaatkan akun belajar.id bagi guru sekolah dasar. Subjek pelatihan berjumlah 22 guru di Kelompok Kerja Guru (KKG) Ki Hajar Dewantara, Purwokerto Barat, Banyumas, Jawa Tengah. Hasil pelatihan adalah peserta membuat poster, *e-book*, dan video pembelajaran yang berisikan materi pelajaran sesuai dengan kelas yang diampu sesuai dengan aspek-aspek yang telah ditentukan dalam instrumen penilaian setiap produk tersebut. Simpulan pelatihan adalah para guru dapat membuat poster, *e-book*, dan video pembelajaran berisikan materi pelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran menggunakan platform Canva For Education dengan memanfaatkan akun belajar.id.

Kata Kunci: akun belajar.id, canva for education, media pembelajaran, pelatihan guru.

ABSTRACT

The purpose of this paper is to describe the training activities for making posters, e-books, and learning videos using the Canva for Education platform by using belajar.id account for elementary school's teachers. The training subjects were 22 teachers in the Kelompok Kerja Guru (KKG) Ki Hajar Dewantara, Purwokerto Barat, Banyumas, Central Java. The result of the training is that participants make posters, e-books, and learning videos containing subject matter according to the class being taught in accordance with the aspects that have been determined in the assessment instrument for each product. The conclusion of the training is that teachers can create posters, e-books, and learning videos containing subject matter that can be used in learning using the Canva For Education platform by using belajar.id account.

Keywords: *belajar.id account, canva for education, learning media, teacher training.*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah salah satu unsur utama dalam pembelajaran. Hal tersebut dikarenakan perlu adanya pengantar pengetahuan kepada peserta didik. Artinya, media membantu peserta didik untuk mengamati atau merasakan pengetahuan yang sedang diberikan guru. media akan membantu peserta didik untuk menyederhanakan yang konkret atau merealisasikan dalam bentuk gambaran hal-hal yang tidak memungkinkan untuk dijangkau

peserta didik di kelas. Selain itu, menurut Fajri, Riza, Azizah, Sofiana, Ummami, Andila (2022), “*Minat dan motivasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan dengan salah satu cara pemilihan media yang sesuai*”. Oleh karena itu, pembelajaran yang bermuara pada tercapainya tujuan pembelajaran sangat membutuhkan bantuan media untuk mempertahankan kesenangan peserta didik dalam *transfer of knowledge* yang dilakukan guru. Dengan demikian, hal ini seperti yang diungkapkan Pelangi (2020) bahwa guru sangat membutuhkan bantuan media pembelajaran untuk mendukung pengajaran.

Wulandari & Mudinillah (2022) menyatakan bahwa “*The design of learning media at this time not only utilizes objects that can be found in everyday life but also utilizes the digital world*”. Era saat ini adalah era digital. Dengan demikian, bidang pendidikan perlu beradaptasi sehingga mampu menyelaraskan dengan tumbuh kembang peserta didik yang ada di era ini. Berdasarkan hal di atas, maka guru perlu menguasai beragam perkembangan teknologi yang mendukung dalam pengembangan pembelajaran di era sekarang. Menurut Nurhayati, Vianty, Nisphi, & Sari (2022), “*Kepiawaian guru dalam mendesain dan memproduksi media pembelajaran digital sangat diperlukan*”. Selain itu, Utami (2021) juga menyatakan bahwa “*di era serba teknologi, guru harus mampu memanfaatkan teknologi untuk membuat bahan ajar*”. Dalam bidang pendidikan, saat ini sudah harus mau beradaptasi dengan perkembangan teknologi untuk menunjang segala aktivitas (Pelangi, 2020; Utami, 2021; & Nurhayati, Vianty, Nisphi, & Sari, 2022). Saat ini, pembuatan media pembelajaran sudah dapat dengan mudah menggunakan aplikasi atau *platform* desain grafis *online*.

Salah satu *platform* desain grafis *online* yang dapat digunakan guru untuk membuat dan mengkreasikan beragam media pembelajaran adalah Canva. *Platform* ini dapat diakses melalui website dengan alamat url <https://www.canva.com/> atau menggunakannya melalui aplikasi Canva pada playstore android (Utami, 2021). Canva merupakan *platform* berbasis web yang dapat digunakan untuk membuat beragam desain menarik secara *online*, seperti membuat bahan ajar (Rosidah, 2021; Utami, 2021; Amrina, Mudinillah, & Handayani, 2021; Pelangi, 2020).

Canva mempunyai dua versi, yaitu Canva Free dan Canva Pro. Canva Free dapat digunakan gratis dengan fitur terbatas, sedangkan Canva Pro adalah Canva berbayar. Namun, Canva memiliki fasilitas gratis khusus bagi guru yang menyediakan fitur beragam dan gratis (Utami, 2021). Guru dapat memanfaatkan Canva untuk membuat media

pembelajaran dengan menggunakan fitur Canva for Education. *“Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan guru dalam memproduksi media ialah canva for education yang disediakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui akun belajar.id.”* (Nurhayati, Vianty, Nisphi, & Sari, 2022).

Platform ini dapat dimanfaatkan guru secara gratis dengan menggunakan akun belajar.id yang difasilitasi pemerintah. Menurut Rosidah (2021), *“Melalui program Kemdikbud dengan pemberian akun belajar.id kepada seluruh guru jenjang SD, SMP, SMA, SMK dan SLB, maka akun belajar ini bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang bervariasi.”*

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fajri, Riza, Azizah, Sofiana, Ummami, Andila (2022) dengan judul Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Pengarang Bondowoso menyimpulkan bahwa *“Media pembelajaran visual berbasis aplikasi canva dapat meningkatkan minat dan motivasi anak dalam belajar”*. Selain itu, dinyatakan pula bahwa *pemanfaatan media pembelajaran visual berbasis aplikasi canva membuat anak lebih aktif dan antusias dalam belajar, ... menarik minat belajar anak yang didukung dengan rasa ingin tahu anak tentang media visual tersebut sangat tinggi, sehingga anak tidak bosan mengikuti pembelajaran* (Fajri, Riza, Azizah, Sofiana, Ummami, Andila, 2022).

Berdasarkan pengabdian yang dilakukan Bakri, Simaremare, Lingga, & Susilowaty (2021) menghasilkan simpulan bahwa hasil dari pelatihan Pembuatan Materi Presentasi dan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva kepada Guru di Kota Medan dan Jayapura secara *Online* adalah *“Guru-guru sudah mampu membuat materi dan video presentase yang menarik dengan menggunakan aplikasi Canva yang akan sangat berguna dalam proses belajar mengajar khususnya selama masa belajar mengajar secara daring”*.

Berdasarkan latar belakang tersebut, tujuan penulisan ini adalah untuk mendeskripsikan upaya pelatihan bagi guru di KKG Gugus Ki Hajar Dewantara dalam belajar membuat media pembelajaran berupa poster, *e-book*, dan video pembelajaran melalui Canva For Education dengan memanfaatkan akun belajar.id.

Dengan demikian, diharapkan pelatihan ini dapat memfasilitasi para guru untuk mengembangkan kreativitasnya dalam pembuatan media pembelajaran. Target pelatihannya ini adalah guru dapat membuat produk media pembelajaran berupa poster, *e-book*, dan video

pembelajaran. Luaran dari pelatihan ini adalah masing-masing guru mengirimkan 8 poster, 8 sheet e-book, dan 1 buah video yang berisikan materi pembelajaran.

METODE

Waktu kegiatan

Pelatihan dilaksanakan pada Selasa s.d. Rabu, 14 s.d. 15 Desember 2021. Waktu ini telah disesuaikan setelah bermusyawarah bersama Ketua dan pengurus KKG Ki Hajar Dewantara. Selain itu, penentuan ini juga didasarkan pada ketentuan yang telah diberikan pihak Tim Banyumas Calakan dan Dinas Pendidikan Kabupaten Banyumas. Berikut ini adalah rincian kegiatan pengabdian yang dilakukan:

Tabel 1. Uraian Kegiatan Pelatihan

No.	Uraian Kegiatan	Waktu
1.	Pendaftaran peserta (<i>online/offline</i>)*	6 – 7 Desember 2021
2.	Pengumuman Peserta diklat	8 Desember 2021
3.	Pembukaan diklat	14 Desember 2021
4.	Pelaksanaan Kegiatan (<i>online/offline</i>)*	14 – 15 Desember 2021
5.	Pengumuman & Penutupan	22 Desember 2021
6.	Distribusi sertifikat	24 Desember 2021
7.	Evaluasi & laporan Kegiatan	27 Desember 2021

Berdasarkan Tabel 1, pelatihan berupa pemberian materi dilakukan secara tatap muka terbatas saat itu, selama dua hari. Selanjutnya berupa pemberian tugas dengan tetap adanya pendampingan baik secara tatap muka maupun online kepada peserta yang mengalami kendala.

Peserta kegiatan pengabdian

Pelatihan ini merupakan tindak lanjut dari pelatihan sebelumnya yang diadakan di Dinas Pendidikan Kabupaten Banyumas yang diikuti penulis selaku perwakilan KKG Ki Hajar Dewantara. Dengan demikian, penulis perlu memberikan tindak lanjut pelatihan kepada anggota KKG di wilayah sendiri. Jadi, peserta pelatihan ini merupakan guru-guru yang ada di KKG Ki Hajar Dewantara saja dan merupakan perwakilan dari sekolah masing-masing. Tabel 2 adalah rincian peserta dari setiap sekolah yang mengikuti pelatihan.

Tabel 2. Peserta Pelatihan di KKG Gugus Ki Hajar Dewantara

No.	Nama Sekolah	Banyak Guru	Jenis Kelamin	
			Laki-laki	Perempuan
1	SDN 1 Kedungwuluh	2	-	2
2	SDN 2 Kedungwuluh	5	2	3
3	SDN 3 Kedungwuluh	8	1	7
4	SDN 3 Pasirmuncang	2	1	1
5	SD Terpadu Putra Harapan	5	-	5
	Jumlah	22	4	18

Tempat kegiatan pengabdian

Tempat kegiatan pelatihan di laboratorium komputer SD Negeri 3 Kedungwuluh seperti pada Gambar 1. Hal ini berdasarkan kesepakatan dari pengurus KKG Ki Hajar Dewantara. Dengan adanya fasilitas unit komputer sebanyak 25 komputer ditambah tersedianya jaringan internet yang lancar, maka ditetapkan pelatihan diadakan di SD Negeri 3 Kedungwuluh.



Gambar 1. Laboratorium Komputer SD Negeri 3 Kedungwuluh

Alat dan bahan

Alat yang digunakan, yaitu perangkat komputer dan jaringan internet. Selain itu, teraktivasinya akun belajar.id guru di *canva for education*. Namun, ternyata Hampir semua guru belum teraktivasi. Dengan demikian, pelatihan awal masih memfasilitasi guru mendaftar ke *canva for education* dengan memanfaatkan akun belajar.id.

Cara kerja

Kegiatan pengabdian berupa pelatihan ini dilakukan dengan beberapa tahap, di antaranya adalah:

1. Pra pelatihan

Pada tahap ini, yang dilakukan adalah pendaftaran dan pengumuman peserta diklat.

Tabel 3. *Form* Daftar Peserta Pelatihan di KKG Gugus Ki Hajar Dewantara

No.	Nama Lengkap	Nama Sekolah	Akun Belajar.id	No. WA Aktif
1
2
Dst.

2. Pelatihan

Tahap ini berisikan kegiatan pelatihan dan pemberian tugas dan pendampingan penyelesaian tugas para peserta.

3. Pasca Pelatihan

Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah pengumuman, penutupan kegiatan, distribusi sertifikat, evaluasi, dan laporan kegiatan.

Analisa data

Analisis dilakukan menggunakan instrumen penilaian poster, *e-book*, dan video pembelajaran yang diberikan pihak Tim Banyumas Calakan.

Tabel 4. Rubrik Penilaian Poster

Aspek	Istimewa	Bagus	Cukup	Kurang	Buruk
Memuat judul/tema	V				
Alur runtut	V				
Desain dan <i>layout</i>	V				
Elemen (teks, <i>image</i>)	V				
Jumlah Poster	10	8	6	4	1
Nilai	95	80	60	40	20

Tabel 5. Rubrik Penilaian *E-book*

Aspek	Istimewa	Bagus	Cukup	Kurang	Buruk
<i>Content</i> (Cover, Isi, penutup/pustaka)	V				
<i>Layout</i>	V				
Pemilihan elemen sesuai	V				
Teks, <i>Image</i> , <i>sound</i> , video	V				
Minimal 8 <i>sheet</i>	8	6	4	2	1
Nilai	95	80	60	40	20

Tabel 6. Rubrik Penilaian Video

Aspek	Istimewa	Bagus	Cukup	Kurang	Buruk
<i>Content</i> (Opening, Isi, <i>Closing</i>)	V				
<i>Layout</i>	V				
Pemilihan elemen sesuai	V				
Teks, <i>Image</i> , <i>sound</i> , transisi	V				
Durasi	5 menit	4 menit	3 menit	2 menit	1 menit
Nilai	95	80	60	40	20

Berdasarkan instrumen di atas, peserta dinyatakan lulus apabila nilai kehadiran pelatihan tatap muka 2 hari ditambah ketiga produk tersebut, Poster, *e-book*, dan Video ditotal dan dirata-ratakan minimal bernilai 80.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Pengabdian

Pelatihan berlangsung sesuai dengan rincian waktu kegiatan yang ada pada Tabel 1. Berikut ini adalah penjabarannya:

1. Pra-Pelatihan

Pada tahap ini, yang dilakukan adalah pendaftaran peserta baik secara *online* maupun *offline*. Tahap *online* menggunakan *Google Form* yang disebarluaskan melalui aplikasi pesan *Whatsapp* (WA). Selanjutnya, pengumuman peserta. Setelah itu, peserta yang dinyatakan diterima akan diinformasikan melalui nomor WA yang terdata. Kemudian, peserta diarahkan untuk masuk ke *Google Classroom* yang telah dibuat.



Gambar 2. Kelas yang digunakan untuk pelatihan secara *online*

2. Pelatihan

Tahap pelatihan berlangsung selama dua hari, yaitu 14 s.d. 15 Desember 2021. Kegiatan pembukaan oleh pihak Korwilcam Dindik Purwokerto Barat pada 14 Desember 2021 seperti pada Gambar 3 berikut ini.



Gambar 3. Kegiatan Pembukaan oleh Korwilcam Dindik Purwokerto Barat

Selanjutnya, pelatihan dengan pengisian berupa materi yang telah ditentukan. Materi tersebut terdapat dalam Tabel 7 berikut ini.

Tabel 7. Materi Pelatihan di KKG Gugus Ki Hajar Dewantara

No.	Kompetensi
1	Kebijakan Pemerintah
2	Pengantar (Instalasi Canva)
3	Desin Poster
4	Desain E-Book
5	Desain Video Pembelajaran
6	Penugasan

Berdasarkan Tabel 7, materi ke-2 adalah Pengantar atau Instalasi Canva. Seperti Gambar 4, peserta dikenalkan apa itu Canva dan Canva For Education, bagaimana kegunaannya, apa saja fitur-fitur dan fungsinya, dan lainnya.



Gambar 4 . Pemaparan materi

Materi ini adalah sebuah tahap yang harus dilakukan setiap peserta untuk memanfaatkan akun belajar.id dalam menggunakan platform Canva For Education. Dalam pelatihan ini, hampir semua peserta akun belajar.id yang dimiliki belum terregistrasi ke dalam Canva For Education.

Dengan demikian, praktek pertama dalam pelatihan ini adalah mengajari peserta secara langsung untuk melakukan registrasi sendiri di Canva For Education. Sebelumnya, penulis sudah menginformasikan setiap peserta untuk membawa identitas pendidik resmi yang akan digunakan unggah di persyaratan Canva For Education untuk pendidik.

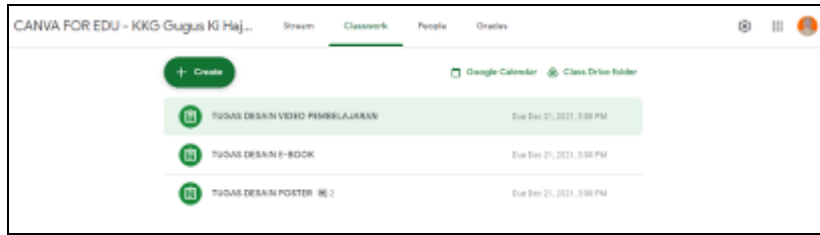
Setelah tahap ini selesai, materi produk media pembelajaran pertama yaitu pembuatan poster. Materi diawali dengan konsep mengenai poster pendidikan dan dikaitkan bagaimana menginovasikan poster di platform Canva For Education.

Semua materi desain media, baik poster, e-book dan video pembelajaran, peserta ikut bersamaan mempraktikkannya. Oleh karena itu, penulis sebut dalam pelatihan ini penulis menggunakan prinsip *learning by doing*, seperti Gambar 5. Dengan demikian, saat pematerian dimulai, peserta pelatihan juga mulai mengikuti tahap atau langkah-langkah praktiknya.



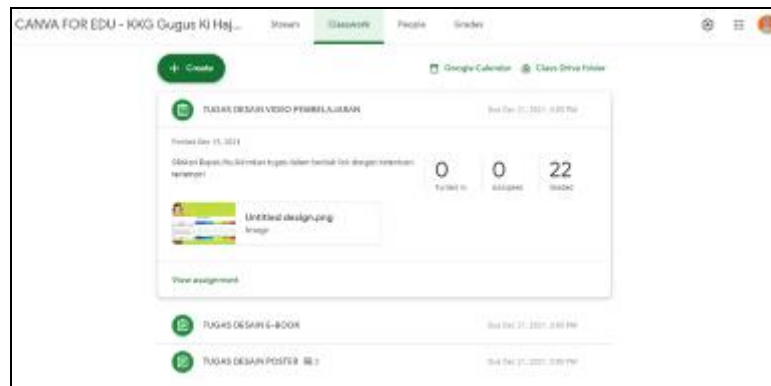
Gambar 5. Peserta mengikuti kegiatan

Setiap selesai pemberian materi dalam sesi pelatihan tatap muka, di akhir akan diberikan informasi mengenai tugas per materi yang telah disampaikan hari itu. Tugas pertama adalah pembuatan poster. Deskripsi tugas dan pengumpulannya semuanya dilakukan di Google Classroom yang telah semua peserta ikuti seperti tampak pada Gambar 6 berikut ini.



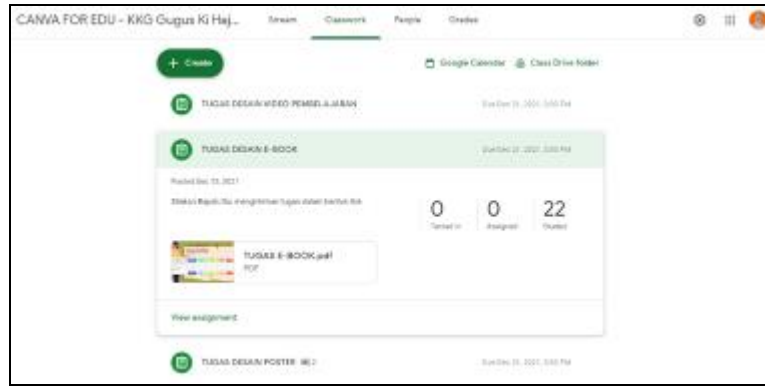
Gambar 6. Pemberian Tugas melalui Google Classroom

Demikian juga dengan tugas pembuatan e-book dan video pembelajaran. Dalam tugas tersebut sudah diinformasikan pula mengenai pedoman penilaian tugas, baik poster, e-book, maupun video pembelajaran. Hal tersebut perlu dilakukan agar peserta dapat memahami pola penilaian tugas dan juga mampu membuat kontrol sendiri dalam pembuatan tugasnya agar sesuai standar atau keinginan mereka dalam menentukan hasil pelatihan yang diikuti ini.



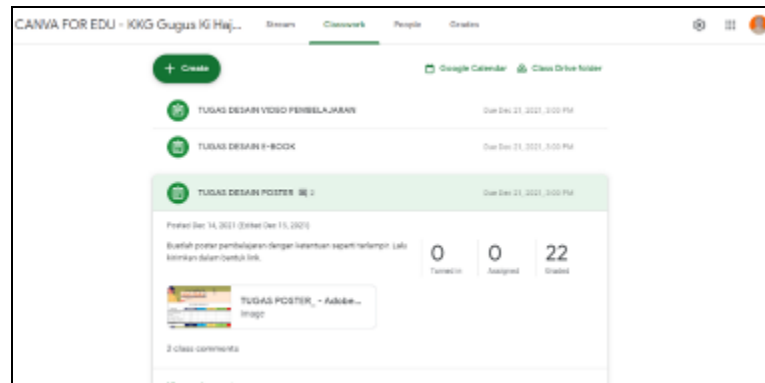
Gambar 7. Pengumpulan Tugas Video Pembelajaran

Berdasarkan Gambar 7., peserta telah mengumpulkan tugas pembuatan video pembelajaran. Dari semua peserta, hanya ada 1 peserta yang mencapai nilai maksimal dalam aspek durasi 5 menit. Sedangkan lainnya kurang dari 5 menit, bahkan hanya rentang 2 – 3 menit saja. Meskipun demikian, pada aspek lainnya, setiap peserta telah berhasil membuatnya sesuai dengan aspek yang diinginkan pada instrumen penilaian video.



Gambar 8. Pengumpulan Tugas E-book

Tugas E-book sesuai pada Gambar 8., telah berhasil dikumpulkan oleh peserta tepat waktu. Seperti pembuatan video, e-book yang dibuat peserta juga berkaitan dengan materi pelajaran yang diampu oleh setiap peserta di sekolah masing-masing. Peserta hanya perlu mencari bahan atau isi yang akan diimplementasikan dalam setiap halaman e-book dengan ketentuan yang sudah dipaparkan.



Gambar 9. Pengumpulan Tugas Poster

Sesuai Gambar 9., peserta juga telah berhasil mengumpulkan tugasnya dengan baik dan sesuai ketentuannya, yaitu 8 poster jika ingin nilai maksimal. Poster merupakan tugas pertama yang harus diselesaikan peserta pelatihan. Materi yang para peserta buat beragam karena setiap peserta berasal dari kelas yang berbeda-beda. Selain itu, dalam pelatihan ini juga membebaskan peserta untuk menentukan materi mana yang akan diimplementasikan dalam poster.

Meskipun demikian, masih ada dua peserta yang kurang memahami materi apa yang harus dimuat dalam poster. Hal tersebut dikarenakan yang dikumpulkan di Google

Classroom masih berupa template poster dari Canva yang isinya tidak sesuai dengan materi pelajaran guru kelas. Setelah mendapatkan arahan, peserta memperbaiki kembali tugas tersebut.

	Dec 21, 20... TUGAS DESAIN...	Dec 21, 20... TUGAS DESAIN...	Dec 21, 20... TUGAS DESAIN...
Sort by last name	out of 100	out of 100	out of 100
Class average	86.27	94.5	91.55

Gambar 10. Nilai Rata-Rata Kelas Tugas Video, dan E-book, Poster

Berdasarkan Gambar 10., tugas e-book memiliki nilai rata-rata kelas yang paling tinggi, yaitu sebesar 94,5. Selanjutnya adalah nilai rata-rata kelas untuk tugas poster, yaitu 91,55. Sedangkan yang paling rendah sebesar 86,27 adalah nilai rata-rata kelas tugas video pembelajaran.

3. Pasca Pelatihan

Tahap terakhir adalah pasca pelatihan. Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan adalah pengumuman dan penutupan kegiatan. Pengumuman dilakukan melalui aplikasi Whatsapp Group, sedangkan penutupan dilakukan melalui Youtube.

Tabel 8. Daftar Kelulusan Peserta Pelatihan di KKG Gugus Ki Hajar Dewantara

No.	Nama Sekolah	Keterangan Kelulusan	
		Lulus	Tidak Lulus
1	SDN 1 Kedungwuluh	2	-
2	SDN 2 Kedungwuluh	5	-
3	SDN 3 Kedungwuluh	8	-
4	SDN 3 Pasirmuncang	2	-
5	SD Terpadu Putra Harapan	5	-
Jumlah		22	0

Berdasarkan Tabel 8, dapat dinyatakan bahwa semua peserta dinyatakan lulus dalam pelatihan ini dan berhak mendapatkan sertifikat dari Dinas Pendidikan Kabupaten Banyumas.

Selanjutnya adalah tahap distribusi sertifikat. Pada tahap ini, sertifikat diberikan dari pihak Dinas Pendidikan Kabupaten Banyumas melalui mitra Tim Banyumas Calakan Kabupaten Banyumas. Oleh karena itu, sertifikat peserta dapat diakses dan diunduh secara

mandiri melalui website Banyumas Calakan. Tahap akhir pasca pelatihan adalah evaluasi dan laporan kegiatan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil pengabdian di atas, maka beberapa hal sesuai dengan temuan sebelumnya.

1. Pengembangan Keterampilan melalui *Learning by Doing*

Peserta mampu mengikuti kegiatan pelatihan dengan baik. Dengan memanfaatkan perangkat komputer dan jaringan internet di tempat pelatihan, guru secara aktif mengikuti setiap tahap atau langkah kerja dalam praktik, baik dalam registrasi pada instalasi Canva For Education, maupun praktik pembuatan poster, e-book, maupun video pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pengabdian yang dilakukan Mulyawati, Arini, & Polina (2022) yang menyatakan bahwa “*adanya respon positif dimana para guru mendapatkan pengetahuan dan keterampilan dalam media pembelajaran khususnya Canva dan Padlet*”.

Hal ini menunjukkan bahwa, dalam pelatihan, dari awal sangat diupayakan untuk setiap peserta mampu mengikuti dan langsung mempraktikkan menggunakan platform yang sedang dilatih. Hal ini akan membantu mengaktifkan daya pikir dan konsentrasi peserta. Fokus peserta dalam tahap tertentu akan lebih baik jika dilakukan dengan metode *learning by doing*. Sunardi, Sahputra, & Hidayah (2021) menyatakan bahwa “*Melalui praktik teknik pengambilan gambar/video guru mampu menghasilkan gambar/video dengan kualitas yang baik, begitu juga dengan praktik editing video.*”

Meskipun demikian, dalam kegiatan pelatihan tatap muka selama dua hari tersebut, tetap ada banyak peserta yang membutuhkan pendampingan individual dalam praktek di bagian fitur tertentu. Oleh karena itu, pendampingan tetap dilakukan, tidak hanya dengan ceramah di depan monitor saja. Tetapi penulis perlu aktif mendatangi setiap peserta yang mengalami kendala dan juga aktif menanyakan progress pemahaman setiap peserta ketika sedang mempraktikkan tahapan tertentu.

Hal ini sesuai juga dengan temuan yang menyatakan bahwa “*Diperlukan pelatihan dan pendampingan kepada para guru bahasa Indonesia dan bahasa Inggris di Kota Palembang. Kegiatan dilakukan dengan tutorial dan pendampingan. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan pemahaman guru terhadap aplikasi canva for education. Rata-rata tes awal sebesar 63,33 sedangkan rata-rata tes akhir sebesar 90,83*” (Nurhayati, Vianty, Nisphi, & Sari, 2022). Oleh karena itu, pendampingan ini juga tidak hanya

dilakukan selama pelatihan tatap muka saja. Namun, juga dilakukan saat penugasan. Ada peserta yang akan membuat janji kepada penulis untuk bertemu dan diajari ulang pada tahap tertentu. Atau ada pula yang menghubungi melalui online untuk mengatasi kendalanya dalam tahap tertentu pula.

Oleh karena itu, dalam pelatihan ini yang berisikan penguasaan pembuatan 3 media pembelajaran sekaligus sangat diperlukan kemampuan peserta untuk mengingat setiap penggunaan dan manfaat fitur-fitur yang tersedia. *Learning by doing* akan sangat membantu mengatasi jika pelatihan ini berupa pembuatan media yang kompleks.

2. Penguasaan Peserta dalam pembuatan Poster, *e-Book*, dan Video

Berdasarkan hasil pelatihan, dinyatakan bahwa setiap peserta lulus pelatihan dan berhak mendapatkan sertifikat pelatihan dari Dinas Pendidikan Kabupaten Banyumas. Hal ini memang dapat dinyatakan peserta pelatihan sudah mampu membuat setiap produk media pembelajaran yang diajarkan dan dipraktikkan dalam pelatihan.

Sunardi, Sahputra, & Hidayah (2021) menyatakan bahwa *“para peserta dapat memadukan bahan ajar baik teks, foto, audio dan video menjadi media pembelajaran yang dapat mereka gunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan siswa”*. Sama halnya dalam pelatihan ini. Melalui instrumen yang telah disediakan, peserta mampu memenuhi setiap aspek yang ada dengan baik. Hal ini juga sama seperti hasil pengabdian yang dilakukan Wijaya, Ciptahadi, Ayuningsih, Yasa, & Adnyani (2021) yang menyatakan bawah *“terjadi peningkatan pemahaman peserta tentang aplikasi Canva dengan diindikasikan terjadinya peningkatan nilai dari pretest dan posttest serta peserta pelatihan peserta sangat antusias dan senang sehingga dalam proses pelatihan, peserta tidak mengalami kesulitan untuk memahami materi pelatihan”*.

Dengan demikian, pelatihan ini telah memfasilitasi guru untuk memanfaatkan akun belajar.id dalam pembuatan media pembelajaran berupa poster pembelajaran, *e-book*, dan video pembelajaran. Peserta juga telah berhasil membuatnya dengan baik. Berdasarkan pembahasan ini, dapat diimplikasikan bahwa pelatihan penggunaan Canva For Education untuk media pembelajaran yang lain akan mudah ditularkan kepada para pendidik untuk semakin mengkreasikan beragam media pembelajarannya di kelas masing-masing.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa guru di KKG Ki Hajar Dewantara mampu mengikuti dan membuat produk pembelajaran, berupa poster, e-book, dan video pembelajaran dengan baik. Peserta dapat membuat media pembelajaran juga mampu memenuhi setiap aspek yang harus ada dalam setiap media yang dibuat sesuai dengan instrumen yang diberikan. Saran yang dapat penulis sampaikan adalah diperlukannya koordinasi yang matang dalam kegiatan *coaching* bersama peserta yang tidak bersamaan dengan kegiatan pembelajaran di instansi masing-masing. Hal tersebut dikarenakan adakalanya beberapa peserta membutuhkan pendampingan secara tatap muka dalam menyelesaikan tugasnya.

REKOMENDASI

Berdasarkan simpulan di atas, penulis merekomendasikan untuk kegiatan pengabdian terkait selanjutnya di antaranya: (1) Sebelum kegiatan, memastikan setiap guru sudah mengaktifasi akun belajar.id. terlebih dahulu, terutama setiap guru mengetahui alamat email belajar.id beserta *password*-nya. (2) Sebelum kegiatan, guru juga diharapkan membawa buku teks atau buku ajar atau silabus sebagai alat bantu memudahkan guru dalam praktik langsung mengisi bagian konten di setiap projek desainnya.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak-pihak terkait yang telah membantu terlaksananya kegiatan pelatihan, yaitu: 1) KKG Ki Hajar Dewantara, Purwokerto Barat, Banyumas, Jawa Tengah. 2) Dinas Pendidikan Kabupaten Banyumas yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan diseminasi pelatihan *canva for education* di wilayah KKG Ki Hajar Dewantara. 3) Tim Banyumas Calakan yang telah membantu terlaksananya kegiatan dengan memonitoring kegiatan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Amrina, Mudinillah, A., & Handayani, E. P. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Proses Pembelajaran Bahasa Arab di MAN Gunung Padang Panjang. *Tarbiyatuna: Jurnal Pendidikan Ilmiah*, 6(2), 101-116. <https://doi.org/10.55187/tarjpi.v6i2.4519>.
- Bakri, N.F., Simaremare, E.S., Lingga, I.S., & Susilowaty, R.A. (2021). Pelatihan Pembuatan Materi Presentasi dan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva kepada Guru di Kota Medan dan Jayapura Secara Online. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 7(1), 1-10. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jipg/article/view/18777>.
- Fajri, Z., Riza, I.F.D., Azizah, H., Sofiana, Y., Ummami, U, & Andila, A. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Visual Berbasis Aplikasi Canva dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Anak Usia Dini di PAUD Al Muhaimin Bondowoso. *Equilibrium: Jurnal Pendidikan*, 10 (3), 397-408. <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/equilibrium/article/view/8583/0>.
- Mulyawati, I., Arini, N.W., & Polina, L. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Canva dan Padlet bagi Guru SD di SDN Pulogebang 09 Pagi. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 6(1), 170-174. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i1.7670>.
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). Pelatihan dan Pendampingan Desain dan Produksi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva for Education bagi Guru Bahasa di Kota Palembang. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171-180. <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i1.8340>.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 8 (2), 79-96. <http://dx.doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96>.
- Rosidah, A. (2021). *Memfaatkan Canva for Education untuk Membuat Media Pembelajaran Digital*, (Online), (<https://lpmpdki.kemdikbud.go.id/memanfaatkan-canva-for-education-untuk-membuat-media-pembelajaran-digital/>), diakses 31 Oktober 2022.
- Sunardi, D., Sahputra, E., Hidayah, A.K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran bagi Guru SMA Muhammadiyah 4 Kota Bengkulu. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan*, 1(1), 29-34. <https://jurnal.ikhafi.or.id/index.php/jpmtt/article/view/340>.
- Utami, K.P. (2021). Optimalisasi Canva for Education dalam Pembuatan Bahan Ajar, (Online), (<https://jatengpos.co.id/optimalisasi-canva-for-education-dalam-pembuatan-bahan-ajar/arif/>), diakses 31 Oktober 2022.
- Wijaya, I.G.N.S., Ciptahadi, K.G.O., Ayuningsih, N.P.M., Yasa, I.G.D., Adnyani, N.K.E.P. (2021). Pelatihan Media Pembelajaran Canva bagi Guru SDN Tulangpiang Denpasar

Artikel Luaran Abdimas

di Masa Pandemi Covid-19. *INTEGRITAS : Jurnal Pengabdian*, 5(2), 248-257.
<https://doi.org/10.36841/integritas.v5i2.1143>

Wulandari, T. & Mudinillah, A. (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>.