

Workshop Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kompetensi Para Guru Sekolah Dasar

Workshop on Using Canva Applications to Improve the Competence of Elementary School Teachers

Lucy Asri Purwasi^{*a}, Rani Refianti^b,
Universitas PGRI Silampari^{a,b}
^{*a}asripurwasi@gmail.com

Disubmit : 10 November 2022, Diterima : 15 Desember 2022, Dipublikasi : 15 Desember 2022

Abstract

The purpose of this activity is to improve the competence and skills of teachers in compiling digital/electronic teaching materials using the Canva application. Subjects or partners in this activity were all 20 teachers of state elementary school 14 Lubuklinggau City, totaling 20 people. The method used consists of lectures, practice, demonstration and discussion. The data is collected based on the response questionnaire which will be given to the participants after participating in this workshop. Questionnaire data on the teacher's response to the use of the Canva application, which is related to the content of the material, the delivery of material and practical activities. The data will be analyzed through a quantitative descriptive approach with percentages. Based on the data analysis, it was obtained that the participants' understanding and competence of the content of the activity material was 91.875% with very good criteria, the method of delivering material was 93.75% with very good criteria and the percentage of practical activities was 93.125% with very good criteria. The implementation of the activity also received feedback and suggestions from the participants on the workshop activities for the preparation of digital or electronic teaching materials using the Canva application, where overall the participants gave positive and good responses. And the teachers hope that there will be workshops and training activities with different themes that can be carried out at state elementary school 14 Lubuklinggau City.

Keywords: workshops, competencies, teaching materials, canva applications

Abstrak

Tujuan kegiatan ini adalah untuk meningkatkan kompetensi dan keterampilan para guru dalam menyusun bahan ajar digital/elektronik menggunakan aplikasi canva. Subjek atau mitra dalam kegiatan ini adalah seluruh guru SD Negeri 14 Kota Lubuklinggau yang berjumlah 20 orang. Metode yang digunakan terdiri dari ceramah, praktik, demonstrasi dan diskusi. Data terkumpul berdasarkan lembar angket respon yang akan diberikan kepada para peserta setelah mengikuti kegiatan workshop ini. Data angket respon guru terhadap penggunaan aplikasi canva, yakni berkaitan dengan isi materi, penyampaian materi dan kegiatan praktik. Data akan dianalisis melalui pendekatan deskriptif kuantitatif dengan persentase. Berdasarkan analisis data diperoleh pemahaman dan kompetensi peserta terhadap isi materi kegiatan dengan persentase sebesar 91,875% dengan kriteria sangat baik, cara penyampaian materi dengan persentase sebesar 93,75% dengan kriteria sangat baik dan kegiatan praktik persentase sebesar 93,125% dengan kriteria sangat baik. Pelaksanaan PKM juga mendapatkan tanggapan dan saran para peserta terhadap kegiatan *workshop* penyusunan bahan ajar digital atau elektronik menggunakan aplikasi canva, yang mana secara keseluruhan peserta memberikan respon positif dan baik. Serta para guru berharap kembali ada kegiatan *workshop* maupun pelatihan dengan tema berbeda dapat dilakukan di SD Negeri 14 Kota Lubuklinggau.

Kata Kunci: *workshop*, kompetensi, bahan ajar, aplikasi canva

1. Pendahuluan

Kemajuan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada era industri 4.0 yang semakin berkembang mempengaruhi berbagai bidang dalam kehidupan, termasuk salah satunya bidang pendidikan. Sehingga hal ini menuntut kalangan pendidik untuk selalu melek teknologi atau mampu beradaptasi dalam menggunakan

<https://journal.yrpiiku.com/index.php/ceej>

e-ISSN:2715-9752, p-ISSN:2715-9868

Copyright © 2022 THE AUTHOR(S). This article is distributed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International license

kecanggihan TIK. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam dunia pendidikan telah banyak memberikan inovasi-inovasi terbaru untuk menunjang optimalisasi proses pembelajaran di kelas. Salah satunya adalah semakin bervariasinya media pembelajaran maupun bahan ajar baik itu berbentuk elektronik, interaktif dan menarik karena perkembangan teknologi yang semakin pesat (Megahantara, 2017). Beragam kemampuan TIK yang luar biasa sudah seharusnya dimanfaatkan dalam dunia pendidikan dalam kerangka melahirkan sistem pendidikan yang lebih baik, baik dalam aspek sarana prasarana, peningkatan profesionalisme kualitas sumber daya manusia pendidik (guru) maupun menghasilkan anak didik yang berkualitas (Elston, dalam Pudjianto et al., 2020).

Penyusunan bahan ajar digital merupakan sebuah kebutuhan di era Revolusi Industri 4.0 seperti sekarang ini. Pesatnya kemajuan teknologi tentu saja akan berdampak pada segala bidang, salah satunya adalah pendidikan (Faisal et al., 2020). Sehingga penyediaan bahan-bahan pengajaran merupakan tanggung jawab guru. Kondisi ideal yang diharapkan dari guru adalah menyajikan bahan atau materi ajar dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik untuk mempelajarinya. Untuk itu, guru perlu mengorganisasikan materi ajar yang telah dikembangkan ke dalam bentuk bahan ajar (Monoarfa & Haling, 2021) Namun pada kenyataannya, guru lebih banyak mengandalkan buku paket/buku teks atau bahan ajar yang disusun oleh guru lain. Guru kurang menyadari akan pentingnya menyusun bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan, manfaat bahan ajar dalam penyiapan perangkat pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran, Guru kurang memahami mekanisme dan teknis menyusun bahan ajar yang benar serta terbatasnya sarana TIK di sekolah dan terbatasnya kemampuan guru dalam pemanfaatannya (Hakim, 2017).

Karena bahan ajar sangat berperan penting dalam optimalisasi proses pembelajaran di kelas. Menurut (Prastowo, 2014) bahan ajar memiliki manfaat diantaranya adalah: 1) Pegangan untuk pendidik yang akan mengarahkan seluruh kegiatan proses pembelajaran, sekaligus menyampaikan substansi yang diajarkan kepada siswa; 2) Pegangan siswa yang mengarahkan seluruh kegiatan dalam proses pembelajaran, sekaligus ialah substansi kompetensi yang seyogyanya dipelajari atau dikuasai; 3) Mengukur pencapaian pembelajaran. Jadi, manfaat bahan ajar ini sangat berguna baik siswa maupun pendidik karena dengan adanya bahan ajar bisa mempermudah para pendidik untuk mentransfer ilmunya sehingga siswa mampu memahami materi yang diajarkan dengan mudah. Melalui aplikasi canva para guru dapat mendesain media maupun bahan ajar semenarik mungkin untuk siswa, maupun menyuguhkannya dalam bentuk audio visual atau digital. Menurut (Setiawan & Jatmikowati, 2021) menyatakan bahwa ketersediaan bentuk, format dan pilihan desain pada canva dapat memberikan alternatif bagi guru dalam membuat bahan ajar yang menarik dan bersifat efektif.

Aplikasi canva merupakan aplikasi desain grafis secara online yang dapat diakses melalui <https://www.canva.com/> dengan menggunakan perangkat *mobile* maupun PC/Laptop. Canva juga memiliki berbagai macam template atau pilihan desain yang ingin dibuat, tidak hanya presentasi tapi menyediakan berbagai macam template worksheet, poster, video, banner, dan lain-lain (Leryan et al., 2018). Penggunaan aplikasi canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran (Nurhayati et al., 2022). Penggunaan aplikasi canva juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat

menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik (Tanjung & Faiza, 2019). Anak sekolah dasar (SD) pada umumnya belajar 50% dari apa yang didengar dan dilihat. Jika penyajian bahan ajar dikemas secara menarik dengan menggunakan gambar-gambar kartun atau animasi dapat memungkinkan terjadinya proses pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan (Hikmah & Purnamasari, 2017). Sehingga diperlukan kegiatan atau pendampingan untuk para guru dalam bentuk *workshop* penggunaan aplikasi canva dalam meningkat kompetensi TIK para guru Sekolah Dasar.

Mitra yang dijadikan target dalam *workshop* ini adalah SD Negeri 14 Kota Lubuklinggau, dimana jumlah seluruh tenaga pengajarnya adalah 20 orang dan jumlah seluruh peserta didiknya seluruh jenjang kelas 1 hingga 6 berjumlah 310 orang. Dari segi sarana dan prasarana sekolah sudah cukup memadai, ketersediaan listrik di masing-masing kelas sudah ada. Sehingga hal ini tidak membatasi para guru dalam menggunakan media atau bahan ajar yang menggunakan Teknolgi untuk dihadirkan di kelas. Namun, ketersediaan wifi yang memang belum menyeluruh di sekolah. Akan tetapi, *akses* internet kuat dan sudah ada, dikarenakan lokasi sekolah berada di tengah lingkungan tempat tinggal warga sekitar.



Gambar 1. Lingkungan Sekolah SD Negeri 14 Kota Lubuklinggau

Adapun alasan pemilihan mitra hal ini berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan ke Sekolah Dasar Negeri 14 Kota Lubuklinggau diperoleh kondisi mitra, yaitu 1) penggunaan bahan ajar masih terbiasa menggunakan buku teks, dimana terdiri dari buku teks siswa dan guru yang sudah tersedia sebelumnya dari sekolah; 2) Pada masa proses pembelajaran daring yang ditetapkan oleh pemerintah kota Lubuklinggau dikarenakan masa pandemi Kota Lubuklinggau masuk sebagai area zona merah sehingga hampir keseluruhan para guru hanya memberikan tugas siswa lewat group *whatsapp*, siswa diberikan waktu pengerjaan yang ditentukan, dan diminta mengumpulkan langsung ke sekolah; hal ini dikarenakan untuk menerapkan pembelajaran daring, guru hanya bisa memanfaatkan aplikasi *Whatsapp* untuk mengisi pembelajaran, 3) Tidak semua guru mengembangkan bahan ajar sendiri maupun mandiri yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, terutama

dalam menyusun dan mengembangkan bahan ajar digital atau elektronik. Hal ini dipengaruhi juga dengan minimnya kemampuan TIK yang belum memadai dalam mengembangkan bahan ajar digital atau elektronik. Selain itu juga sebagian guru yang masih jarang mengikuti pelatihan pengembangan bahan ajar digital yang mensupport pembelajaran abad 21 ini; 4) Selain itu juga SD Negeri 14 Kota Lubuklinggau jarang sekali aktif maupun terlibat dalam setiap kegiatan Kelompok Kerja Guru (KKG). Sehingga hal ini yang menyebabkan para guru minimnya mengikuti sosialisasi maupun pelatihan-pelatihan yang menunjang proses pembelajaran.

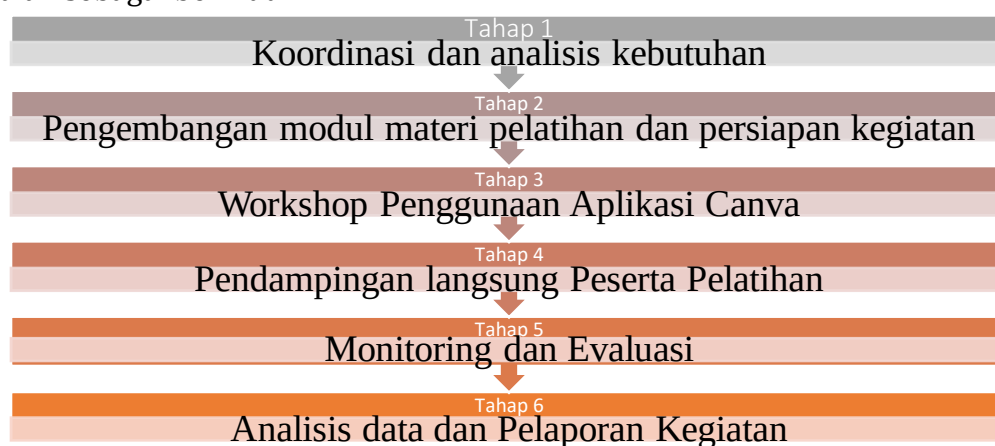
2. Metode

Kegiatan PKM ini akan dilaksanakan pada guru Sekolah Dasar Negeri 14 Kota Lubuklinggau. Kegiatan PKM ini dilaksanakan berdasarkan koordinasi awal dengan Kepala Sekolah Dasar Negeri 14 Kota Lubuklinggau, yaitu Ibu Sriyati, S.Pd.I dan analisis kebutuhan yang dilakukan pada saat melakukan observasi awal kegiatan. Melalui pelaksanaan kegiatan PKM ini diharapkan dapat memfasilitasi dan meningkatkan kompetensi TIK para guru dalam mendesain bahan ajar digital yang menarik dan menyenangkan dalam proses pembelajaran.

Metode kegiatan PKM ini meliputi ceramah, praktek dan diskusi. Secara rinci metode yang dapat diuraikan adalah sebagai berikut:

1. Metode ceramah dimulai dengan membahas pengenalan aplikasi canva, mengenalkan fitur-fitur dan template yang dapat digunakan, baik berbentuk worksheet, presentasi, poster, buku, video dan bagian-bagian template desain dalam menyusun bahan ajar digital.
2. Metode praktek dan demonstrasi, yaitu mempraktekan dan mendemonstrasikan langsung penggunaan fitur-fitur yang ada pada aplikasi canva dan penggunaan template. Sebelumnya para guru akan diminta untuk menyiapkan draft resume bahan ajar yang akan didesain melalui aplikasi canva.
3. Metode diskusi selama pelatihan untuk membahas permasalahan yang muncul atau kesulitan para guru dalam menggunakan aplikasi canva.

Adapun tahapan pelaksanaan dalam kegiatan PKM ini dapat dilihat pada Gambar 2. adalah sebagai berikut:



Gambar 2. Tahapan *Workshop* Penggunaan Aplikasi Canva

Tahapan pelaksanaan secara garis besar dijelaskan sebagai berikut:

Tahap 1, berupa Koordinasi dan Analisis kebutuhan

- a. Koordinasi dilakukan langsung pada mitra kegiatan ini yaitu, bersama Kepala Sekolah SD Negeri 14 Kota Lubuklinggau untuk mengkonfirmasi bahwa akan

dilakukan kegiatan *workshop* selama 3 hari dengan target sasaran seluruh guru SD Negeri 14 Kota Lubuklinggau.

- b. Analisis kebutuhan dengan melakukan observasi dan wawancara kepada Kepala Sekolah Ibu Sriyati, S.Pd.I dan salah satu guru SD Negeri 14 Lubuklinggau terkait bagaimana proses pembelajaran di kelas, pandangan serta pengalaman terhadap pembelajaran yang mengadaptasi teknologi informasi dan komunikasi serta pengalaman dalam mengembangkan bahan ajar elektronik atau digital.

Tahap 2, Pengembangan modul materi pelatihan dan persiapan kegiatan

Melakukan pengembangan materi untuk menyusun dan mengembangkan materi sebagai sarana membantu dan memfasilitasi guru SD Negeri 14 Lubuklinggau dalam mengikuti *workshop*.

Tahap 3, Workshop Penggunaan Aplikasi Canva

Pada tahapan *workshop* dimulai dengan terlebih dahulu memberikan materi pengenalan aplikasi canva. Dilanjutkan dengan demonstrasi dan praktek langsung penggunaan aplikasi canva.

Tahap 4, Pendampingan langsung peserta *workshop*

Pendampingan kepada para peserta *workshop* dilakukan dalam rangka meningkatkan pemahaman dan kompetensi dalam menggunakan aplikasi canva. Salah satu tindak lanjut dari kegiatan *workshop* penggunaan aplikasi canva adalah melaksanakan pendampingan yang dilakukan sebagai strategi untuk kompetensi dan pengetahuan teknologi para guru dalam *workshop* ini, dengan mengajak para guru untuk menyusun dan mendesain langsung bahan ajar yang sudah dipersiapkan.

Tahap 5, monitoring dan evaluasi

Monitoring dalam pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan selalu memberikan motivasi pada guru SD Negeri 14 Kota Lubuklinggau untuk menggunakan aplikasi canva dalam memfasilitasi proses pembelajaran di kelas. Evaluasi kegiatan PKM dilakukan dengan memberikan instrumen angket respon atau kuisisioner guru terkait penggunaan maupun pemahaman setelah mengikuti kegiatan *workshop* ini.

Tahap 6, analisis data dan pelaporan kegiatan

Angket respon guru terhadap penggunaan aplikasi canva, yakni berkaitan dengan indikator isi materi, penyampaian materi dan kegiatan praktik yang diadaptasi dari (Pratama et al., 2021; Fahminnansih et al., 2021). Angket diberikan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna/peserta PKM dan respon peserta dalam menyusun bahan ajar digital maupun elektronik ini menggunakan aplikasi canva. Data akan dianalisis melalui pendekatan deskriptif kuantitatif dengan persentase. Selanjutnya data dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Adapun kriteria tingkat pemahaman dan pengetahuan peserta diperoleh hasil berikut pada tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Pemahaman dan Kompetensi Peserta

Persentase	Kriteria
81,26% – 100%	Sangat Baik
62,51% – 81,25%	Baik
43,76 % – 62,50 %	Cukup

25,00 % – 43,75 %	Kurang
-------------------	--------

(Fuada et al., 2020)

3. Hasil dan Pembahasan

Kegiatan PKM ini dilaksanakan pada tanggal 17-19 November 2022 di ruang Perpustakaan SD Negeri 14 Kota Lubuklinggau. Peserta sebanyak 20 orang yang terdiri dari berbagai guru kelas dan guru bidang study. Pemateri dalam kegiatan PKM ini adalah 1 orang dosen Prodi Pendidikan Matematika dan 1 orang dosen Prodi PGSD Universitas PGRI Silampari Lubuklinggau yang dibantu oleh 3 orang mahasiswa Prodi Pendidikan Matematika Universitas PGRI Silampari Lubuklinggau. Berikut gambaran hasil pelaksanaan yang telah dicapai pada kegiatan PKM dari tahap awal sampai dengan akhir kegiatan.

a. Koordinasi dan Analisis Kebutuhan

Pada tanggal 11 Juli 2022 dilakukan observasi awal dengan langsung mewawancarai kepala sekolah SD Negeri 14 Kota Lubuklinggau, yaitu Ibu Sriyati, S.Pd.I sehingga diperoleh informasi bahwa untuk inovasi pembelajaran yang melibatkan TIK atau berbasis ICT jarang sekali diterapkan oleh para guru di kelas, hal ini masih terkendala minimnya pemahaman dan keterampilan para guru dalam mendesain atau memodifikasi bahan ajar menarik maupun interaktif. Sehingga melalui *workshop* ini kepala sekolah menyambut dengan baik dan merespon positif untuk meningkatkan pengetahuan dan kompetensi para guru di SD Negeri 14 Kota Lubuklinggau. Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru kelas, yaitu Ibu Delmayeti, S.Pd. SD diperoleh informasi bahwa dalam segi pengalaman terkait pembelajaran berbasis TIK maupun ICT memang masih rendah, proses pembelajaran berjalan semestinya guru sebagai pusat pembelajaran atau (*teacher center*), karena hal ini dianggap bahwa para siswa sudah terbiasa atau nyaman dengan kegiatan belajar mengajar yang dilakukan, sehingga inovasi pembelajaran dalam menggunakan TIK jarang dihadirkan di kelas. Selain itu juga dari segi keaktifan dan partisipasi para guru yang masih minim mengikuti pelatihan maupun *workshop* untuk meningkatkan pemahaman dan kompetensi.



Gambar 2. Aktivitas Belajar Mengajar di Kelas

Berdasarkan analisis permasalahan dan observasi awal yang dilakukan oleh tim sehingga perlu dilakukan *workshop* penggunaan aplikasi canva untuk meningkatkan kompetensi para guru ini adalah SD Negeri 14 Kota Lubuklinggau. Selanjutnya pada tahap persiapan tim melakukan koordinasi kepada Kepala Sekolah, yaitu Ibu Sriyati, S.Pd.I. untuk melakukan kegiatan PKM yang dilaksanakan selama 3 hari terhitung mulai tanggal 17 November sampai dengan 19 November 2022 yang terhitung 32 jam.

b. Tahap Pengembangan Materi dan Persiapan *Workshop*

Pengembangan materi sebagai bentuk persiapan awal yang dilakukan tim. Materi disusun dengan merujuk dan mengadaptasi beberapa sumber jurnal maupun buku terkait penggunaan aplikasi canva yang disusun dalam bentuk modul. Hal ini dilakukan untuk memudahkan para peserta dalam mengikuti *workshop*. Secara mandiri peserta juga bisa langsung mengakses pada laman <https://www.canva.com/> pada petunjuk materi yang diberikan. Sehingga sangat membantu tim, tanpa harus mendampingi satu persatu peserta workshop nantinya.



Gambar 3. Tampilan Modul Workshop Aplikasi Canva

c. *Workshop* dan Pendampingan Penggunaan Aplikasi Canva

Pada Pertemuan tanggal 17-19 November 2022 *workshop* yang diikuti oleh 20 orang peserta pelatihan yang terdiri dari guru kelas dan guru bidang study dimulai dengan terlebih dahulu kata sambutan Kepala Sekolah SD Negeri 14 Kota Lubuklinggau yang merespon positif kegiatan *workshop* ini dilaksanakan dan harapan beliau setelah kegiatan ini para guru akan semakin berinovasi dalam menciptakan proses pembelajaran berbasis TIK, terutama untuk guru-guru yang sudah mengabdikan puluhan tahun di sekolah kegiatan ini dianggap sangat menginspirasi dan penting untuk diikuti dan terkait aplikasi canva ini dianggap sebagai materi yang baru bagi mereka.



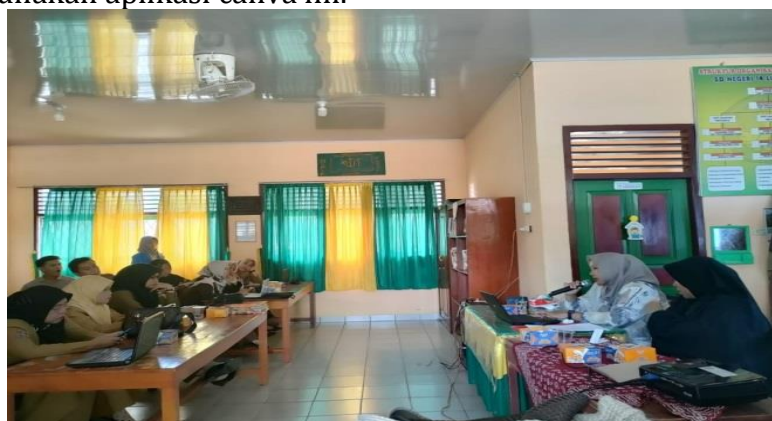
Gambar 4. Kata Sambutan dari Kepala SD Negeri 14 Kota Lubuklinggau

Selanjutnya pemateri memberikan materi pengenalan, cara penggunaan, dan manfaat dari aplikasi canva. Pemateri mensosialisasikan pentingnya aplikasi canva untuk digunakan dalam mendesain bahan ajar menarik dan interaktif, terlihat antusias peserta dengan memperhatikan dan mengamati penjelasan pemateri. Ada beberapa peserta yang langsung bertanya terkait seberapa pentingnya penggunaan aplikasi canva ini untuk dikembangkan terutama sebagai design bahan ajar di kelas, bahkan ada yang bertanya untuk design sertifikat dan kebutuhan bisnis untuk media promosi. Dalam membuat konten dan kreativitas untuk promosi dukungan aplikasi yang mudah digunakan menawarkan banyak template adalah salah satunya menggunakan aplikasi Canva (Sholeh et al., 2020).



Gambar 5. Para Peserta Memperhatikan Materi *Workshop*

Pada kegiatan berikutnya pemateri langsung melaksanakan demontsrasi dan praktik langsung. Ada beberapa peserta yang mengalami hambatan sedikit dengan aplikasi canva, setelah didampingi dengan tim semua sudah bisa mengikuti hingga selesai. Dari pelatihan ini terlihat antusias dan respon para guru yang sangat baik dalam menggunakan aplikasi canva ini.



Gambar 6. Demonstrasi dan Praktik Langsung

Salah satu tindak lanjut dari kegiatan *workshop* penggunaan aplikasi canva adalah melaksanakan pendampingan yang dilakukan sebagai strategi untuk kompetensi dan pengetahuan teknologi para guru dalam *workshop* ini, dengan mengajak para guru untuk menyusun dan mendesain langsung bahan ajar yang sudah dipersiapkan. Media pembelajaran menggunakan aplikasi canva ini efektif dan efisien bagi guru, guru dari segala penjurur dapat menggunakan aplikasi ini (Rahmawati & Atmojo, 2021). Adapun tahapan yang dilakukan untuk bahan ajar format A4 adalah

- Setelah login maka kita akan memasuki halaman Beranda, pilih template format A4;

- b) Setelah memilih fitur design yang diinginkan, dapat memilih template tema yang sudah disediakan atau bisa membuat design sendiri atau dapat melakukan editing pada template yang disediakan;
- c) Memilih salah satu template yang diinginkan, Silahkan design bahan ajar semenarik mungkin.

Adapun tahapan yang dilakukan untuk bahan ajar dalam bentuk presentasi adalah

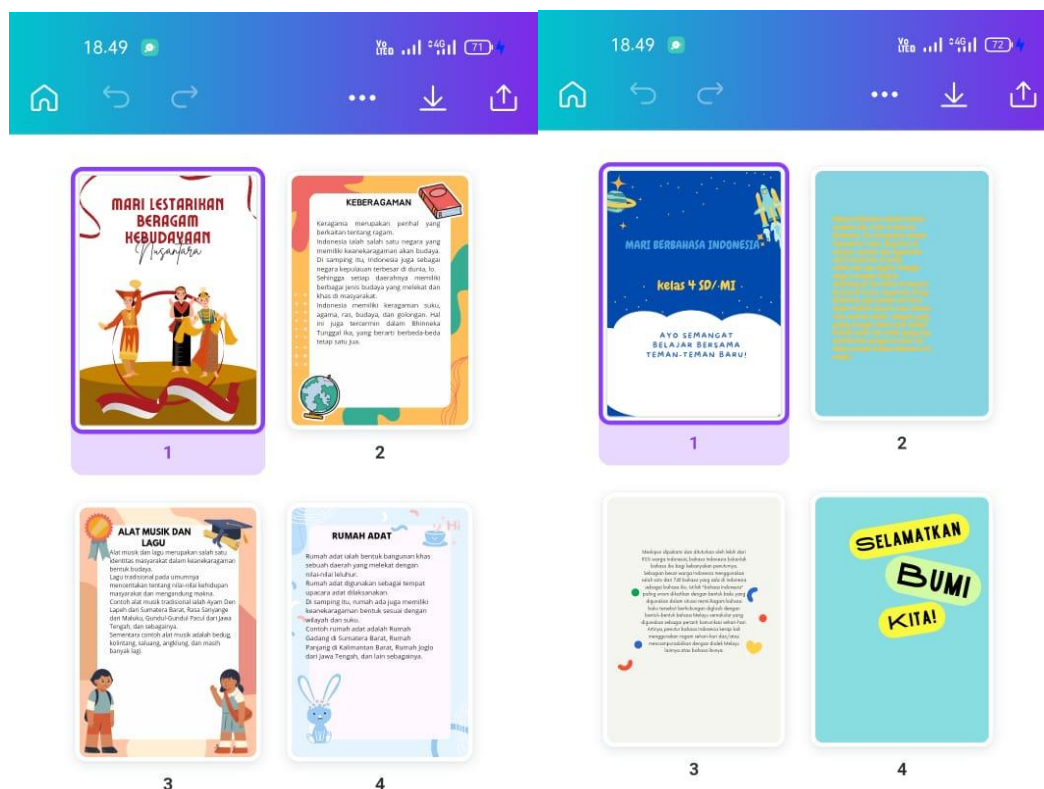
- a) Klik Menu Templates > Pilihlah *Presentation*;
- b) Klik *Create a Blank Presentation* atau *use this template*;
- c) Selanjutnya membuat presentasi dengan sesuai kreatifitas sehingga dapat menghasilkan presentasi yang menarik dan interaktif.



Gambar 7. Pendampingan Mendesain Langsung Bahan Ajar

d. Monitoring dan Evaluasi

Monitoring dalam pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan selalu memberikan motivasi pada guru SD Negeri 14 Kota Lubuklinggau untuk menggunakan aplikasi canva dalam memfasilitasi proses pembelajaran di kelas. Evaluasi kegiatan PKM dilakukan dengan melihat hasil design bahan ajar yang telah dibuat dan selanjutnya memberikan instrumen angket respon atau kuisisioner guru terkait penggunaan maupun pemahaman setelah mengikuti kegiatan *workshop* ini.



Gambar 8. Tampilan Hasil Design Bahan Ajar Peserta

Dari hasil contoh sampel design bahan ajar yang telah dibuat oleh para peserta sudah menunjukkan bahwa para guru sudah mulai terampil dalam menyusun bahan ajar yang menarik untuk siswa, dilihat dari kriteria pemilihan design template, pemilihan teks, warna dan ukuran teks, penggunaan elemen, penambahan *background* dan penambahan *slide*. Hal ini sudah mencakup materi yang disampaikan oleh pemateri sebelumnya. Resmi et al. (2021) menyatakan bahwa aplikasi canva dipilih sebagai aplikasi yang tepat untuk membantu guru-guru untuk membuat bahan ajar yang memiliki desain menarik.

e. Analisis data dan Pelaporan

Selanjutnya dilaksanakan analisis dengan pendekatan kuantitatif data angket kuisioner untuk melihat seberapa jauh persentase pemahaman dan kepuasan para peserta pada kegiatan *workshop* ini. Adapun hasil analisis data kuesioner respon peserta terhadap kegiatan yang dilakukan 2. sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Analisis Data Peserta *Workshop* Setelah Kegiatan

No	Pernyataan	Persentase
Isi Materi		
1	<i>Workshop</i> ini menambah wawasan dan motivasi guru dalam menyusun bahan ajar menggunakan aplikasi canva	91,25%
2	Materi padat dan jelas sehingga dapat cukup memberikan pemahaman terkait penggunaan aplikasi canva	92,5%
3	Fitur pada aplikasi canva memudahkan dalam pembuatan bahan ajar	92,5%

4	<i>Workshop</i> ini dapat meningkatkan kreativitas, profesionalisme dan kompetensi	91,25%
Total 91,875%		
Penyampaian Materi		
5	Pemateri menguasai materi yang disampaikan, dan menyampaikan materi dengan baik mudah dipahami dan diikuti	93,75%
6	Alokasi waktu penyampaian materi oleh Pemateri menurut saya sudah cukup	92,5%
7	Pemateri mau berdiskusi dan memberikan <i>feedback</i>	95%
8	Perlu diadakan pelatihan lanjutan dengan topik berbeda	93,75%
Total 93,75%		
Kegiatan Praktik		
9	Pemateri telah memfasilitasi <i>workshop</i> dengan baik	92,5%
10	Alokasi waktu pelaksanaan praktik <i>workshop</i> sudah mencukupi	93,75%
Total 93,125%		

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa pemahaman dan kompetensi peserta terhadap isi materi kegiatan dengan persentase sebesar 91,875% dengan kriteria sangat baik, cara penyampaian materi dengan persentase sebesar 93,75% dengan kriteria sangat baik dan kegiatan praktik persentase sebesar 93,125% dengan kriteria sangat baik. Pelaksanaan PKM juga mendapatkan tanggapan dan saran para peserta terhadap kegiatan *workshop* penyusunan bahan ajar digital atau elektronik menggunakan aplikasi canva, yang mana secara keseluruhan peserta memberikan respon positif dan baik. Serta berharap kembali ada kegiatan *workshop* maupun pelatihan dengan tema berbeda dapat dilakukan di SD Negeri 14 Kota Lubuklinggau. Sejalan dengan kegiatan ini terdapat peningkatan pemahaman guru melalui kegiatan pelatihan dan pendampingan yang diberikan pada penggunaan aplikasi canva for education (Nurhayati et al., 2022). Selanjutnya Isnaini et al. (2021) melalui kegiatan pelatihan aplikasi canva telah menambah ilmu pengetahuan dan wawasan guru-guru di MIM Rabak, Kalimanah, Purbalingga tentang Canva yang dapat menjadi salah satu referensi pembuatan media pembelajaran. Selain itu, kegiatan pengabdian dapat meningkatkan kemampuan guru-guru dalam hal keterampilan maupun inovasi untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Rusdiana et al. (2021) menyatakan bahwa melalui pelatihan canva guru-guru yang mengikuti pelatihan mendapatkan informasi pengetahuan dan keterampilan terkait media pembelajaran menggunakan aplikasi canva.

4. Simpulan

Adapun simpulan dari kegiatan ini adalah sebagai berikut. 1) Peningkatan keterampilan para guru dalam mendesain bahan ajar yang menarik sudah memnuhi kriteria terampil dimana para guru sudah mampu menggunakan fitur-fitur dalam aplikasi canva. Hal ini terlihat dari hasil design bahan ajar yang dibuat, dan 2) Peningkatan pemahaman dan kompetensi para guru menggunakan aplikasi canva dalam membuat dan mendesign bahan ajar digital atau elektronik yang menarik dilihat dari hasil analisis data angket setelah kegiatan *workshop*. menunjukkan bahwa pemahaman dan kompetensi peserta terhadap isi materi kegiatan dengan persentase sebesar 91,875% dengan kriteria sangat baik, cara penyampaian materi dengan

persentase sebesar 93,75% dengan kriteria sangat baik dan kegiatan praktik persentase sebesar 93,125% dengan kriteria sangat baik.

5. Daftar Pustaka

- Fahminnansih, F., Rahmawati, E., & Wardhanie, A. P. (2021). Pemanfaatan Aplikasi Canva untuk Desain Grafis dan Promosi Produk pada Sekolah Islami berbasis Kewirausahaan. *Society: Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat*, 2(1), 51–58. <https://doi.org/10.37802/society.v2i1.170>
- Faisal, M., Hotimah, Nurhaedah, AP, N., & Khaerunnisa. (2020). Peningkatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar dalam Mengembangkan Bahan Ajar Digital di Kabupaten Gowa. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, 10(3), 266–270.
- Fuada, S., Ichsan, I. N., Pratama, H. P., Putri, D. I. H., Suranegara, G. M., Setyowati, E., & Fauzi, A. (2020). Workshop Internet-Of-Things untuk Guru dan Siswa Sekolah Menengah di Purwakarta, Jawa Barat, Guna Menunjang Kompetensi Era Industri 4.0. *J-ABDIPAMAS (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 4(2), 39–52. <https://doi.org/10.30734/j-abdipamas.v4i2.938>
- Hakim, D. L. (2017). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Matematika Media Prezi. *UNES Journal of Community Service*, 2(2), 157–163.
- Hikmah, V. N., & Purnamasari, I. (2017). Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar. *Pengembangan Video Animasi “Bang Dasi” Berbasis Aplikasi Camtasia Pada Materi Bangun Datar Kelas V Sekolah Dasar*, 4(2), 182–191. <https://doi.org/10.23819/mimbar-sd.v4i2.6352>
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291–295. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
- Leryan, L. P. A., Damringtyas, C. P., Hutomo, M. P., & Printina, B. I. (2018). the Use of Canva Application As an Innovative Presentation Media Learning History. *Prosiding Seminar Nasional FKIP 2018*, 190–203.
- Megahantara, G.S. (2017). Pengaruh teknologi terhadap pendidikan di abad 21. Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 1085–1092.
- 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>
- Prastowo, A. (2014). Panduan kreatif membuat bahan ajar inovatif. Yogyakarta: Diva press.
- Pratama, H. P., Fuada, S., Sari, N. T. A., Putri, D. I. H., Maulana, F., Salmadiina, A., Rabbani, R. F., Subagja, B., Kholidatuzzahra, Z., Baha’udin, M., & Fauzi, A. (2021). Pelatihan Pembuatan Buku Digital bagi Guru Produktif Lab School UPI, Purwakarta. *Community Empowerment Digital*, 6(9), 1585–1599.
- Pudjianto, U., Adisusilo, A. K., Retnawati, L., & Saurina, N. (2020). Peningkatan Kompetensi Tenaga Pendidik Muslimat NU Surabaya dalam Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). *Jurnal ADIMAS: Jurnal Pengabdian*

- Kepada Masyarakat*, 4(1), 22–28.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis Media Digital Video Pembelajaran Abad 21 Menggunakan Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1717>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343.
- Rusdiana, R. Y., Putri, W. K., & Sari, V. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva bagi Guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. *Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3), 209–213. <https://jppipa.unram.ac.id/index.php/jpmipi/article/view/952>
- Setiawan, B. A., & Jatmikowati, T. E. (2021). Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Handout Berbasis Aplikasi Canva bagi Guru di SMA Baitul Arqom. *ABDI Indonesia*, 1(1), 1–8. <http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/ABDI/article/view/5232>
- 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), 430–436.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika Dan Informatika*, 7(2), 79–85.