Vol 3 No 2
ISSN : 2962-9357
E ISSN : 2962-9942

AKTUALISASI CIVIC ENGAGEMENT MELALUI PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL BERBASIS CANVA UNTUK GURU SDN JATIBARU II

Indri Rahmawati1, Fitri Silvia Sofyan2

Teknik Informatika1, PPKn2

If21.indrirahmawati@mhs.ubpkarawang.ac.id1 , fitrisofyan@ubpkarawang.ac.id2

Abstrak

Program pelatihan media pembelajaran digital berbasis Canva di SDN Jatibaru II dirancang untuk meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembelajaran. Pelatihan ini dilakukan sebagai bagian dari Kuliah Kerja Nyata (KKN) dengan tujuan memperkenalkan alat desain Canva kepada guru-guru yang masih belum familiar dengan teknologi ini. Metode pelatihan meliputi perencanaan, persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi dengan pendekatan hands-on yang memungkinkan peserta langsung mempraktikkan apa yang telah mereka pelajari. Hasil pelatihan menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam keterampilan desain digital para guru. Mereka mampu menghasilkan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif, yang berkontribusi terhadap peningkatan kualitas pengajaran di kelas. Meskipun demikian, terdapat beberapa tantangan seperti perbedaan tingkat penguasaan teknologi di antara peserta dan keterbatasan akses terhadap perangkat digital. Untuk mengatasi hal ini, pelatihan lanjutan dan pendampingan teknis disarankan untuk memastikan keberlanjutan program. Pelatihan ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi peningkatan kualitas pendidikan di SDN Jatibaru II dan sekolah-sekolah lainnya.

Kata Kunci: pelatihan, media pembelajaran digital, canva, guru.

Abstract

The digital learning media training program based on Canva at SDN Jatibaru II was designed to enhance teachers' competencies in utilizing digital technology in the learning process. This training was conducted as part of the Community Service Program (KKN) with the objective of introducing Canva as a design tool to teachers who are still unfamiliar with this technology. The training method involved planning, preparation, implementation, and evaluation, using a hands-on approach that allowed participants to directly apply what they had learned. The results of the training showed a significant improvement in the teachers' digital design skills. They were able to create creative and interactive learning media, contributing to the improvement of teaching quality in the classroom. However, some challenges were identified, such as the varying levels of technology proficiency among participants and limited access to digital devices. To address these issues, further training and technical mentoring are recommended to ensure the program's sustainability. This training is expected to make a

Vol 3 No 2
ISSN : 2962-9357
E ISSN : 2962-9942

positive contribution to improving the quality of education at SDN Jatibaru II and other schools.

***Keywords**: training, digital learning media, canva, teacher.*

PENDAHULUAN

Desa Jatibaru adalah salah satu desa yang terletak di Kecamatan Jatisari, Kabupaten Karawang, Provinsi Jawa Barat. Desa Jatibaru terdiri dari 5 Dusun yaitu Dusun Karajan, Dusun Kepuh 1, Dusun Kepuh 2, Dusun Kepuh 3, dan Dusun Sawah Baru. Jarak tempuh Desa Jatibaru dengan Ibu Kota Kabupaten Karawang kurang lebih 1 jam dengan jarak 35 km. Wilayah Desa Jatibaru sebagian besar merupakan wilayah pemukiman dan pertanian. Kuliah Kerja Nyata (KKN) merupakan salah satu program pengabdian mahasiswa dalam konteks Tri Darma Perguruan Tinggi yaitu Pendidikan, Pengajaran, dan Pengembangan serta Pengabdian Kepada Masyarakat. Program KKN yang dilaksanakan merupakan salah satu bentuk Aktualisasi Civic Engagement, yaitu keterlibatan aktif mahasiswa dalam memberikan kontribusi nyata kepada masyarakat melalui berbagai kegiatan pemberdayaan masyarakat (Sofyan, 2023).

Sustainable Development Goals (SDGs) Desa merupakan upaya konkret dalam membangun bangsa. SDGs Desa adalah turunan dari Peraturan Presiden Nomor 59 Tahun 2017 tentang pelaksanaan pencapaian tujuan pembangunan nasional berkelanjutan atau SDGs Nasional. Tujuannya adalah agar SDGs nasional dapat tercapai melalui upaya pencapaian SDGs desa secara terpadu. Dan SDGs juga merupakan agenda internasional yang mendorong berbagai perubahan berdasarkan hak asasi manusia serta kesetaraan pembangunan sosial, ekonomi, dan lingkungan hidup. SDGs ini dimaksudkan untuk pembangunan ekonomi, sosial, lingkungan, hukum dan tata kelola masyarakat di tingkat desa. Pembangunan desa dalam Undang-Undang Nomor 6 tahun 2014 bertujuan untuk meningkatkan kesejahteraan dan kualitas hidup masyarakat desa, serta untuk menanggulangi kemiskinan melalui pemenuhan kebutuhan dasar, pembangunan sarana dan prasarana, pengembangan potensi ekonomi lokal, serta pemanfaatan sumber daya manusia dan lingkungan secara berkelanjutan. Undang-undang tersebut mengamanahkan pembangunan desa melalui pendekatan desa membangun dan membangun desa yang terintegrasi dalam perencanaan pembangunan desa (Husain et al., 2022).

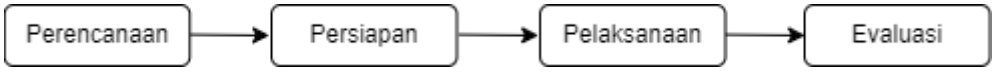
Perkembangan media dan teknologi komunikasi yang semakin pesat telah mempengaruhi komunikasi dalam segala bentuk kreativitas, khususnya dalam bidang desain. Sehingga banyak sekali khalayak umum yang membicarakan bahwa bidang desain bisa menjadi profesi baru yang ramai diminati selain dunia bisnis yang semakin lama semakin kejam. Penggunaan media baru saat ini cenderung dipilih oleh para pebisnis sebagai pilihan bekerja karena lebih praktis dan efektif (Syahrir1 et al., 2023). Dalam era digital, penting bagi guru untuk mampu memanfaatkan teknologi guna memperkaya proses pembelajaran. Namun, banyak guru di SDN Jatibaru II yang masih belum familiar dengan penggunaan alat digital untuk mendesain media pembelajaran. Program pelatihan ini dirancang untuk mengatasi kendala tersebut dengan memperkenalkan Canva sebagai alat yang mudah digunakan untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Tujuan utama dari pelatihan ini adalah meningkatkan

Vol 3 No 2
ISSN : 2962-9357
E ISSN : 2962-9942

kompetensi guru dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Dengan keterampilan yang diperoleh melalui pelatihan ini, diharapkan para guru dapat lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi digital dan mampu menghasilkan materi pembelajaran yang inovatif, sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa. Pelatihan ini juga sejalan dengan tujuan pendidikan nasional untuk meningkatkan kualitas pendidikan melalui pemanfaatan teknologi. Diharapkan, dengan keterampilan baru ini, para guru dapat berkontribusi lebih banyak dalam menciptakan lingkungan belajar yang dinamis dan efektif, yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pelatihan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pelatihan adalah proses, cara, atau perbuatan melatih atau melatih diri.



Bagan 1 Alur pelaksanaan kegiatan pelatihan

Pelatihan ini dilaksanakan dalam beberapa tahapan, mulai dari perencanaan hingga evaluasi:

1. Perencanaan: Merancang tujuan, materi, dan metode pelatihan.
2. Persiapan : Tahap persiapan dimulai dengan mengajukan permohonan izin kepada pihak sekolah SDN Jatibaru II, untuk melaksanakan kegiatan pelatihan. Setelah izin diperoleh, langkah selanjutnya adalah membuat dan mengirimkan surat izin resmi kepada pihak sekolah, serta memastikan bahwa semua pihak yang terlibat mengetahui dan menyetujui kegiatan yang akan dilaksanakan. Selain itu, persiapan logistik juga dilakukan, termasuk menyiapkan perangkat komputer atau laptop, akses internet, dan akun Canva untuk setiap peserta. Materi pelatihan seperti modul, slide presentasi, dan contoh desain juga disiapkan dengan seksama untuk memastikan kelancaran pelaksanaan pelatihan.
3. Pelaksanaan : Pelatihan dimulai dengan pengenalan Canva dan fitur-fiturnya. Peserta diberikan penjelasan tentang cara membuat akun Canva, mengakses berbagai template, dan menggunakan alat-alat desain dasar seperti teks, gambar, dan elemen grafis. Tahapan kegiatan pada tahap inti ini adalah sebagai berikut:
   a. Pengenalan aplikasi canva

      Kegiatan tahap awal ini peserta diperkenalkan dengan platform Canva, termasuk cara mengakses aplikasi melalui web browser atau aplikasi mobile. Pemateri menjelaskan latar belakang Canva sebagai alat desain grafis online yang user-friendly dan mengapa Canva sangat berguna dalam konteks pendidikan. Penjelasan meliputi berbagai fitur utama yang tersedia di Canva, seperti berbagai jenis template yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Peserta diajarkan cara memilih template sesuai kebutuhan materi ajar mereka. Selain itu, peserta juga diperkenalkan dengan berbagai alat desain dasar yang ada di Canva, seperti teks, gambar, ikon, dan elemen grafis. Pemateri menunjukkan bagaimana menggabungkan elemen- elemen ini untuk membuat desain yang informatif dan menarik.

Vol 3 No 2
ISSN : 2962-9357
E ISSN : 2962-9942

Gambar 1. Penyampaian materi mengenai aplikasi canva (Dok. Pribadi, 29/07/2024)

b. Pelatihan

Setelah pengenalan aplikasi Canva, peserta diberikan kesempatan untuk melakukan praktik langsung menggunakan Canva. Dalam sesi ini, peserta dilatih dan dibimbing oleh pemateri dan panitia. Pemateri memberikan panduan langkah demi langkah dalam membuat media pembelajaran sederhana, seperti banner, poster edukatif, atau presentasi interaktif, dengan memanfaatkan template yang telah disediakan. Pada Gambar 2 menunjukkan proses pelatihan pembuatan desain bagi para guru.

Gambar 2. Proses pelatihan pembuatan desain bagi para guru (Dok. Probadi, 29/07/2024)

3. Evaluasi : Pada tahap evaluasi ini dilakukan dengan observasi langsung terhadap kemampuan guru sebelum dan sesudah pelatihan. Pemateri mengamati bagaimana peserta menerapkan keterampilan yang mereka pelajari selama pelatihan dalam membuat media pembelajaran digital. Hasil evaluasi ini kemudian digunakan untuk memberikan umpan balik kepada peserta dan juga untuk menyempurnakan pelatihan di tahap selanjutnya, sehingga dapat lebih efektif dalam mencapai tujuannya.

Vol 3 No 2
ISSN : 2962-9357
E ISSN : 2962-9942

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan media pembelajaran digital berbasis Canva di SDN Jatibaru II menunjukkan hasil yang positif. Para guru yang mengikuti pelatihan berhasil menguasai dasar-dasar penggunaan Canva dan mampu menghasilkan berbagai macam media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Beberapa hasil konkret dari pelatihan ini antara lain:

a. Peningkatan Keterampilan Desain: Sebelum pelatihan, sebagian besar guru tidak memiliki pengalaman dalam menggunakan alat desain digital. Namun, setelah pelatihan, mereka mampu membuat desain sederhana seperti banner menggunakan Canva. Hasil ini menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam keterampilan mereka. Pada Gambar 3. Menunjukkan hasil desain dari salah satu guru.

Gambar 3. Hasil desain yang telah dibuat oleh salah satu guru

b. Respons Positif dari Guru: Sebagian besar peserta menyatakan bahwa pelatihan Canva ini sangat bermanfaat, terutama di era teknologi saat ini. Mereka juga mengakui bahwa Canva adalah alat yang sangat berguna dan mudah digunakan untuk membuat materi ajar yang menarik dan interaktif.

Keberhasilan pelatihan Canva di SDN Jatibaru II tidak terlepas dari beberapa faktor kunci yang mendukung efektivitas kegiatan ini. Salah satu faktor utama adalah pendekatan hands-on yang diterapkan selama pelatihan. Pendekatan ini memungkinkan peserta untuk langsung mempraktikkan apa yang mereka pelajari, sehingga mereka bisa lebih cepat memahami cara menggunakan Canva untuk membuat media pembelajaran. Dengan bimbingan langkah demi langkah dari pemateri dan panitia, para guru dapat mengikuti setiap tahap dengan baik dan segera mengaplikasikan keterampilan baru yang mereka peroleh. Relevansi materi pelatihan dengan kebutuhan pembelajaran juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan program ini. Guru-guru merasa bahwa keterampilan yang mereka peroleh sangat aplikatif dalam konteks pengajaran sehari-hari. Canva memungkinkan mereka untuk menciptakan materi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif, yang pada akhirnya membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang akan diajarkan. Namun, ada beberapa tantangan yang perlu diperhatikan untuk pelatihan di masa mendatang:

a. Perbedaan Tingkat Penguasaan Teknologi: Perbedaan tingkat penguasaan teknologi di antara peserta menimbulkan tantangan tersendiri. Beberapa guru yang kurang familiar dengan teknologi membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami penggunaan Canva. Oleh karena itu, mungkin perlu dilakukan pengelompokan peserta berdasarkan tingkat keahlian mereka.

Vol 3 No 2
ISSN : 2962-9357
E ISSN : 2962-9942

b. Akses terhadap Perangkat: Tidak semua guru memiliki akses yang sama terhadap perangkat digital seperti komputer atau laptop. Hal ini bisa menjadi kendala dalam pelatihan, terutama ketika guru perlu melanjutkan praktik di luar sesi pelatihan.

KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Pelatihan media pembelajaran digital berbasis Canva yang dilaksanakan di SDN Jatibaru II telah berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan menarik. Pelatihan ini memberikan dampak positif, di mana para guru tidak hanya mampu menguasai dasar-dasar penggunaan Canva, tetapi juga mulai menerapkan keterampilan yang mereka peroleh dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Respon positif dari peserta menunjukkan bahwa pelatihan ini sangat relevan dan bermanfaat, terutama di era digital saat ini. Namun, pelatihan ini juga mengungkap beberapa tantangan, seperti perbedaan tingkat penguasaan teknologi di antara peserta dan keterbatasan akses terhadap perangkat digital. Tantangan ini perlu diperhatikan dalam perencanaan pelatihan di masa mendatang agar lebih inklusif dan efektif.

Rekomendasi: Untuk memastikan keberlanjutan program dan memaksimalkan dampaknya, disarankan untuk melakukan pelatihan lanjutan yang lebih mendalam, terutama bagi guru yang masih membutuhkan bimbingan tambahan. Selain itu, penting untuk memastikan ketersediaan perangkat digital yang memadai bagi semua guru agar mereka dapat terus mempraktikkan keterampilan yang telah mereka pelajari. Program pendampingan atau mentoring berkelanjutan juga dapat dipertimbangkan untuk membantu guru mengatasi kendala teknis yang mungkin muncul saat mereka mengaplikasikan Canva dalam kegiatan pembelajaran. Keberlanjutan pelatihan ini juga dapat diperkuat dengan mengintegrasikan penggunaan Canva ke dalam kurikulum sekolah, sehingga keterampilan yang telah diperoleh oleh para guru dapat terus diaplikasikan dan dikembangkan dalam jangka panjang. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan program pelatihan ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan di SDN Jatibaru II dan di sekolah-sekolah lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Boekoesoe, L., & Maksum, T. S. (2022). Optimalisasi Pembangunan Desa dalam Mewujudkan SDGs Desa. Jurnal Sibermas (Sinergi Pemberdayaan Masyarakat), 11(1), 209-218.

Dahliani, L. (2024). Media pembelajaran pertumbuhan tanaman hidroponik menggunakan demonstrasi dan discovery learning berbasis Aplikasi Canva: Studi Kasus di Era Digital. Jurnal Penelitian Tindakan Kelas, 1(3), 144-151.

Husain, N., Rohandi, M., Latief, M., Mulyanto, A., Azis, B. A., & Kadim, A. A. (2022). Pendampingan Masyarakat Desa Lakeya Dalam Pencapaian SDGs Desa. DEVOTION: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat, 1(2), 31–37.

Vol 3 No 2
ISSN : 2962-9357
E ISSN : 2962-9942

Iskandar, A. H. (2020). SDGs desa: percepatan pencapaian tujuan pembangunan nasional berkelanjutan. Yayasan Pustaka Obor Indonesia.

Lestari, P. A., Nurhikmah, E., Farhani, F., Pauziah, H., Winati, I., Isnawan, O. A. R., ... & Nugroho,

O. F. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta. Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE), 2(1), 47-54.

Monoarfa, M., & Haling, A. (2021, December). Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi guru. In Seminar Nasional Hasil Pengabdian (Vol. 10851092).

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.

Sofyan, F. S. (2023). Aktualisasi Civic Engagement Melalui Pelaksanaan Kkn Mahasiswa Di Desa Gebangjaya. Prosiding Konferensi Nasional …, 607–621. https://journal.ubpkarawang.ac.id/index.php/ProsidingKNPP/article/download/4954/3585

Sutrisna, I. W. (2021). Implementasi Fungsi Badan Permusyawaratan Desa (BPD) Dalam Mewujudkan Sustainable Development Goals (SDGs) Desa. Jurnal Ilmiah Cakrawarti, 4(1), 1-10.

Syahrir1, A. P., Zahirah2, S. P., & Salamah3, U. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Desain Grafis Canva dalam Pembelajaran Multimedia di SMA Negeri 1 Taman. Prosiding Seminar Nasional, 1, 732–742.