

Penggunaan Canva sebagai Media Pembelajaran yang Inovatif bagi Para Guru di MIS Syababul Qorib Perbaungan

Vera Kristiana¹, Ratna Sari Dewi²

^{1,2} Program Studi Sastra Inggris, Fakultas Sastra, Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah

Jl. Garu II A No.93, Harjosari I, Kec. Medan Amplas, Kota Medan, Sumatera Utara

e-mail:¹verakristiana@umnaw.ac.id, ²ratnasariidewi@umnaw.ac.id

Abstrak

Penggunaan Canva sebagai dukungan pembelajaran dapat memfasilitasi dan menyelamatkan guru dalam merancang fasilitas pembelajaran seperti infografis atau poin kekuatan dan penjelasan dokumen. Canva dapat memfasilitasi pemahaman siswa untuk memahami pelajaran, karena penampilan teks, animasi, grafik, dan lainnya sesuai dengan layar yang diinginkan dan memaksa siswa untuk memperhatikan pelajaran karena tampaknya menarik. Dengan Canva, para guru dapat membuat infografis mengandung peralatan pembelajaran yang lebih menarik dan kreatif, sehingga siswa lebih antusias dan antusias untuk mengikuti proses pembelajaran di kelas. Implementasi layanan ini bertujuan membuat guru di Syababul Qorib lebih memahami penggunaan fasilitas pembelajaran yang terkait dengan teknologi, yaitu Canva sebagai dasar untuk membuat desain infografis. Mengorganisir kegiatan layanan sebagai salah satu tri-dharma pendidikan tinggi harus dilakukan sebagai guru.

Kata kunci: Canva, Media Pembelajaran, Inovatif

1. PENDAHULUAN

Abad ke -21 telah membuat banyak perubahan, yaitu perkembangan sains dan teknologi yang cepat (sains dan teknologi), yang mengarah pada perubahan pembelajaran yang ditandai oleh perubahan dalam kurikulum. Fasilitas pembelajaran yang baik dapat memfasilitasi pemahaman konsep abstrak. Pembelajaran media memainkan peran penting dalam kegiatan belajar dan belajar yang juga dapat membantu siswa memahami perangkat. Selain itu, pada abad ini ketika waktunya tumbuh begitu cepat sehingga juga mempengaruhi kebiasaan siswa. Anak -anak pada waktu itu hampir semua tahu apa itu teknologi, hampir setiap hari menggunakan smartphone untuk menonton video, bermain game, dll. Oleh karena itu, guru harus kreatif dan kreatif dalam menciptakan fasilitas pembelajaran sehingga siswa tidak bosan di kelas. Ini juga dialami oleh guru MIS Syababul Qorib. Sekolah ini terletak di Salak Hamlet, desa Mellati II, distrik Perbangan, Kabupaten Serdang Bedagai, Provinsi Sumatra Utara.

Berdasarkan pengamatan dan pengamatan yang dilakukan penulis dengan guru -guru tertentu, memperoleh informasi bahwa ia mengalami kesulitan dalam mendapatkan pembelajaran yang lebih menarik dan terutama menggunakan metode ini. Tidak beberapa orang merasakan peralatan belajar, terutama bahasa Inggris, cukup sulit, bahkan membaca gambaran bahasa Inggris telah membuat kepala pusing. Selain konferensi dan metode yang selalu dilakukan guru adalah tugas. Beberapa siswa mengumumkan bahwa mereka akan bosan dengan misi yang telah menulis terjemahan dari kata -kata Indonesia dan hanya menyalin formula tata bahasa dan contoh -contoh pedoman penggunaan. Menurut Warsita (2009), pembelajaran yang efektif dapat dilihat dari kegiatan siswa dalam mempelajari peralatan belajar dan pendidik menggunakan teknik pembelajaran yang berbeda tergantung pada item tersebut. Dalam belajar dan akan lebih dipahami karena kegiatan belajar mungkin pengalaman mereka dalam berpikir. Ini berarti bahwa guru MIS Syababul Qorib menemukan solusi dengan masalah yang mereka temui. Mereka ingin menemukan fasilitas pembelajaran yang lebih menarik yang dapat membuat siswa lebih antusias dan antusias tentang gagasan berpartisipasi dalam pembelajaran di kelas. Media yang terasa tepat diterapkan sebagai Canva. Penggunaan Canva sebagai dukungan pembelajaran dapat memfasilitasi dan menyelamatkan guru dalam merancang fasilitas pembelajaran seperti infografis atau poin kekuatan dan penjelasan dokumen. Canva dapat memfasilitasi pemahaman siswa untuk memahami pelajaran, karena penampilan teks, animasi, grafik, dan lainnya sesuai dengan layar yang diinginkan dan memaksa siswa untuk memperhatikan pelajaran karena tampaknya menarik. Menurut Tanjung (2019) dengan guru, guru dapat membuat infografis yang mengandung peralatan belajar yang lebih menarik dan kreatif, sehingga siswa lebih antusias dan antusias tentang proses pembelajaran. Implementasi layanan ini bertujuan membuat guru di Syababul Qorib lebih memahami penggunaan fasilitas pembelajaran yang terkait dengan teknologi, yaitu Canva sebagai dasar untuk membuat desain

infografis. Mengorganisir kegiatan layanan sebagai salah satu tri-dharma pendidikan tinggi harus dilakukan sebagai guru.

2. METODE PENGABDIAN

Langkah pertama untuk melaksanakan aktivitas dedikasi ini adalah panduan pengguna untuk mendukung Canva sebagai dokumen presentasi saat melakukan pengabdian kursus pelatihan yang dapat diserap, baik dalam hal pengetahuan maupun tetap. Persiapkan semua persiapan untuk fasilitas administrasi dan peralatan dan pelatihan. Kegiatan sosialisasi dilakukan di mitra layanan, yaitu guru Mis Syababul Qorib. Kelompok layanan menyediakan sosialisasi proses mekanisme layanan dan juga memberikan pemahaman tentang hasil penelitian yang dilakukan oleh kelompok yang berdedikasi terkait dengan keuntungan yang dimiliki siswa jika rumah. Dan setelah dirawat, apakah ada perbedaan positif atau tidak. Kelompok layanan menyediakan proses pelatihan menggunakan media Canva dan keuntungan menggunakan media Canva dalam proses pembelajaran, terutama belajar bahasa Inggris. Pelatihan ini dimulai dengan menampilkan panduan video yang dilakukan dengan dedikasi selama fase persiapan. Pada langkah berikutnya, tim Dedikasi memberikan pelatihan tentang penggunaan internet untuk mengakses beberapa cara digital dapat digunakan sebagai alat pembelajaran seperti VLOG, blog, pipa atau email Anda atau email. Fasilitas pembelajaran digital sangat cocok untuk pengembangan teknologi saat ini berdasarkan Internet, karena media kanva yang disediakan dalam layanan ini juga terkait dengan Internet.

Bantuan signifikan dibuat untuk melatih dan memastikan bahwa mitra dapat membuat media Canva beroperasi. Setelah menyelesaikan praktik dan orientasi kelompok yang didedikasikan untuk peserta, dan memperkirakan peserta dapat mempraktikkan penggunaan aplikasi yang diajarkan, kemudian beroperasi ke stadion untuk dievaluasi sebelumnya. Berdasarkan pengamatan kegiatan praktis dan suportif, kita dapat melihat bahwa ada peningkatan kapasitas dan keterampilan guru sebagai peserta pelatihan. Namun, untuk menentukan efek global, dalam tahap evaluasi ini, kuesioner telah didistribusikan kepada peserta untuk melihat efek atau hasil kegiatan pelatihan untuk semua orang yang serakah. . Pintu masuk dan perbaikan lainnya dapat dilakukan pada tahap ini. Evaluasi diberikan oleh pengumpulan data yang diperoleh dari kegiatan pelatihan. Data dilakukan dengan menyimpulkan pemahaman guru ketika mereka dilatih disediakan oleh metode konferensi dan melanjutkan dengan pertanyaan dan jawaban.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan layanan masyarakat diikuti oleh semua guru yang salah. Kegiatan dimulai dengan pembukaan Direktur juga hadir di kegiatan pelatihan untuk aplikasi Canva. Direktur memainkan peran positif dalam melaksanakan kegiatan ini dengan memberikan dukungan dan dukungan untuk layanan ini, misalnya dengan menyediakan lokasi lengkap, peralatan atau kendaraan. Peralatan pelatihan yang disediakan oleh kelompok layanan masyarakat terkait dengan penggunaan dan penggunaan aplikasi Canva. Canva adalah aplikasi desain grafis yang sangat intuitif dan mudah -untuk digunakan. Dengan Canva, guru dapat dengan mudah hadir, poster, infografis dan banyak materi pembelajaran menarik lainnya. Aplikasi ini juga menawarkan banyak desain yang bagus, sehingga guru tidak perlu berada dalam kesulitan untuk merancang konsep sejak awal. Selain itu, Canva juga memungkinkan pengguna untuk mengunduh gambar mereka sendiri dan memodifikasinya jika perlu. Kegiatan layanan masyarakat ini telah mengalami sejumlah tahapan, yaitu pelatihan, membahas dan mengevaluasi kegiatan. Ada beberapa materi yang dibahas dalam pelatihan aplikasi canva di MIS Syababul Qorib yaitu sebagai berikut:

1. Pengenalan canva
2. Membuat desain dasar
3. Membuat infografis
4. Menambahkan video
5. Membuat presentasi
6. Membuat desain yang menarik



Gambar 1. Dokumentasi Kegiatan PKM

Pengabdian kepada masyarakat melalui kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan kreativitas guru dalam mendukung sistem pembelajaran berbasis IT. Program ini merupakan bagian dari upaya digitalisasi, di mana seluruh aktivitas pendidikan memanfaatkan teknologi digital, mulai dari pengelolaan kedisiplinan siswa, pelaksanaan pembelajaran, hingga pelaporan hasil belajar siswa yang seluruhnya dilakukan secara digital. Salah satu keunggulan dari pelatihan aplikasi Canva ini adalah kemudahan yang ditawarkannya dalam membantu guru dalam membuat media pembelajaran. Seperti yang telah diungkapkan oleh Rahmasari dan Yogananti (2021), "Canva adalah salahbest platform yang digunakan untuk mendesain." Kelebihan Canva adalah fleksibilitas penggunaannya, baik melalui website maupun aplikasi mobile. Canva dirancang dengan berbagai fitur dan template yang memungkinkan pengguna untuk dengan mudah mendesain berbagai materi, seperti presentasi, resume, poster, pamflet, kartu ucapan, brosur, infografis, grafik, spanduk, dan lainnya dalam waktu singkat (Sholihah & Zakiah, 2022). Selain itu, guru juga dapat memanfaatkan Canva untuk membuat video pembelajaran guna mendukung proses pembelajaran secara lebih interaktif dan menarik.

Menghubungkan dengan masalah -masalah sulit guru dalam menggunakan kendaraan pembelajaran bahasa Inggris yang terkait dengan teknologi, guru masih tidak memahami pentingnya menggunakan fasilitas pembelajaran saat pengiriman di kelas dan kelas menggunakan fasilitas pembelajaran kreatif dan kreatif guru saat pengiriman peralatan di ruang kelas ke kelas ke Studi agak membosankan, kelompok layanan telah memberikan pelatihan tentang proses penggunaan media Canva. Kelompok dedikasi memberikan ulasan di akhir kursus pelatihan untuk mengeksplorasi tingkat pemahaman guru tentang apa yang ditransmisikan oleh kelompok layanan. Di bawah ini adalah hasil analisis data:



Gambar 2. Presentase Tingkat Pemahaman Peserta PKM

Salah satu pengembangan teknologi sebagai sarana pembelajaran saat ini adalah aplikasi Canva. Canva adalah aplikasi desain online, termasuk banyak desain, grafik, dokumen periklanan, presentasi, logo, video, buku-buku dan lainnya dan juga dapat dihubungkan dengan masyarakat media yang kami miliki.

4. SIMPULAN

Penggunaan dan keunggulannya adalah untuk menciptakan fasilitas pengajaran yang menarik dengan konsep yang ada. Guru dan siswa kreatif dalam menciptakan karya yang menarik untuk ditampilkan sebagai sarana kelas belajar. Aplikasi ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Sebagai kerugian menggunakannya, ia harus menggunakan internet baik konsep gratis maupun berbayar. Sebagai kelebihannya aplikasi canva dapat dilihat sebagai berikut:

- a. Memiliki beragam desain yang menarik.
- b. Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan.
- c. Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis.
- d. Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai.

5. SARAN

Proses pengajaran dan pembelajaran terdiri dari komponen yang berbeda, salah satunya adalah peran belajar untuk memainkan peran-peran penting permainan penting permainan penting dalam pembelajaran yang sukses. Penggunaan aplikasi CANVA dalam proses pembelajaran akan meningkatkan minat siswa dalam memahami dokumen yang disajikan. Menurut Idawati (2022), aplikasi Canva memiliki sejumlah keunggulan, terutama: 1) menyediakan banyak desain, model, dan animasi yang menarik yang dapat meningkatkan kreativitas guru dan siswa. Diakses melalui laptop dan pesawat, 3) memungkinkan kerja sama dengan orang lain melalui fungsi kontak umum dan 4) untuk dukungan. Dengan ketersediaan banyak model, desain dan gambar, guru dapat dengan mudah membuat bahan pembelajaran yang menarik dan cocok untuk kebutuhan visual. Ini membantu siswa lebih memahami konsep dan membuat proses belajar lebih interaktif. Selain itu, Canva menyediakan antarmuka pengguna yang intuitif dan mudah -untuk digunakan, bahkan bagi mereka yang tidak memiliki keterampilan desain grafis. Guru dan siswa dapat dengan cepat memahami cara kerja alat ini dan mulai membuat konten berkualitas tinggi tanpa menghabiskan banyak waktu untuk belajar. Selain itu, Canva juga mendukung fitur kerja sama dan berbagi. Guru dapat bekerja dengan kolega atau siswa mereka dalam proyek kelompok. Fitur ini tidak hanya meningkatkan partisipasi siswa, tetapi juga mendorong pembelajaran berdasarkan pembelajaran mereka dan memperluas pemahaman mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kami mengucapkan terima kasih kepada LPIM Universitas Muslin Nusantara Al-Washliyah yang telah memfasilitasi kegiatan pengabdian ini sehingga dapat berjalan dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Idawati, I., Maisarah, M., Muhammad, M., Meliza, M., Arita, A., Amiruddin, A., & Salfiyadi, T. (2022). Pemanfaatan canva sebagai media pembelajaran sains jenjang SD. *Jurnal pendidikan dan konseling (JPDK)*, 4(4), 745-752.
- Irsan, I., Pertiwi, A., & Fina, R. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif menggunakan canva. *Jurnal Abdidas*, 2(6), 1412-1417.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275-281.
- 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.
- Sari, H. R., & Yatri, I. (2023). Video Animasi Melalui Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 2(3), 159-166.
- Sari, V. K., Rusdiana, R. Y., & Putri, W. K. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran

- menggunakan canva bagi guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3).
- Solihah, S., & Zakiah, N. E. (2022). Pelatihan penggunaan aplikasi canva untuk mengembangkan kreativitas dalam pemasaran produk UMKM makanan khas daerah Ciamis. *Abdimas Galuh*, 4(2), 1041-1050.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika)*, 7(2), 79-85.
- Warsita, B. (2009). Strategi pembelajaran dan implikasinya pada peningkatan efektivitas pembelajaran. *Jurnal Teknodik*, 064-076.
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran ipa mi/sd. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102-118.