

Realizing Creative Innovative Education through Increasing Digitalization Skills in Learning with Canva Media in the Era of Smart Society 5.0

Wujudkan Pendidikan Inovatif Kreatif Melalui Peningkatan Kemampuan Digitalisasi dalam Pembelajaran dengan Media Canva di Era Smart Society 5.0

Sama^{*}, Syaiful Bahri, & Muhammad Misbahudholam AR

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Sumenep, Sumenep, Indonesia

Abstract

The purpose of community service activities is based on various findings about problems owned by partners, namely SDN Kepanjin Kec. Sumenep City, Sumenep Regency. The problem of the partners are: a) because some teachers have not utilized technology in the learning process and b) the learning process is still carried out conventionally. So that the proposing team offers solutions to provide understanding and increase the knowledge of partner teachers about the use of technology through Canva media. This community service activity at SDN Kepanjin was held in March 2022. The activities carried out included workshops for teachers of SDN Kepanjin. The steps of this service activity include; preparation of activities, implementation of activities, and post-activities. The conclusions of the results of community service are: a) community service activities about realizing creative innovative education through increasing digitalization capabilities in learning with canva media in the era of smart society 5.0 have been carried out well; b) Community service activities at SDN Kepanjin received an enthusiastic response from the teachers; and c) workshop participants understand well how to use canva media in the learning process.

Abstrak

Tujuan dari dilaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berdasarkan dari berbagai temuan tentang permasalahan yang dimiliki oleh mitra yaitu SDN Kepanjin Kec. Kota Sumenep Kab. Sumenep. Adapun bentuk masalah yaitu: a) karena beberapa guru belum memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran dan b) proses pembelajaran masih dilakukan secara konvensional. Sehingga tim pengusul menawarkan solusi untuk memberikan pemahaman dan meningkatkan pengetahuan guru mitra tentang penggunaan teknologi melalui media Canva. Kegiatan pengabdian masyarakat di SDN Kepanjin ini dilaksanakan pada bulan Januari 2022. Kegiatan yang dilaksanakan meliputi workshop untuk guru-guru SDN Kepanjin. Adapun langkah-langkah kegiatan pengabdian ini meliputi; persiapan kegiatan, pelaksanaan kegiatan, dan pasca kegiatan. Kesimpulan dari hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu: a) kegiatan pengabdian kepada masyarakat tentang mewujudkan pendidikan inovatif kreatif melalui peningkatan kemampuan digitalisasi dalam pembelajaran dengan media canva di era smart society 5.0 telah terlaksana dengan baik; b) kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SDN Kepanjin mendapatkan respon yang antusias dari para guru; dan c) Peserta workshop memahami dengan baik tentang cara penggunaan media canva dalam proses pembelajaran.

Keywords: Pendidikan Inovatif dan Kreatif, Kemampuan Digitalisasi, Media Canva, Era Smart Society 5.0

* Corresponding author:

E-mail address: sultansamak@stkipgrisumenep.ac.id (Sama')

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salahsatu usaha penting dimana dilakukan untuk meningkatkan pemahana seseorang dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak mengerti menjadi paham. Beragam kemampuan TIK yang luar biasa sudah seharusnya dimanfaatkan dalam dunia pendidikan guna melahirkan sistem pendidikan yang baik, baik dalam aspek sarana prasarana, peningkatan profesionalisme kualitas sumber daya manusia pendidik (guru) maupun menghasilkan anak didik yang berkualitas. Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat kompleks, mulai dari pendidikan dasar, pendidikan menengah hingga pendidikan tinggi (Misbahudholam, 2021). Faktor penguasaan TIK oleh guru dalam dunia pendidikan merupakan permasalahan yang sering muncu. Sebagaimana kita ketahui bahwa dalam pendidikan di sekolah, guru adalah motor utama penggerak dalam pelaksanaan pembelajaran. Dalam proses pembelajaran TIK sebagai sarana yang dapat membantu para guru agar proses belajar mengajar menjadi lebih baik di dalam maupun diluar kelas. Oleh karena itu penguasaan TIK oleh guru menjadi keharusaan dalam rangka meningkatkan profesionalisme guru (Syahid et al., 2021).

Melalui wawancara yang dilakukan dengan kepala sekolah dan salah satu guru di SDN Kepanjin, masih banyak guru-guru yang belum mampu memanfaatkan teknologi informasi. Proses pembelajaran juga masih berlangsung secara konvensional serta menonton, artinya kegiatan menulis lebih sering dilakukan.Salah satu hal yang paling mendukung dalam meningkatkan budaya literasi di sekolah yaitu dengan mengembangkan literasi media dan teknologi. Pemanfaatan media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan literasi baik dalam bahasa maupun dalam matematika. Keterampilan guru dalam memilih media ini jugadapatmenentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Mahnun (2012) menyatakan bahwa, kemampuan guru dalam memilih media yang digunakan dapat meningkatkan kualitas belajar siswa.

Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam bentuk workshop untuk mendukung kemampuan-kemampuan guru dalam membimbing siswa pada proses pembelajaran. Kegiatan workshop adalah suatu kegiatan yang dimana terdapat banyak orang yang mempunyai keahlian dan yang mau belajar berkumpul menjadi satu dalam kegiatan tersebut. Membahas suatu permasalahan kemudian memberi pengajaran ataupun pelatihan kepada audiens.Oleh karena itu, tim pengabdian memiliki gagasan untuk mengadakan kegiatan workshop dengan tema “Wujudkan Pendidikan Inovatif Keatif melalui Peningkatan Kemampuan Digitalisasi dalam Pembelajaran dengan Media Canva di Era Smart Society 5.0” Capaian atau target yang diharapkan dari kegiatan workshop Wujudkan Pendidikan Inovatif Kreatif melalui Peningkatan Kemampuan Digitalisasi dalam Pembelajaran dengan Media Canva di Era Smart Society 5.0 ini yaitu memberikan pemahaman dan keterampilan untuk mengembangkan media dalam melaksanakan pembelajaran yang kreatif dan inovatif yang bisa digunakan dalam melaksanakan pembelajaran setiap hari. Materi ini memberikan pemahaman dan keterampilan penggunaan media pembelajaran yang kreatif kepada guru SDN Kepanjin diharapkan dapat memberikan banyak kelebihan dan manfaat kepada mereka untuk mempermudah lagi dalam melaksanakan pembelajaran yang dapat menggunakan media yang lebih kreatif dan inovatif.Kegiatan workshop ini diharap mampu memberikan dampak baik untuk guru guru di SDN Kepanjin serta memberikan pengalaman yang dapat meningkatkan profesionalisme pendidik sesuai perkembangan teknologi untuk mewujudkan pendidikan yang lebih baik, kreatif dan inovatif di dalam tatanan masyarakat sekolah.

Kegiatan pengabdian masyarakat di SDN Kepanjin ini bertujuan agar guru dapat menyimak, mengamati dan melakukan praktek di lembaga khususnya di kelas, menelaah kemampuan yang di miliki sekolah sehingga dapat merumuskan dan menciptakan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif sebagai langkah strategis yang dapat membuat sekolah lebih baik dan kreatif, dan sekolah agar dapat berdayaguna sesuai dengan perkembangan zaman 5.0. Kegiatan workshop ini besar harapan kami dapat memberikan pengalaman dan guru disana termotivasi untuk selalu belajar dan terus belajar, terutama dalam pengalaman membuat media pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk meningkatkan keterampilan mereka, mandiri, tanggungjawab dan kemampuan dalam menyuelesaikan masalah dalam proses pembelajaran di kelas khususnya masalah yang sering terjadi pada peserta didik yakni mudah bosan dalam proses pembelajaran yang monoton. Sehingga kami tertarik mengangkat tema workshop iniuntuk menyusun suatu rencana kegiatan sebaik mungkin saat kami melaksanakan workshop yang kami selenggarakan di SDN Kepanjin.

2. Metode

2.1. Pra Pelaksanaan

Tahap pra-pelaksana merupakan tahap awal atau tahap persiapan sebelum dilaksanakannya kegiatan PKM. Pada tahap pra-pelaksana ini terdapat beberapa hal yang harus dipersiapkan dan dilakukan diantaranya yaitu:

1. Pembagian tugas bagi masing-masing anggota Tim pelaksana PKM.
2. Menentukan tempat dan waktu terkait lokasi pelaksanaan PKM sekaligus survey lokasi.
3. Mengurus perizinan lokasi PKM di SDN Kepanjin serta wawancara langsung dengan kepala sekolah terkait situasi dan kondisi.
4. Meminta data-data guru terkait pelaksanaan kegiatan workshop yang akan diselenggarakan.
5. Menentukan materi sekaligus menghubungi narasumber dalam kegiatan workshop yang akan diselenggarakan.
6. Menyusun struktur program workshop yang dilakukan oleh Tim pelaksana PKM.
7. Menyebarkan informasi secara digital yang berbentuk pamflet di media sosial.
8. Mempersiapkan bahan dan peralatan yang dibutuhkan untuk pengabdian masyarakat.

2.2. Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari:

- 1) *Opening Ceremonial*
 - a. Pembukaan Acara
 - b. Menyanyikan lagu Indonesia Raya dan Mars STKIP PGRI Sumenep
 - c. Sambutan-sambutan yang disampaikan oleh Kepala Sekolah SDN Kepanjin
 - d. Sambutan Ketua Tim Pengabdi.
 - e. Penutup.
- 2) *Workshop*
 - a. Pembukaan dan pembacaan CV pemateri pertama oleh moderator.
 - b. Penyampaian materi pertama oleh Hendri Kurniawan sebagai Koordinator Gerakan Sadar Pendidikan Nasional Cabang Sumenep. Yang menjelaskan materi tentang pentingnya inovasi Pendidikan. Dengan durasi waktu 30 menit. Inovasi pendidikan merupakan inovasi yang diperlukan untuk mengurangi permasalahan di sekolah. Oleh karena itu, inovasi pendidikan adalah suatu gagasan, unsur atau metode yang dirasakan atau dirasakan baru oleh seseorang atau kelompok (masyarakat), dalam bentuk intervensi (penemuan baru) atau penemuan (orang yang baru ditemukan) yang digunakan untuk mencapai tujuan. . atau masalah pendidikan nasional.
 - c. Sesi diskusi dengan pemateri. Para peserta mengajukan beberapa pertanyaan terkait hal-hal yang belum dipahami dari penjelasan yang sudah disampaikan oleh pemateri pertama.
 - d. Pembacaan CV pemateri kedua oleh moderator.
 - e. Penyampaian materi kedua oleh Muhammad Misbahudholam AR, M.Pd. yang menjelaskan materi tentang inovasi pembelajaran yang berbasis teknologi yang berbentuk Canva dan PPT. Kemajuan teknologi telah membawa dampak positif bagi kemajuan dunia pendidikan. Teknologi informasi dan internet khususnya, baik dari segi perangkat keras maupun perangkat lunak, menawarkan banyak tawaran dan peluang bagi dunia pendidikan untuk mendukung proses pembelajaran. Keunggulan yang ditawarkan tidak hanya pada faktor kecepatan dalam memperoleh informasi, tetapi juga pada perangkat multimedia yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, visual dan interaktif. Sejalan dengan perkembangan teknologi internet, banyak kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan dengan teknologi ini, seperti Canva dan PPT.Canva adalah sebuah tools untuk desain grafis yang menjembatani penggunaannya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, brosur, infografik, hingga presentasi. Canva saat tersedia dalam beberapa versi, web, iPhone, dan Android.Canva adalah alat desain grafis yang menyatukan penggunaannya, sehingga mereka dapat dengan mudah mendesain berbagai jenis proyek kreatif secara

online. Dimulai dengan mendesain kartu ucapan, poster, brosur, dan presentasi. Canva saat ini tersedia dalam beberapa versi seperti web, iPhone, dan Android. PPT berfungsi untuk menampilkan poin, materi presentasi lebih ringkas, dan dikemas dalam template yang lebih menarik. Poin yang ditulis bisa didesain lebih menarik dan tidak membosankan bagi siswa. Menariknya, PPT salah satu media yang membuat siswa tidak merasakan bosan, mengantuk, karena proses penulisan dapat menambahkan efek suara, video dan animasi lain. PPT digunakan untuk menampilkan poin pada materi presentasi yang dikemas lebih ringkas dan menarik agar tidak membosankan bagi siswa. Menariknya, PPT merupakan salah satu media yang membuat siswa tidak merasa bosan dan mengantuk, karena dalam proses penulisannya dapat menambahkan efek suara, video dan animasi lainnya.

- f. Sesi diskusi dengan pemateri. Peserta mengajukan beberapa pertanyaan tentang topik yang belum dipahami dari penjelasan pemateri kedua.
- g. Pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran inovasi menggunakan aplikasi Canva dan PPT. Para peserta mempraktikkan cara penggunaan aplikasi Canva dan PPT dengan didampingi oleh pemateri kedua.
- h. Penyerahan cinderamata kepada pemateri.
- i. Penutupan dengan doa bersama.

2.3. Pasca Pelaksanaan

1. Pengamatan dan penilaian terhadap kemampuan peserta dalam mengoperasikan aplikasi Canva.
2. Penyebaran *googleform* pada peserta workshop dari SDN Kepanjin sebagai evaluasi
3. Diskusi dengan kepala sekolah dan beberapa guru yang menjadi peserta workshop. Tim pelaksana melakukan diskusi terkait kegiatan workshop yang dilakukan. Pada saat diskusi tim pelaksana beserta kepala sekolah dan sebagian guru membahas kesan dan pesan sebagai bentuk evaluasi bersama. Tim pelaksana juga meminta pihak sekolah untuk menindaklanjuti kegiatan workshop yang telah dilakukan agar pengetahuan yang diperoleh dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Tim pelaksana juga kepala sekolah di SDN Kepanjin diharapkan agar materi dari workshop dapat dimanfaatkan sebagai pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif di sekolah mitra. Oleh karena itu, tim pelaksana bersama kepala sekolah dan sebagian guru mendiskusikan terkait pemahaman materi workshop.
4. Ucapan terimakasih kepada kepala sekolah SDN Kepanjin yang telah memberikan izin kepada tim pelaksana PKM dan ucapan terimakasih kepada semua jajaran guru SDN Kepanjin yang telah ikut serta mensukseskan acara workshop PKM.

3. Hasil Dan Pembahasan

3.1. Pra-Pelaksanaan

Sebelum melaksanakan workshop terdapat banyak hal yang perlu di persiapkan. Adapun langkah-langkah dari pelaksanaan workshop ini di antara adalah dengan melakukan rapat bersama tim pengabdian dalam rangka pembagian tugas. Selanjutnya pemilihan tempat pelaksanaan workshop sebagai mitra dalam kegiatan ini. Kemudian, melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk melaksanakan kegiatan dilanjutkan dengan melakukan wawancara terkait tema yang akan di angkat pada kesempatan workshop agar sesuai dengan kebutuhan sekolah SDN Kepanjin. Lalu, langkah selanjutnya yakni menentukan materi dan narasumber untuk kegiatan workshop. Tim pelaksana dibantu para guru SDN Kepanjin menyiapkan tempat dan segala keperluan yang dibutuhkan untuk kegiatan workshop sejak satu hari sebelum hari pelaksanaan. Sebagai bentuk dukungan dan juga apresiasi dari para guru SDN Kepanjin atas diselenggarakannya kegiatan PKM melalui kegiatan workshop ini yang dilaksanakan pada hari Sabtu, 15-16 Januari 2022 dengan tema **“Wujudkan Pendidikan Inovatif Kreatif Melalui Peningkatan Kemampuan Digitalisasi Dalam Pembelajaran Dengan Media Canva Di Era Smart Society 5.0”**.

3.2. Pelaksanaan

Pelaksanaan workshop dimulai dari acara pembukaan (*opening ceremony*) oleh *Master of Ceremony* yang memandu jalannya acara workshop. Adapun susunan acara yang di laksanakan adalah pembukaan, acara workshop pengabdian

pembelajaran berbasis literasi-numerasi dan pelatihan pengembangan media inovatif-kreatif dalam menghadapi era digitalisasi 5.0.



Gambar 1. Master of Ceremony



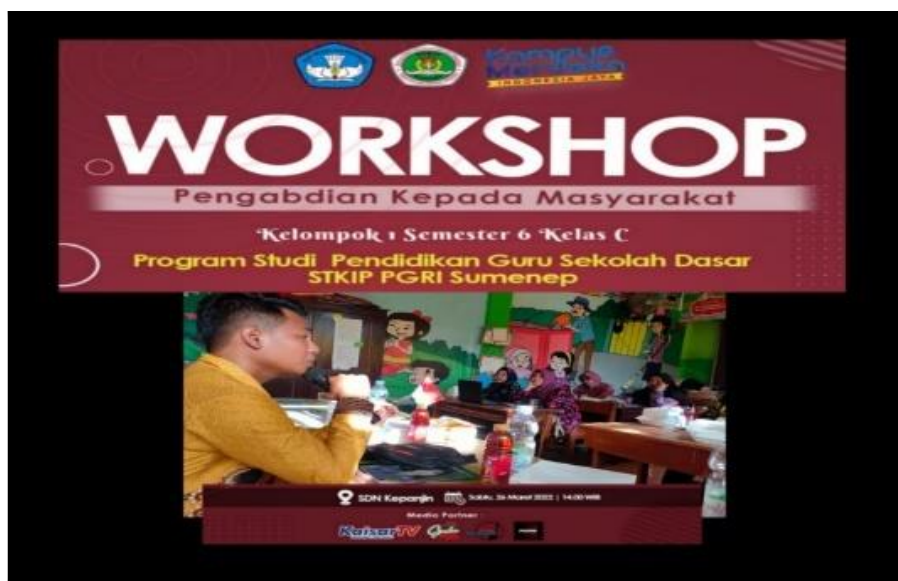
Gambar 2. Sambutan Kepala Sekolah

Sambutan dari kepala sekolah bapak Moh. Salehorman, S.Pd., M.Pd yang menyampaikan tentang Permasalahan di dalam proses belajar mengajar dimana para pendidik rata-rata belum memaksimalkan TIK, yang membuat proses belajar mengajar masih berjalan secara konvensional, menonton dan tidak menarik perhatian siswa. Permasalahan-permasalahan seperti ini harus segera di tanggulangi. Sesuai dengan tujuan pembelajaran pada kurikulum 2013

dimana proses pembelajaran tidak boleh terfokus kepada guru melainkan pada saat belajar mengajar seorang siswa di tuntut untuk lebih mandiri, aktif, dan produktif. Oleh karenanya fungsi seorang guru harus lebih inovatif dalam membuat system pembelajaran, strategi dan perangkat pembelajaran yang berbasis teknologi akan dapat mendukung prosedur belajar siswa agar bisa berkembang dan tidak ketinggalan pada perkembangan zaman era smart society 5.0. Hal ini juga di jelaskan oleh Muthoharoh (2019) bahwa dalam mengajar guru tidak boleh hanya menggunakan lembar kerja siswa (LKS), seorang guru harus mampu mengaplikasikan berbagai multimedia. Realitanya di era ini banyak guru yang sudah memanfaatkan media elektronik sebagai media pembelajaran seperti penggunaa Microsoft powerpoint sebagai media untuk menyampaikan pembelajaran.

Sesuai dengan tema yang di angkat pada saat workshop yaitu wujudkan pendidikan inovatif kreatif melalui peningkatan kemampuan digitalisasi dalam pembelajaran dengan media canva di era *smart society* 5.0, maka luaran dari acara workshop pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk membentuk guru-guru kreatif inovatif yg mampu menciptakan media pembelajaran berbasis digital sesuai dengan perkembangan zaman di era smart society 5.0 khususnya guru-guru di SDN Kepanjin. Sehingga permasalahan-permasalahan seperti yang di jelaskan diatas tidak lagi terjadi dan guru-guru juga dapat membantu perkembangan pengetahuan siswa dengan menarik perhatiannya untuk lebih giat belajar.

Selanjutnya pelaksanaan inti workshop yakni penyampaian materi yang di awali dengan pembacaan CV pemateri oleh moderator dari pemateri pertama Hendri Kurniawan sebagai Koordinator Gerakan Sadar Pendidikan Nasional Cabang Sumenep. Yang menjelaskan materi tentang pentingnya inovasi Pendidikan.



Gambar 3. Pemateri Pertama Hendri Kurniawan

Inovasi secara etimologis berasal dari bahasa Latin *innovation* yang berarti pembaruan atau perubahan. Kata kerja *innovo* berarti memperbarui dan mengubah. Jadi dapat di definisikan bahwa inovasi pendidikan adalah suatu perubahan baru sebagai usaha sadar yang direncanakan untuk merubah pola pendidikan yang bertujuan untuk mengarahkan atau mengatasi persoalan pendidikan sesuai dengan kebutuhan pada tuntutan zaman (Ananda & Amiruddin, 2017). Dengan adanya inovasi pendidikan di harapkan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, tidak membosankan, menyenangkan, sehingga guru dan siswa lebih bersemangat untuk untuk memperluas pengetahuan.

Menurut pemateri inovasi pendidikan sangat penting untuk di jalankan di setiap jenjang pendidikan apalagi pada jenjang SD yang peserta didiknya sangat mudah tergiur dengan permainan-permainan. Pendidik adalah keahlian seorang guru untuk menjalankan kewajibannya sebagai tenaga pendidik. Seseorang di katakan belajar apabila terjadi

hubungan antara pendidik dan siswa yang membuahkan hasil pergeseran tingkah laku yakni ilmu baru, peluasan pemikiran dan keahlian. Pentingnya inovasi pendidikan ini juga di jelaskan oleh Kristiawan & Rahmat (2018) yang mengatakan pada era milenial penting bagi seorang guru profesional memberikan inovasi pembelajaran, hal sudah menjadi tuntutan agar guru selalu mengikuti perkembangan pendidikan sehingga dapat membuat sebuah inovasi baru yang lebih baik karena selain mengajar seorang guru juga menjadi orang yang paling diandalkan untuk dapat membimbing tata cara kemanusiaan dan pemanusiaan.

Acara selanjutnya yaitu penyampaian materi kedua oleh Penyampaian materi kedua oleh Muhammad Misbahudholam AR, M.Pd. Sebagai Dosen Pengampuh Matakuliah TIK Pembelajaran sekaligus sebagai pengabdi yang menjelaskan materi tentang inovasi pembelajaran yang berbasis teknologi yang berbentuk Canva dan PPT.

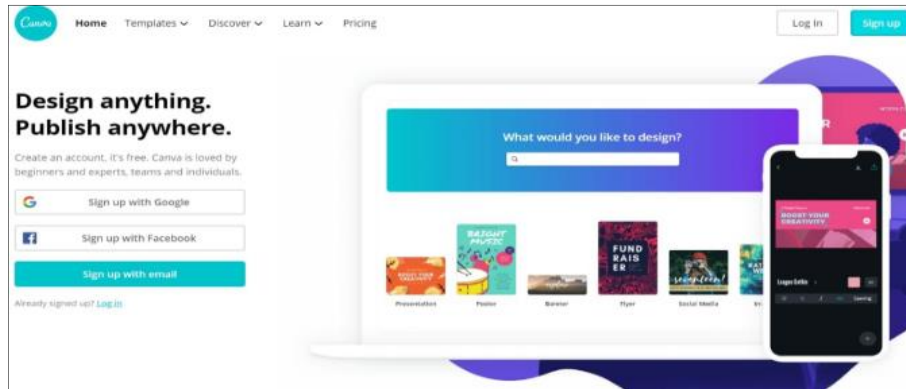


Gambar 4. Penyampaian Materi Kedua Oleh Bapak Muhammad Misbahudholam AR, M.Pd

Materi kedua di sampaikan oleh oleh Muhammad Misbahudholam AR, M.Pd. Sebagai Dosen Pengampuh Matakuliah TIK Pembelajaran sekaligus sebagai pengabdi yang menjelaskan materi tentang inovasi pembelajaran yang berbasis teknologi yang berbentuk Canva dan PPT. Pada era smart society 5.0 penggunaan internet sudah semakin canggih dan semakin menarik perhatian. Banyak siswa yang terlena dengan perkembangan zaman sekarang sehingga untuk belajar ilmu pengetahuan sudah tak lagi menjadi yang paling utama, mereka lebih suka menghabiskan waktu untuk bermain game online dan membuka situs di sosial media. Permasalahan di dalam proses belajar mengajar khususnya di SDN kepanjin adalah banyaknya guru-guru yang belum maksimal memanfaatkan teknologi informasi yang membuat proses belajar mengajar masih berjalan secara konvensional, menonton dan tidak menarik perhatian siswa.

Titik tekan pembahasan pada saat pelatihan acara workshop adalah bagaimana guru-guru SDN Kapanjin mampu mendesain media pembelajaran yang berbentuk power point yang bisa digunakan presentasi mengajar. Menurut

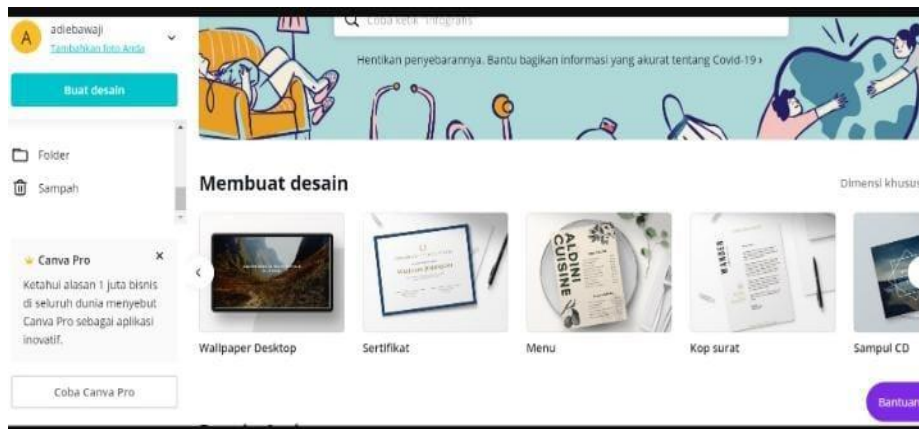
Rusman (2012) menjelaskan tentang aplikasi Microsoft powerpoint yang memiliki kegunaan untuk presentasi dengan beberapa kelebihan yaitu dapat menampilkan program multi media berupa teks, audio dan visual, selain itu aplikasi powepoint juga menarik, mudah dalam pegeditan dan penggunaan presentasi, serta murah karena tidak membutuhkan bahan baku selain penyimpanan. Langkah awal yang dilakukan pemateri untuk melatih peserta workshop menggunakan aplikasi canva adalah dengan mengajarkan cara membuat akun canva terlebih dahulu. Yakni dengan mengunjungi situs www.canva.com kemudian pilih sign up yang ingin digunakan baik menggunakan google, email, atau facebook. Misal sign up dengan email maka tinggal memasukkan nama lengkap, email, dan password. Setelah data terisi klik sign up maka akan terdaftar pada akun canva.



Gambar 5. Membuat Akun Canva

Selanjutnya cara mendesain di Canva yaitu dengan cara sebagai berikut:

1. log in aplikasi Canva maka akan muncul gambar seperti yang di tunjukkan pada gambar 6



Gambar 6. Tampilan awal desain

2. Tekan 'new desain' sesudah mengklik new desain maka tinggal tekan salah satunya template sesuai keinginan
3. Tambahkan foto di dalam template untuk menambah desain sesukamu, Di samping kiri, ada pilihan fitur foto. Di situ terdapat banyak sekali foto yang telah disajikan oleh Canva dan gratis digunakan olehmu. Kamu bisa mencari banyak gambar dengan mengetikkan keyword tertentu. Tapi, ada foto yang hanya memang dipakai khusus akun premium sehingga kamu harus menggunakan Canva premium.

4. Tambahlah tulisan jika perlu. Caranya cukup klik 'teks' yang berada di kiri, kemudian kamu bebas memilih font sesuka hatimu.
5. Masukkan filter dan sesuaikan gambar apabila kamu kurang cocok dengan warna gambar yang ada, Selain itu, kecerahan gambar bias kamu atur termasuk kontras dan saturasi serta rona. Di atas gambar kamu ada menu filter. Dapat di atur sesuai gaya yang kamu inginkan sehingga gambar terlihat indah.
6. Jika sudah selesai semuanya tinggal mendownload hasil desain dengan cara tombol unduh di klik di sampingnya dan otomatis hasil gambar desain kamu akan terdownload. apabila ingin membagikan pada orang lain maka tinggal klik tombol bakikan. Pelaksanaan pelatihan mendesain di tunjukkan pada gambar 7 dan 8.



Gambar 7. Pelatihan Mendesain



Gambar 8. Pelatihan Mendesain

Dengan adanya pelatihan dan penugasan guru-guru SDN Kepanjin sudah bisa dikatakan mampu membuat media pembelajaran yang bagus dan menarik. Hal ini bisa dilihat dari semangat dan kerja keras guru-guru SDN Kepanjin yang sudah mulai membuahkan hasil kreatifitas media pembelajaran yang baik. Mulai dari mengedit gambar, memasukkan Video, menyesuaikan suara dengan gambar, dan lain-lain. Bentuk media pembelajaran yang di buat adalah power point dengan animasi bergerak yang di iringi dengan suara yang menjelaskan maksud dari gambar dari power point yang di tampilkan.

3.3. Faktor Pendukung dan Penghambat Kegiatan

Faktor-faktor pendukung dan penghambat dalam terlaksananya suatu kegiatan tentu ada. Sama halnya dengan kegiatan workshop ini, adapun yang menjadi pendukung dan penghambat dari kegiatan ini adalah sebagai berikut :

1. Faktor Pendukung
 - a. Akses informasi yang cepat
Kepala sekolah SDN Kepanjin adalah Moh. Salehorman, S.Pd., M.Pd yang merupakan salah satu dosen dari STKIP PGRI Sumenep. Dengan demikian hal ini menjadi pendukung terlaksananya kegiatan ini karena panitia kegiatan bisa dengan mudah mendapatkan izin serta dapat mengakses informasi sekolah dengan cepat
 - b. Lokasi yang strategis
Sekolah yang kami pilih sebagai tempat pelaksanaan workshop adalah SDN Kepanjin yang bertempat di daerah kota. Pemilihan tempat ini merupakan hal yang di sengajakan oleh pihak panitia kegiatan untuk mendukung terlaksananya kegiatan supaya peserta ataupun pemateri bisa mengunjungi sekolah dengan mudah.
2. Faktor Penghambat
 - a. Kesiapan SDM
Setiap kegiatan workshop tentu akan membutuhkan beberapa kebutuhan yang pastinya membutuhkan biaya yang cukup besar untuk memenuhi SDM yang di perlukan. Salah satunya SDM yang di butukan adalah konsumsi karena pelaksanaan workshop di tempuh selama 32 jam mulai dari jam 08.00 samapai jam 15.00 selam dua hari.

b. Kesiapan Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasana merupakan hal yang paling penting untuk kesuksesan kegiatan workshop namun, pada saat kegiatan dilaksanakan sarana dan prasarana yang kami persiapkan masih kurang. Seperti kurangnya alat pendingin ruangan (kipas/AC), dan kurangnya laptop

3.4. Pasca Pelaksanaan dan Evaluasi

Evaluasi dari kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dikemas dalam bentuk workshop di SDN Kepanjen dilakukan selama proses kegiatan berlangsung dan setelah pelaksanaan kegiatan. Worthen dan Sander (Andriani & Afidah, 2020) mengungkapkan bahwa evaluasi merupakan suatu kegiatan untuk mencari informasi yang bermanfaat untuk menilai suatu program serta strategi alternatif yang digunakan untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditentukan. Tujuan dari kegiatan Evaluasi adalah agar dapat mengetahui keberhasilan yang diperoleh dari program yang dilakukan.

Kegiatan evaluasi yang dilakukan saat kegiatan workshop berlangsung adalah dengan pengamatan keterampilan peserta dalam mempraktekkan pengetahuan yang diperoleh saat materi dan diaplikasikan langsung pada saat kegiatan praktek dan penugasan. Hasil pengamatan dalam kegiatan praktek dan penugasan dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Pengamatan Kegiatan PKM

Aspek yang dinilai	Skor	Persentase%	Kategori
Memahami Urgensi pembelajaran inovatif kreatif melalui media digital canva	75	83%	SB
Memahami fitur-fitur yang terdapat pada media inovatif kreatif canva	73	79%	B
Menguasai pengoprasian media inovatif kreatif digital canva	72	77%	B
Membuat karya inovatif kreatif melalui media digital canva	71	74%	B

Selain itu tim pelaksana melakukan diskusi terkait kegiatan workshop yang dilakukan bersama kepala sekolah dan beberapa guru yang menjadi peserta workshop. Pada saat diskusi tim pelaksana beserta kepala sekolah dan sebagian guru membahas kesan dan pesan sebagai bentuk evaluasi bersama. Kepala sekolah dan guru dari pihak mitra menyampaikan kesan baik terhadap kegiatan yang dilakukan. Pihak mitra merasa senang dan berterimakasih kepada tim pelaksana karena sudah melaksanakan kegiatan di sekolah tersebut, sehingga dapat menambah wawasan dari guru-guru disana. Tim pelaksana juga merasa senang dengan respon mitra dan berterimakasih karena sudah diizinkan melakukan kegiatan di tempat mitra. Tim pelaksana meminta pihak sekolah untuk menindaklanjuti kegiatan workshop yang telah dilakukan agar pengetahuan yang diperoleh dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Tim pelaksana juga kepala sekolah di SDN Kepanjin mengharapkan agar materi dari workshop dapat dimanfaatkan supaya tercipta pembelajaran lebih kreatif dan inovatif di sekolah mitra.

Tim pelaksana bersama kepala sekolah dan sebagian guru mendiskusikan terkait pemahaman materi workshop. Para guru selaku peserta mengungkapkan bahwa mereka merasa senang dengan kegiatan ini karena dapat menambah pengetahuan terkait pembelajaran literasi numerasi, pendidikan inovatif dan media pembelajaran. Para guru yang menyampaikan bahwa materi yang disampaikan dipahami karena disertai praktik langsung. Beberapa guru juga mengungkapkan akan mencoba menggunakan media video pembelajaran yang dibuat menggunakan canva dalam proses pembelajaran. Kegiatan evaluasi juga dilakukan setelah pelaksanaan kegiatan workshop, yaitu dengan menyebar google form kepada para peserta workshop. Google form yang disebar berisi empat pertanyaan, yaitu 2 pertanyaan terkait identitas pribadi peserta berupa nama dan jabatan di SDN Kepanjen serta 2 pertanyaan terkait pemahaman materi workshop dan pengaplikasiannya dalam kegiatan pembelajaran. Dari hasil evaluasi dapat dikatakan bahwa kegiatan workshop yang dilaksanakan berjalan dengan baik. Dari data hasil penyebaran google form yang berisi pertanyaan terkait kegiatan workshop yang dilakukan ditemukan hasil bahwa 78% peserta workshop dari

SDN Kepanjen memahami terhadap materi yang disampaikan, 11% peserta tidak begitu memahami materi dengan baik, dan 11% nya lagi dari peserta workshop masih kurang memahami terhadap materi yang disampaikan pada kegiatan workshop yang sudah dilaksanakan. Pada pertanyaan kedua, yaitu terkait pengaplikasian atau pemanfaatan pengetahuan yang telah didapat dari pelaksanaan kegiatan workshop yang dilakukan pada proses pembelajaran ditemukan hasil yaitu, 78% mau menerapkan pengetahuan yang diperolehnya pada kegiatan pembelajaran. Sedangkan 22% dari peserta workshop masih belum menerapkannya.

Pada Penelitian-penelitian lain yang relevan mengungkapkan bahwa penggunaan aplikasi canva dalam proses pembelajaran merupakan suatu cara pengembangan media pembelajaran yang inovatif dengan pemanfaatan digitalisasi berdasarkan kemajuan abad 21. *Pertama*, hasil dari penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati & Atmojo (Rahmawati & Atmojo, 2021) ditemukan hasil kesimpulan bahwa pembuatan media pembelajaran berbentuk video pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi canva merupakan suatu hal yang menarik dan dapat dijadikan sebagai referensi untuk media pembelajaran yang inovatif dengan pemanfaatan aplikasi efektif berbasis media digital yang sesuai dengan kemajuan zaman abad 21 ini. *Kedua*, adalah penelitian yang dilakukan Alfian, dkk. dalam artikelnya Alfian, dkk (Alfian et al., 2022) diperoleh hasil bahwa pelatihan media pembelajaran menggunakan aplikasi canva dapat menjawab permasalahan yang di alami oleh Himapaudi sebagai tempat pengabdianya. Permasalahan yang dialami pada penelitian tersebut sama dengan permasalahan yang dialami oleh SDN Kepanjin sebagai mitra dari pengabdian ini, sehingga memungkinkan juga dengan pelatihan pemanfaatan media canva ini dapat menyelesaikan permasalahan tersebut. *Ketiga*, adalah penelitian yang dilakukan oleh Bakri, dkk (Bakri et al., 2021). Dari kesimpulan penelitian yang dilakukan ditemukan hasil bahwa aplikasi canva adalah aplikasi yang bisa kita manfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran dan dapat dipelajari serta dipahami dengan mudah sehingga proses pembelajaran yang dilaksanakan menjadi lebih menarik. Dari hasil-hasil penelitian di atas tim pelaksana PKM berharap agar kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dikemas dengan workshop dan pelatihan pembuatan media pembelajaran melalui aplikasi canva dapat menjadi jawaban dari permasalahan mitra dan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak. Tim pelaksana sangat-sangat berterimakasih kepada pihak sekolah yang terdiri dari kepala sekolah, para guru dan staf sekolah yang juga turut membantu mempersiapkan dan menyukseskan acara pengabdian yang dilakukan di SDN Kepanjin ini.

4. Kesimpulan

Pelaksanaan workshop dimulai dengan penyampaian materi tentang Media pembelajaran, tata cara membuat media pembelajaran yang bagus dan menarik, tanya jawab, dan pelatihan membuat media pembelajaran. Pada saat pelaksanaan workshop guru-guru yang menjadi peserta nampak antusias saat mengikuti pelatihan, hal tersebut terlihat pada saat sesi tanya jawab dan pelatihan membuat media pembelajaran, guru-guru SDN Kepanjin banyak yang bertanya dan mencoba-coba Variasi media pembelajaran. Akhir acara adalah penugasan, para peserta workshop diberi penugasan untuk membuat media pembelajaran sesuai dengan yg telah di ajarkan. Penugasan di berikan dengan tujuan untuk melihat kemampuan pemahaman peserta workshop dalam menyimak penjelasan pemateri mengenai cara mengedit atau membuat media pembelajaran.

Acknowledgements

Ucapan terimakasih disampaikan kepada seluruh pihak yang terlibat dalam kegiatan pengabdian ini. Khususnya seluruh civitas STKIP PGRI Sumenep dan sleuruh warga sekolah SDN Kepanjin yang telah membantu mensukseskan kegiatan program pengabdian masyarakat yang telah dilaksanakan sehingga berjalan dengan lancar.

References

- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84. <https://doi.org/10.31599/jabdimas.v5i1.986>.

- Ananda, R., & Amiruddin. (2017). *Inovasi pendidikan: Melejitkan Potensi Teknologi dan Inovasi Pendidikan*. Widya Puspita.
- Andriani, R., & Afidah, M. (2020). Evaluasi Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Dosen Universitas Lancang Kuning. *Jupiis: Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 12(1), 271–278. <https://doi.org/10.24114/jupiis.v12i1.14680>.
- Bakri, N. F., Simaremare, E. S., Lingga, I. S., Susilowaty, R. A., Farmasi, J., Matematika, F., Alam, P., & Cenderawasih, U. (2021). Pelatihan Pembuatan Materi Presentasi dan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Kepada Guru di Kota Medan dan Jayapura Secara Online. *Ilmiah Pro Guru*, 7(1), 1–10. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jipg/article/download/18777/7086>.
- Kristiawan, M., & Rahmat, N. (2018). Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui Inovasi Pembelajaran. *Jurnal Iqra' : Kajian Ilmu Pendidikan*, 3(2), 373–390.
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *An-Nida'*, 37(1), 27–35.
- Misbahudholam AR, M., Fajar, S., & Ridwan, M. 2021. *Legacy of Heroic Values Education KH. Abdullah Sajjad from Madura Assisted with Learning Comics for SD/MI Students in Sumenep*. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*. UIN Malang, 14(1), 79-88. <http://ejournal.uinmalang.ac.id/index.php/madrasah/article/view/10315>.
- Muthoharoh, M. (2019). Media PowerPoint dalam Pembelajaran. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, 26(1), 21–32.
- 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>.
- Rusman. (2012). *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Rajawali Pers.
- Syahid, A. A., Hernawan, A. H., Studi, P., & Kurikulum, P. (2021). *Kompetensi TIK Dalam Pembelajaran Bauran Bagi Guru*. 0, 82–89.