

Pelatihan Canva Untuk Desain Jadwal Pelajaran 5 pada Siswa Sekolah Dasar Kanisius Notoyudan

A Christian¹, A C Rahadyan², R S D Raya³, D Anggrino⁴, R B J Dalip⁵ C Y Palangan⁶, D Maryani⁷

¹⁻⁶ Program Studi Sistem Informasi, Universitas Atma Jaya Yogyakarta

⁷ Program Teknik Sipil, Universitas Atma Jaya Yogyakarta

E-mail: 221711850@students.uajy.ac.id¹, 221711740@students.uajy.ac.id²,
221712093@students.uajy.ac.id³, 221711857@students.uajy.ac.id⁴,
221712147@students.uajy.ac.id⁵, citra.yayu@uajy.ac.id⁶, desi.maryani@uajy.ac.id⁷

Abstrak. Canva adalah aplikasi desain grafis berbasis daring yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Penggunaan Canva dapat membantu dan melatih siswa untuk membuat berbagai macam desain grafis dengan baik. Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Kanisius Notoyudan, yang belum mengenal fitur Canva secara keseluruhan bagi siswa kelas 5. Oleh karena itu, upaya peningkatan pemahaman kepada siswa dilakukan dengan cara membuat desain jadwal kelas menggunakan media Canva. Tujuan pengabdian ini adalah untuk menyelenggarakan pelatihan tersebut, dengan menyajikan materi tentang fitur Canva melalui modul pembelajaran dan pengajaran langsung. Metode yang digunakan meliputi perencanaan melalui survei ke Sekolah Dasar Kanisius Notoyudan, persiapan dengan penyusunan modul dan persiapan kebutuhan, pelaksanaan pengabdian, dan evaluasi untuk perbaikan di masa depan. Hasilnya, diharapkan siswa kelas 5 Sekolah Dasar Kanisius Notoyudan dapat memahami fitur Canva dalam mengerjakan tugas sekolah dan penggunaan pribadi.

Kata kunci: Canva; pelatihan; Sekolah Dasar.

Abstract. Canva is an online-based graphic design application used to create social media graphics, presentations, posters, documents and other visual content. Its use helps train students to design various types of graphics effectively. Training activity was conducted at SD Kanisius Notoyudan to introduce 5th grade students to Canva, as they were not yet familiar with its features. Therefore, efforts to increase understanding to students are carried out by making class schedule designs using Canva media. The purpose of this service is to organize the training, by presenting material about Canva features through learning modules and direct teaching. The methods included a preliminary survey at SD Kanisius Notoyudan, preparation with learning modules and resources, training implementation, and evaluation for improvement. As a result, it is expected that 5th grade students of SD Kanisius Notoyudan can understand Canva features in doing school assignments and personal use.

Keywords: Canva; training; Elementary school.

1. Pendahuluan

Canva adalah aplikasi desain grafis *Online* yang mudah digunakan bahkan untuk pemula. Canva tersedia dalam bentuk *web desktop* dan perangkat seluler [1] Oleh karena itu, pengguna memiliki kemampuan untuk berkreasi kapan pun dan di mana pun[2]. Aplikasi *web* ini memiliki satu versi gratis dan dua versi berbayar, tetapi pengguna tidak perlu membeli versi *premium* untuk menikmati semua fiturnya[3]. Canva sangat direkomendasikan baik untuk profesional maupun pemula. Salah satu fitur Canva yang paling berguna adalah banyaknya desain yang mudah digunakan untuk visualisasi data dan informasi serta desain grafis[4]. Penggunaan Canva untuk mengembangkan media pembelajaran tidak hanya memudahkan dan menghemat waktu dalam merancang karya seni[5].

Implementasi Canva sebagai media pembelajaran dapat melatih kreativitas pengguna dalam membuat karya seni, mengembangkan keterampilan teknologi dan desain. Media pembelajaran dapat dikembangkan berbasis aplikasi Canva dengan menggunakan teknologi komputer *smartphone* yang dapat diterapkan pada *e-learning*[6]. Oleh karena itu pengguna dapat mengakses Canva secara fleksibel dan meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan teknologi digital untuk tujuan pendidikan.

Berbagai kemudahan desain menggunakan Canva perlu diterapkan dalam pembelajaran sehingga pengguna dapat mengenal dan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia. Ditampilan awal Canva, pengguna dapat mencari templat, membuat docs, papan tulis, presentasi, media sosial, dan lain- lain yang di inginkan. untuk dijadikan templat. Pelatihan menggunakan web Canva sebagai upaya dalam mengembangkan pemahaman kreativitas digital menjadi langkah awal agar pengguna mampu mengoperasikan Canva. Selain itu, pelatihan ini juga dapat menstimulasi kreativitas dalam membuat desain sehingga pengguna yang telah mengikuti pelatihan ini akan lebih mudah untuk menerapkan beberapa *tools* untuk membuat berbagai gambar dalam proses belajar sehari-hari[7]. Setelah mengikuti pelatihan, pengguna dapat menerapkan ilmu dengan cara berlatih secara mandiri melalui web Canva[8].

Pelatihan Canva sebagai media pembelajaran telah diterapkan di berbagai bidang pendidikan salah satunya di Sekolah Dasar Kanisius Notoyudan Yogyakarta. Pelatihan yang diberikan untuk siswa kelas 5 dengan materi mencari templat jadwal kelas, menambah *font*, mengubah jenis *font*, mengubah warna *font*, dan menambah gambar.[9] Namun saat pemberian materi, fitur yang diberikan kurang lengkap dikarenakan keterbatasan akun Canva, sehingga dalam pembuatan karya para peserta tidak bisa mengakses fitur-fitur yang lebih lengkap di Canva[10]. Di dalam Canva terdapat beragam Fitur yang diberikan untuk pengguna seperti berbagai contoh desain, elemen, teks, merek, unggah, gambar, proyek, dan aplikasi[11]. Oleh karena itu, tim pengabdian mengusulkan pelatihan Canva kepada siswa dan siswi Sekolah Dasar Kanisius Notoyudan untuk membantu mereka memahami dan mengerti penggunaan aplikasi Canva untuk meningkatkan keterampilan siswa Sekolah Dasar Kanisius Notoyudan. Pelatihan yang diberikan terkait pembuatan jadwal kelas yang terstruktur dan menarik. Pelatihan ini melibatkan langkah-langkah praktis dalam menciptakan jadwal kelas yang terstruktur dengan menggunakan fitur-fitur yang menghasilkan desain yang menarik dan mudah dimengerti[12].

Dalam rangka peningkatan keterampilan desain grafis dan pemahaman teknologi di kalangan siswa Kanisius Notoyudan, melakukan pelatihan yang fokusnya adalah dalam pembuatan melalui pengabdian ini diharapkan para siswa dapat mengembangkan kreativitas dan inovasi lebih digital [13]. Digitalisasi terjadi di berbagai bidang, antara lain informasi, komunikasi, keuangan, kesehatan, industri, dan pendidikan. Segala informasi dapat diakses melalui komunikasi digital kapan saja[14]. Dalam hal pendidikan, guru dan siswa saat ini dapat bertemu dan berkomunikasi dengan bantuan teknologi baru seperti Internet dan pendidikan.

Pelatihan Canva sudah dilakukan di SD Kanisius Notoyudan namun saat pemberian materi diberikan fitur yang diberikan kurang lengkap dikarenakan keterbatasan akun, sehingga dalam pembuatan karya para peserta tidak bisa mengakses fitur-fitur yang lebih lengkap di Canva Dalam rangka peningkatan keterampilan desain grafis dan pemahaman teknologi di kalangan siswa Kanisius Notoyudan, melakukan pelatihan yang fokusnya adalah dalam pembuatan melalui pengabdian ini diharapkan para siswa dapat

mengembangkan kreativitas dan inovasi lebih digital. Digitalisasi terjadi di berbagai bidang, antara lain informasi, komunikasi, keuangan, kesehatan, industri, dan pendidikan. Segala informasi dapat diakses melalui komunikasi digital kapan saja. Dalam hal pendidikan, guru dan siswa saat ini dapat bertemu dan berkomunikasi dengan bantuan teknologi baru seperti Internet dan pendidikan. Hal ini memungkinkan akses ke banyak aktivitas di dunia virtual atau fisik[15]. Digitalisasi juga terjadi dalam seni yang disebut seni digital. Seni digital adalah industri seni yang secara kreatif memanfaatkan perkembangan teknologi digital untuk menciptakan produk seni digital. Seni digital menggunakan komputer di setiap tahap proses kreatif, mulai dari gambar konsep, produk jadi, hingga presentasi[16]. Salah satu ciri masa kanak-kanak adalah mengalami rasa antusias dan keingintahuan yang kuat terhadap banyak hal di sekitarnya, rasa ingin tahu ini dapat dibangkitkan dengan menggunakan media[17]. Media merupakan suatu alat pembelajaran yang mempunyai kemampuan untuk membangkitkan minat belajar siswa, karena media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan, merangsang berpikir, memperhatikan dan kemauan siswa untuk berpartisipasi dalam proses pembelajaran[18].

Masalah Sekolah Dasar Kanisius Notoyudan dalam mata pelajaran TIK adalah kurangnya pemahaman siswa di dalam penggunaan aplikasi canva untuk pembelajaran sehari-hari. dalam pemahaman materi keterampilan desain grafis berbasis Canva, diperlukan pengajaran yang relevan. Pengajaran materi yang akan diberikan dibentuk dalam Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM). Pada pembelajaran ini, siswa diharapkan memahami dasar - dasar desain grafis guna meningkatkan kemampuannya dalam membuat karya seni dan desain grafis yang menarik secara visual dan interaktif menggunakan Canva. Diharapkan siswa memahami dasar - dasar desain grafis dan meningkatkan minat bakat dan kreativitas siswa serta inovasi guna menyipkan pendidikan kedepannya.

2. Analisis Situasi

Pada tanggal 18 Maret 2024 Tim pengabdian melakukan survei dan wawancara untuk mendapatkan informasi mengenai kebutuhan Teknologi Informasi pada siswa Sekolah Dasar Kanisius Notoyudan. Siswa Kelas 5 Kanisius Notoyudan berjumlah 19 orang dan hanya 1 kelas, kelas A. Total guru di Sekolah Dasar Kanisius Notoyudan berjumlah 20 orang dimana guru pengampu mata pelajaran Informatika berjumlah 1 orang. Pak Mardeta Heri Prabowo selaku guru pengampu menyatakan bahwa materi yang telah diberikan adalah pengenalan perangkat lunak *Microsoft* dan pengenalan Canva dalam bentuk pembuatan poster sederhana. Fitur – fitur canva yang digunakan merupakan fitur *guest* atau fitur yang dapat diakses tanpa menggunakan akun. Hal ini mengakibatkan fitur – fitur yang disediakan tidak lengkap dan kurang inovatif.

Selain itu, hasil survei menunjukkan guru di Sekolah Dasar Kanisius Notoyudan masih mengalami kesulitan. Pertama, siswa – siswi kelas 5 belum sepenuhnya menggunakan fitur di Canva dikarenakan tidak memiliki akun Canva. Kedua, guru pengampu menyampaikan beliau belum bisa membuat akun dikarenakan kurang pengetahuan cara pembuatan akun untuk sekolah dan keterbatasan waktu. Setelah tim pengabdian melakukan survei dan wawancara, disimpulkan bahwa mata pelajaran informatika siswa Sekolah Dasar kelas 5 masih memerlukan pembuatan akun dan pelatihan penggunaan fitur-fitur Canva. Diharapkan pengabdian ini dapat mengembangkan keterampilan para siswa dalam membuat karya seni yang menarik dan interaktif dengan menggunakan Canva. Hal ini juga tentunya dapat membantu siswa untuk lebih kreatif di sekolah dan meningkatkan kemampuan inovasi dalam membuat desain grafis dan memberikan pemahaman lebih tentang penggunaan fitur – fitur yang relevan dalam menciptakan karya grafis dengan adanya akun Canva.



Gambar 1. Laboratorium Komputer Sekolah Dasar Kanisius Notoyudan.



Gambar 2 Foto bersama guru pengampu mata pelajaran *informatika*

Gambar 1 memperlihatkan tim pengabdian melakukan survei ke laboratorium untuk mengecek kondisi tempat yang akan dilakukannya pengabdian dan Gambar 2 memperlihatkan Tim Pengabdian yang menggunakan Korsa berwarna merah bersama dengan Pak Deta (berada di tengah) sebagai guru pengampu mata pelajaran Informatika. Sekolah Dasar Kanisius Notoyudan yang berlokasi di Jl. Letjen Suprpto No.95, Pringgokusuman, Gedong Tengen, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55272. Sekolah Dasar Kanisius Notoyudan merupakan salah satu sekolah dasar yang menerapkan penggunaan teknologi dalam kegiatan pembelajaran.

3. Metode

Metode pengabdian masyarakat Sekolah Dasar Kanisius Notoyudan dilaksanakan dalam beberapa tahapan, seperti terlihat pada gambar berikut:



Gambar 3. Tahap metode pelaksanaan pengabdian.

Berikut ini adalah detail tahapan pengabdian:

3.1. Survei dan wawancara

Pada tahap ini, tim pengabdian melakukan survei dan wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran *informatika* Sekolah Dasar Kanisius Notoyudan untuk mengetahui sejauh mana materi yang telah dipaparkan terhadap siswa kelas 5. Tahap ini dilaksanakan pada tanggal 15 Maret 2024. Hasil dari survei dan wawancara menunjukkan bahwa di Sekolah Dasar Kanisius Notoyudan sudah pernah menggunakan Canva sampai dengan pengenalan *tools* dan pembuatan poster sederhana. Meskipun sudah menggunakan Canva, Guru pengampu menyatakan bahwa penggunaan tersebut masih terbatas pada pengenalan *tools* dan tidak menggunakan akun Canva. Akibatnya siswa kurang bisa berkreasi lebih luas dikarenakan keterbatasan fitur. Maka dalam pelatihan ini, tim pengabdian memberikan akun Canva yang bertujuan untuk memberikan fitur yang lebih lengkap. Tim pengabdian menyajikan materi yang lebih mendalam tentang konsep dasar pembuatan karya seni seperti pembuatan jadwal kelas, serta mengajak mereka untuk eksplorasi lebih kreatif dalam menciptakan karya desain mereka sendiri. Menggunakan Canva dengan akun dapat mengakses fitur-fitur tambahan seperti beragam contoh desain tamplat dan penyimpanan *cloud*. Sementara itu, menggunakan Canva tanpa akun membatasi kemampuan untuk menyimpan dan mengelola desain secara *online* dan sedikit contoh desain. Dengan demikian, pelatihan kami menekankan pada penggunaan fitur-fitur Canva yang lebih lengkap.

3.2. Perancangan Modul

Setelah melakukan survei dan wawancara, dilakukan tahap perancangan Modul. Pada tanggal 17 Maret 2024 tim pengabdian merencanakan dan menentukan materi yang akan diberikan dalam pelatihan Canva. Dalam perancangan modul, tim pengabdian membuat modul pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dengan jumlah 11 halaman.

Tim pengabdian mengidentifikasi kebutuhan siswa berdasarkan materi Canva yang sudah pernah dipaparkan oleh guru pengampu. Materi akan mencakup konsep dasar pembuatan karya seni menggunakan fitur - fitur yang ada pada Canva yang relevan, dan langkah-langkah praktis penggunaan aplikasi. Contoh praktis yang akan diberikan untuk pengaplikasian Canva adalah penyusunan jadwal pelajaran. Pelatihan praktis mencakup tahapan perencanaan *layout*, pemilihan elemen desain, dan panduan praktis penggunaan fitur Canva.

3.3. Pelaksanaan pengabdian

Pelatihan Canva menggunakan metode ceramah, diskusi, dan praktik langsung dalam pembuatan desain jadwal pelajaran. Selama pelatihan, siswa akan diberikan penjelasan singkat tentang apa itu Canva, fitur-fitur yang terdapat pada Canva, manfaat Canva khususnya dalam bidang desain grafis dan cara menggunakan aplikasi tersebut, tentunya diikuti dengan contoh-contoh desain materi presentasi sederhana yang dibuat dengan Canva. Selanjutnya, siswa akan diberikan kesempatan untuk praktik dan diskusi. Siswa juga diberikan kesempatan untuk berlatih membuat desain jadwal pelajaran. Tahap ini dilaksanakan pada hari Senin, 18 Maret 2024 pukul 10.45 sampai dengan 13.10 WIB, di Laboratorium komputer Sekolah Dasar Kanisius Notoyudan. Pelatihan ini diikuti oleh siswa kelas 5 sejumlah 19 orang. Pada akhir pelatihan, para siswa diberikan kuis sederhana menggunakan media Quizizz. Tim pengabdian memberikan apresiasi bagi tiga siswa yang memenangkan kuis tersebut.

Berikut adalah rincian kegiatan pelatihan Canva:

Tabel 1. *Rundown* pelaksanaan pengabdian

Pukul	Durasi	Acara	Keterangan
09.00 – 10.45	105'	Persiapan Materi	Anggota mempersiapkan materi yang ingin diajarkan
10.45 – 11.00	15'	Sesi 1 : Kegiatan Literasi Materi : Penjelasan Canva, Manfaat Canva, Fitur Canva	Anggota memberi penjelasan mengenai Canva
11.00 – 11.20	20'	Sesi 2: Pembuatan Jadwal Kelas menggunakan Canva Materi : Tutorial membuat Jadwal Kelas menggunakan Canva	Mengajar cara membuat Canva
11.20 – 11.35	15'	Istirahat	Siswa Istirahat
11.35 – 11.55	20'	Sesi 2: Pembuatan Jadwal Kelas menggunakan Canva Materi : Tutorial membuat Jadwal Kelas menggunakan Canva	Mengajar cara membuat Canva
11.55 – 12.05	10'	Sesi 3 : kuis	Siswa mengerjakan Quis
12.05 – 12.10	5'	Pembagian hadiah dan Dokumentasi	Semua Anggota

3.4. Evaluasi Pengabdian

Setelah pelaksanaan pengabdian, tim memberikan *Form* evaluasi kepada guru mata pelajaran untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam pelaksanaan pengabdian Form evaluasi terdapat 11 pertanyaan yang meliputi sebagai berikut:

- Keefektifan pelatihan bagi siswa dalam membantu siswa membuat desain jadwal pelajaran, Canva sebagai media pembelajaran

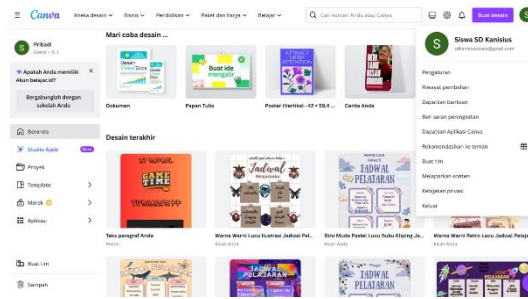
- Kepuasan guru melihat kegiatan pelatihan
- Pentingnya materi pelatihan bagi siswa untuk membantu membuat jadwal pelajaran
- Kemudahan pelatihan untuk dipahami berdasarkan penjelasan pemateri
- Kemudahan pelatihan untuk dipahami berdasarkan visual materi pelatihan
- Kemudahan pelatihan untuk dipahami secara keseluruhan
- Keefektifan latihan praktis dalam pelatihan
- Peningkatan skor pemahaman siswa kepada Canva sebagai media membuat desain materi jadwal belajar sebelum pelatihan hingga pelatihan selesai
- Peningkatan skor ketertarikan siswa kepada Canva sebagai media membuat desain materi jadwal belajar sebelum pelatihan hingga pelatihan selesai
- Apa saja kelebihan dan kekurangan dari pelatihan pengajaran tim mahasiswa UAJY
- Apakah durasi waktu pengajaran mencukupi untuk siswa

4. Hasil dan Pembahasan

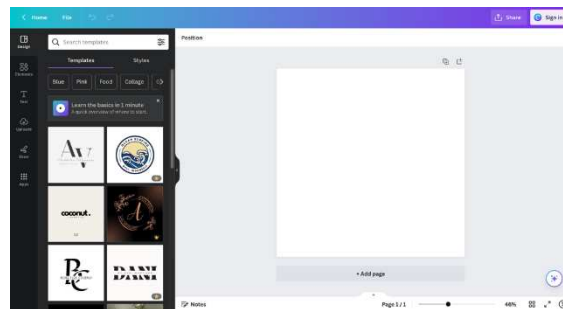
Pelatihan aplikasi Canva untuk pembuatan jadwal pelajaran dilaksanakan secara *offline* atau tatap muka pada hari Senin, 18 Maret 2024, mulai pukul 10:45 WIB hingga 12:10 WIB. Acara ini ditujukan untuk siswa/siswi kelas lima Sekolah Dasar Kanisius Notoyudan, dengan jumlah peserta 19 orang. Lokasi pelaksanaan kegiatan adalah ruang Laboratorium komputer Sekolah Dasar Kanisius Notoyudan. Kegiatan pelatihan dimulai dengan menjelaskan kepada siswa pengenalan *platform* Canva dan perbedaannya ketika menggunakan akun dan tidak menggunakan akun. Kemudian tim menjelaskan mengenai pentingnya menggunakan fitur-fitur dalam Canva. Hal ini bertujuan untuk membantu siswa memahami materi Canva di sekolah dan juga bisa lebih menguasai Canva yang diharapkan bisa bermanfaat di luar sekolah sampai jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Kemudian siswa diminta untuk menjalankan latihan pembuatan jadwal pelajaran sesuai dengan contoh dari materi atau modul yang telah diberikan.

Pelatihan ini dilaksanakan dalam 1 jam pelajaran, yaitu pada pukul 10.45 hingga 12.10 yang dibagi menjadi beberapa sesi. Sesi 1 yaitu kegiatan literasi mulai pukul 10.45 – 11.00, kegiatan ini mengajak para peserta untuk membaca isi modul. Kemudian sesi 2 dimulai pukul 11.00 hingga 11.55, para peserta mulai praktik dengan membuat jadwal kelas didampingi tim pengabdian. Tim pengabdian membantu peserta didik yang mengalami kesulitan dalam pengerjaan latihan. Modul yang berisi materi dan penjelasan rinci dibagikan dapat digunakan oleh peserta didik dalam mengerjakan latihan. Pengerjaan latihan dilakukan mengikuti contoh yang diberikan. Kemudian sesi terakhir, yaitu sesi kuis dimulai pukul 11.55 – 12.05, para siswa mengerjakan kuis dengan media *Quizizz* (media kuis melalui *web* dengan animasi menarik).

Latihan ini bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan sebelumnya. Hasil dari latihan menunjukkan bahwa beberapa siswa sudah memahami materi tersebut, sementara yang lain masih memerlukan pemahaman lebih lanjut. Meskipun demikian, hal ini menghasilkan antusiasme dan semangat tinggi diantara siswa, memungkinkan mereka untuk merespons materi latihan dengan cepat dan lancar.



Gambar 4. Akun Canva untuk Sekolah Dasar Kanisius Notoyudan



Gambar 5. Tampilan Canva yang tidak menggunakan akun



Gambar 6. Tampilan Modul Pelatihan Canva

Sebelum dimulainya kegiatan ini, tim pengabdian memberikan modul kepada siswa berdasarkan materi yang akan dijelaskan. Dengan adanya ini, mereka akan dibantu dengan modul yang telah dibagikan sebelumnya. Modul ini berisi penjelasan rinci tentang penjelasan Canva, manfaat Canva, fitur yang ada di Canva dan juga cara menggunakan Canva untuk membuat jadwal kelas yang dapat digunakan oleh siswa/i dalam menjalankan latihan. Fitur yang ada di Canva seperti dapat menambahkan gambar, ikon, dan bentuk, serta menyesuaikan teks dengan berbagai gaya *font* yang tersedia. Fitur kustomisasi memungkinkan penyesuaian ukuran, warna, dan transparansi elemen desain.

Setelah itu tim pengabdian melakukan penjelasan materi modul melalui presentasi berupa tentang Canva, manfaat Canva, fitur yang ada di Canva dan contoh desain yang ada di Canva, dan juga menjelaskan mengenai langkah langkah untuk membuat jadwal kelas yang ada di modul.



Gambar 7. Hasil praktik pembuatan jadwal kelas peserta



Gambar 8. Sesi Pemberian modul, pengenalan dan pemaparan materi

Saat melakukan praktik dalam membuat sebuah desain jadwal kelas yang sudah di jelaskan mengenai langkah-langkah dalam pembuatan jadwal kelas oleh tim pengabdian, Tim tersebut mendampingi 2-5 siswa dalam upaya membantu siswa yang mengalami kesusahan dalam mengerjakan latihan tersebut. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya atau memberikan tanggapan mengenai hal-hal yang telah dijelaskan pada sesi sebelumnya. Selain itu, siswa lain juga akan diberikan kesempatan untuk menanggapi tanggapan yang diberikan oleh temannya. Hal ini bertujuan untuk memperkuat interaksi antara siswa, serta memungkinkan terjadinya diskusi yang lebih mendalam dan beragam pandangan.



Gambar 9. Sesi pembuatan jadwal kelas dengan Canva

Berdasarkan hasil latihan, terdapat perbedaan dalam pemahaman siswa terhadap materi. Sebagian siswa menunjukkan kemampuan yang cepat dalam memahami materi, yang tercermin dari kemampuan mereka dalam menangkap materi secara langsung saat mengerjakan latihan. Ini menunjukkan tingkat antusiasme yang tinggi dari siswa dalam mengikuti latihan dengan menggunakan modul pembelajaran yang telah disediakan. Namun, sebagian besar lainnya masih mengalami kesulitan dalam memahami konsep pembuatan jadwal pelajaran. Mereka cenderung lebih terbiasa menggunakan alat-alat yang tersedia di *toolbar* Canva selama proses pembelajaran, sehingga penggunaan fitur-fitur Canva yang lebih kompleks masih belum optimal bagi mereka. Selain itu, mereka hanya memahami penggunaan dasar seperti teks, elemen, dan unggahan, namun belum memiliki pemahaman yang mendalam mengenai cara penggunaan fitur-fitur lainnya. Contohnya, fitur pengaturan *grid* untuk menyusun elemen secara rapi, penggunaan efek dan filter pada gambar, dan pengaturan jenis file saat mengunduh desain.

Tim Pengabdian melakukan sesi kuis dimana siswa dengan nilai tertinggi dalam kuis mengenai pemahaman Canva akan diberi penghargaan dan hadiah. Penghargaan juga akan diberikan kepada desain jadwal kelas terbaik yang kreatif sebagai bentuk apresiasi. Setelah itu, kelompok yang meraih gelar sebagai pemenang desain materi presentasi terbaik akan diberi kesempatan untuk mempresentasikan karyanya kepada kelompok lain. Tim memberikan umpan balik untuk desain terbaik dan membagikan berbagai tips untuk membuat desain materi presentasi yang menarik. Pemenang desain terbaik akan diberi hadiah berupa bingkisan sebagai penghargaan atas prestasi mereka. Sesi foto bersama siswa akan dilakukan sebagai penutup acara.



Gambar 10. Pembagian hadiah dan foto dokumentasi bersama



Gambar 11. Pemberian plakat kenang – kenangan kepada kepala sekolah

Lalu dilihat dari daya tangkap masing-masing siswa ketika mengerjakan latihan yang diberikan secara *offline*. Bahwa siswa cepat dalam memahami materi mendesain jadwal kelas, mengubah *font*, dan menambah animasi gambar. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memiliki antusias yang tinggi dalam pengerjaan latihan desain dengan bantuan modul pembelajaran yang di bagikan.

Dan setelah dilaksanakannya kegiatan pelatihan pembuatan desain jadwal kelas menggunakan Canva, tim pengabdian meminta partisipasi oleh guru informatika sebagai responden untuk mengisi *Google form* mengenai evaluasi terhadap pengabdian yang telah dilakukan. Hal ini bertujuan untuk menilai tingkat keberhasilan pelatihan dan sebagai dasar untuk perbaikan bagi tim pengabdian dan hasil evaluasi yang telah diisi oleh responden diperoleh dari keseluruhan pertanyaan lebih banyak menjawab sangat puas yang menunjukkan bahwa pelatihan ini berhasil dalam membimbing siswa dalam penggunaan Canva. Namun ada hal penting yang perlu diperhatikan dari tanggapan responden, dalam pelatihan seperti, melebihi durasi waktu pelatihan yang dilaksanakan. Pelatihan yang dilaksanakan memiliki durasi 1 jam 20 menit sehingga pelatihan melebihi batas waktu yang di tentukan. Akan tetapi dari kelebihan waktu, pelatihan memberikan bonus hadiah berupa camilan sebagai tanda berakhirnya pengabdian ini kepada siswa kelas 5 Sekolah Dasar Kanisius Notoyudan Yogyakarta.

Tabel 2. Hasil kuisioner evaluasi pelaksanaan.

No	Aspek Penilaian	Skor nilai
1.	Keefektifan pelatihan bagi siswa dalam membantu siswa membuat desain jadwal pelajaran, Canva sebagai media pembelajaran	1
2.	Kepuasan guru melihat kegiatan pelatihan	1
3.	Pentingnya materi pelatihan bagi siswa untuk membantu membuat jadwal pelajaran	1
4.	Kemudahan pelatihan untuk dipahami berdasarkan penjelasan pemateri	1
5.	Kemudahan pelatihan untuk dipahami berdasarkan visual materi pelatihan	1
6.	Kemudahan pelatihan untuk dipahami secara keseluruhan	2
7.	Keefektifan latihan praktis dalam pelatihan	1
8.	Peningkatan skor pemahaman siswa kepada Canva sebagai media membuat desain materi jadwal belajar sebelum pelatihan hingga pelatihan selesai	1
9.	Peningkatan skor ketertarikan siswa kepada Canva sebagai media membuat desain materi jadwal belajar sebelum pelatihan hingga pelatihan selesai	1

- | | | |
|-----|--|---|
| 10. | Apa saja kelebihan dan kekurangan dari pelatihan pengajaran tim mahasiswa UAJY | Desain menarik, penjelasan sistematis mudah diterima peserta didik. |
| 11. | Apakah durasi waktu pengajaran mencukupi untuk siswa | Cukup |
-

5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil survei ditemukan bahwa ternyata masih ada beberapa fitur penting pada *web* Canva yang belum di berikan kepada siswa sekolah dasar Kanisius Notoyudan karena materi yang di berikan masih belum sesuai dengan modul pembelajaran di kelas 5 Sekolah Dasar Kanisius Notoyudan Yogyakarta. Hal tersebut menjadi alasan pelaksanaan pelatihan penggunaan *web* Canva sebagai sarana pelatihan untuk meningkatkan pengetahuan siswa dengan bantuan modul pelajaran dan pengajaran secara langsung oleh tim pengabdian.

Kegiatan ini memberikan manfaat yang langsung bisa dirasakan adalah meningkatnya pemahaman dan kemampuan siswa dalam menggunakan fitur *web* Canva. Hal ini tentu akan membantu siswa dalam membuat jadwal pelajaran yang kreatif agar lebih efektif dan efisien, dalam menggunakan *web* Canva. Pelatihan ini juga akan menjadi pengetahuan tambahan bagi siswa dalam kebutuhan ke jenjang yang lebih tinggi. Selama proses pelatihan terdapat juga beberapa hal yang perlu jadi bahan evaluasi bagi tim pengabdian, seperti durasi waktu yang melebihi batas yang ditentukan.

6. Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak guru di Sekolah Dasar Kanisius Notoyudan Yogyakarta yang telah bersedia menerima dan mengikuti kegiatan pelatihan yang dilaksanakan oleh tim pengabdian.

7. Referensi

- [1] N. Wijaya, H. Irsyad, and A. Taqwiym, "Pelatihan pemanfaatan canva dalam mendesain poster," *JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT FORDICATE (INFORMATICS ENGINEERING DEDICATION)*, vol. 1, no. 2, pp. 192–199, 2022.
- [2] R. W. Simbolon, S. Siallagan, D. Munte, and B. Barus, "DESAIN POSTER MENARIK MEMANFAATKAN CANVA," *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*.
- [3] J. Pendidikan Ekonomi Undiksha and A. Tenri Ampa, "Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva," vol. 12, no. 2, 2020.
- [4] I. , F. D. A. A. Arifah Novia Arifin, "Pelatihan Aplikasi Canva Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan Technological Knowledge Guru Sekolah Menengah di Kabupaten Gowa".
- [5] G. S. Wangi¹ and I. Bukhori², "Pengembangan Media Pembelajaran Berbantuan Canva untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik," *ECODUCATION Economics & Education Journal*, vol. 5, no. 1, 2023.
- [6] R. S. Setiaji, "Berkarya Seni Visual Di Era Digital," *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, vol. 5, no. 2, pp. 272–280.
- [7] K. Nur Isnaini, D. F. Sulistiyani, Z. Ramadhany, and K. Putri, "Pelatihan desain menggunakan aplikasi canva," *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bekemajuan*, vol. 5, no. 1, 2021.

- [8] L. Hijrah, M. Fikry Arransyah, K. Putri, N. Arija, R. K. Putri, and A. Bisnis, “Pelatihan penggunaan canva bagi siswa di Samarinda,” *JURNAL PLAKAT Jurnal Pelayanan Kepada Masyarakat*, vol. 3, no. 1, pp. 98–106, 2021, Accessed: Apr. 20, 2024.
- [9] D. P. Sari *et al.*, “Implementasi canva untuk pengembangan media pembelajaran interaktif bagi MGMP matematika,” *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, vol. 4, no. 4, pp. 1491–1497, Dec. 2022.
- [10] N. Zebua, “Potensi aplikasi canva sebagai media pembelajaran praktis bagi Guru dan peserta didik,” *EDUCATIVO: JURNAL PENDIDIKAN*, vol. 2, no. 1, pp. 229–234, 2023.
- [11] M. Monoarfa and A. Haling, “Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi Guru,” *seminar nasional hasil pengabdian*, vol. 5, no. 1, p. 1085, 2021.
- [12] A. Yulianti, N. Fazriyah, and A. Saraswati, “Pengaruh penggunaan media pembelajaran canva terhadap hasil belajar peserta didik di Sekolah Dasar,” *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, vol. 9, no. 3, pp. 104–111, 2023.
- [13] E. Redy Susanto and D. Pratiwi, “pelatihan desain grafis untuk Guru menggunakan canva,” *Journal of Engineering and Information Technology for Community Service (JEIT-CS)*, vol. 2, no. 2, pp. 168–173, 2023.
- [14] R. S. Martini, W. Gunarti, M. G. Satrio, M. Maryam, H. Khulqi A S, and C. A. Zahra, “pelatihan penggunaan aplikasi canva for education, bagi Guru Paud di Kecamatan Pulo Gadung,” *Jurnal Basicedu*, vol. 7, no. 5, pp. 3242–3248, Nov. 2023.
- [15] N. Pakaya, M. H. Koniyo, and S. Olii, “Pelatihan desain grafis menggunakan aplikasi canva untuk peningkatan kapasitas aparat Desa Cendana Putih,” vol. 2, no. 2, pp. 63–68, 2023.
- [16] Rahma Elvira Tanjung and Delsina Faiza, “Canva sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran dasar listrik dan elektronika,” *VOTEKNIKA Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, vol. 7, no. 2, pp. 80–85, 2019, Accessed: Apr. 20, 2024.
- [17] Y. Yuliarti *et al.*, “Upaya meningkatkan kemampuan berfikir kritis pada anak B menggunakan media gambar seri,” *Early Child Research and Practice - ECRP*, vol. 4, no. 1, pp. 27–32, 2023.
- [18] D. A. Dian Sawitri and N. K. S. Dharmawan, “Perlindungan transformasi karya cipta lontar dalam bentuk digitalisasi,” *Acta Comitas*, vol. 5, no. 2, p. 298, Aug. 2020.