

# **LAPORAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT**

## **PENINGKATAN KEMAMPUAN DIGITALISASI GURU DALAM PEMBLELARAN MELALUI PELATIHAN MEDIA CANVA DI ERA SMART SOCIETY 5.0 DI SDN KEPANJIN I SUMENEP**



**Oleh :**

**Khoirul Asiah, M. Si  
NIDN: 0728038202**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA  
STKIP PGRI SUMENEP  
TAHUN AKADEMIK 2022**

## HALAMAN PENGESAHAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

Judul Penelitian : PENINGKATAN KEMAMPUAN DIGITALISASI GURU DALAM PEMBLELARAN MELALUI PELATIHAN MEDIA CANVA DI ERA SMART SOCIETY 5.0 DI SDN KEPANJIN I SUMENEP

Ketua Peneliti

a. Nama Lengkap : Khoirul Asiah, M. Si.

b. NIDN : 0714119003

c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli

Anggota Peneliti

a. Nama Lengkap : Abd Azis, M. Pd.

b. NIDN : 0710089003

c. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli

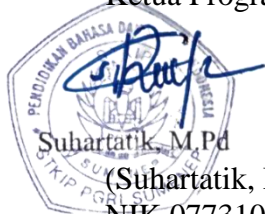
d. Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

e. Nomor HP : 085258220527

Jumlah Biaya yang diusulkan: 6.500.000.00

Sumenep, 30 Juni 2022

Mengetahui,  
Ketua Program Studi PBSI



Suhartatik, M.Pd.  
(Suhartatik, M.Pd.)  
NIK 07731051

Ketua Peneliti,



(Khoirul Asiah, M. Si.)  
NIDN 0714119003

Menyetujui,  
Ketua LPPM STKIP PGRI Sumenep



(Mulyadi, M.Pd.)  
NIK 07731135

### BAB I

### PENDAHULUAN

## A. Analisis Situasi

Pendidikan merupakan salah satu usaha penting dimana dilakukan untuk meningkatkan pemahaman seseorang dari yang tidak tau menjadi tau, dari yang tidak mengerti menjadi paham.

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. Dalam hal ini kami Mahasiswa PGSD STKIP PGRI SUMENEP melakukan tugas penerapan teori yang kami dapat dari bangku kuliah yakni pendidikan akademik pada mata kuliah TIK. Kami memilih tema workshop **“PENINGKATAN KEMAMPUAN DIGITALISASI GURU DALAM PEMBELAJARAN MELALUI PELATIHAN MEDIA CANVA DI ERA SMART SOCIETY 5.0 DI SDN KEPANJIN I SUMENEP”**. Kegiatan workshop ini diharapkan 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 workshop guru di SDN KEPANJIN akan diajak untuk menyimak, mengamati dan melakukan praktik di lembaga khususnya di kelas, menelaah kemampuan yang dimiliki 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 menyelesaikan masalah dalam proses pembelajaran di kelas khususnya masalah yang sering terjadi pada peserta didik yakni mudah bosan dalam proses pembelajaran yang monoton itu itu saja. Sehingga kami tertarik mengangkat tema workshop ini, salah satu alasan kami agar menghindari masalah-masalah yang akhir-akhir ini banyak dikeluhkan para guru.

Sebagai bagian dari kelompok yang ikut serta melakukan kegiatan workshop, suatu keharusan bagi kami calon pendidik juga nantinya untuk menyusun suatu rencana kegiatan sebaik mungkin saat kami melaksanakan workshop yang kami selenggarakan di SDN Kepanjin. workshop yang kami laksanakan adalah suatu langkah awal untuk kami dalam belajar lebih dalam dunia pendidikan dalam kegiatan ini untuk meningkatkan inovatif kreatif sesuai perkembangan zaman yang dihadapi sebagai calon pendidik /guru nantinya. Workshop ini juga memiliki manfaat yang begitu besar untuk pengembangan kemampuan profesional pendidik dalam membuat suatu media pembelajaran agar siswa dalam melakukan kegiatan belajar tidak mudah bosan ketika kita sebagai pendidik hanya menggunakan metode ceramah di kelas.

## **B. Permasalahan Mitra dan Solusinya**

### **1. Permasalahan**

. 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.

Faktor penguasaan TIK oleh guru dalam dunia pendidikan merupakan permasalahan yang sering muncul. 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 keharusan dalam rangka meningkatkan profesionalisme guru. (Budiayan:2015)

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

### **2. Solusi**

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 jugadapat menentukan keberhasilan dalam proses pembelajaran. (Mahnun 2012) menyatakan bahwa, kemampuan guru dalam memilih media yang digunakan dapat meningkatkan kualitas belajar siswa.

Teknologi berbasis literasi dan numerasi bagi guru SDN Kepanjin penting dilakukan, karena dapat menunjang kualitas pembelajaran serta dapat meningkatkan kualitas seorang guru. Untuk meningkatkan pengembangan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif, para guru diarahkan untuk menerapkan teknologi berbasis computer agar materi yang disampaikan dapat diterima dengan baik. Salah satu aplikasi yang mudah digunakan adalah *Canva*.

## **BAB II**

### **TARGET DAN LUARAN**

#### **A. Target**

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.

## **B. Luaran**

Dalam pelaksanaan pengabdian pada masyarakat ini bisa dihasilkan luaran berupa:

1. Pemahaman tentang pembelajaran berbasis literasi-numerasi dan juga pelatihan pengembangan media pembelajaran yang kreatif yang selanjutnya dapat diterapkan ketika mereka melaksanakan pembelajaran atau pada saat mengajar
2. Harapan supaya pelatihan pengembangan media pembelajaran ini bisa dikembangkan dan dapat diteruskan ke tahap berikutnya yang berupa pelatihan media pembelajaran dengan materi lanjutan dari materi sekarang atau materi tentang strategi dalam pembelajaran yang inovatif
3. Laporan dari hasil pelaksanaan kegiatan workshop pengabdian pada masyarakat yang dibuat oleh pengabdian yang sudah berdasarkan hasil yang telah ditentukan

## **BAB III**

### **METODE PELAKSANAAN**

#### **A. Pra Pelaksanaan**

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

memperhatikan cara atau langkah-langkah dalam memberikan arahan kepada mereka untuk melakukan

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

## **B. Pelaksanaan**

### 1) *Opening Ceremonial*

- a. Pembukaan Acara, dibuka dengan pembacaan Basmalah dengan dipandu oleh MC yang merupakan anggota dari tim pelaksana PKM (Wulan Suryadi).
- b. Menyanyikan lagu Indonesia Raya dan Mars STKIP PGRI Sumenep yang dipandu oleh dirigen yang merupakan anggota dari tim pelaksana PKM (Sumaliyah).
- c. Sambutan-sambutan yang disampaikan oleh Kepala Sekolah SDN Kepanjin (Moh. Salehorman, S.Pd., M.Pd), Ketua panitia (Moh. Royhan Firdaus) kemudian dilanjutkan oleh Ketua kelas (Fianolita Purnaningtias) .
- d. Penutup disampaikan oleh MC yang kemudian dilanjutkan dengan pembacaan CV moderator.

## 2) *Workshop*

- a. Pembukaan dan pembacaan CV pemateri pertama oleh moderator Fianolita Purnaningtias. Workshop diawali dengan beberapa materi pengantar yang disampaikan oleh moderator, kemudian dilanjutkan dengan pembacaan CV pemateri pertama.
- 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 pertama. yang dipandu oleh moderator Fianolita Purnaningtias. 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. Moderator membacakan CV pemateri kedua dan mempersilahkan pemateri untuk melakukan presentasi.
- e. Penyampaian materi kedua oleh Ahmad Rofiqi, Am.M., S.I.Kom. Sebagai Instruktur Multimedia Kabupaten Sumenep 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 kedua yang dipandu oleh moderator Fianolita Purnaningtias. 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 pertama Hendri Kurniawan dilakukan oleh Moh. Royhan Firdaus sebagai Ketua Panitia, sedangkan penyerahan cinderamata kepada pemateri kedua Ahmad Rofiqi, Am.M., S.I.Kom dilakukan oleh Moh. Royhan Firdaus sebagai Ketua Panitia.

- i. Penutupan. Acara ditutup dengan doa bersama yang dipimpin oleh Ismail Ainul khofi.

### **C. Pasca Pelaksanaan**

- a. Pengamatan dan penilaian terhadap kemampuan peserta dalam mengoperasikan aplikasi Canva.
- b. Penyebaran googleform pada peserta workshop dari SDN Kepanjin sebagai evaluasi
- c. 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 mengharapkan 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.
- d. 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.

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

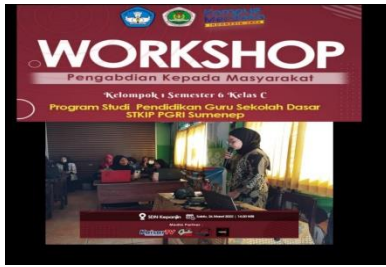
#### **A. Pra Pelaksanaan**

Sebelum melaksanakan workshop tentu ada banyak hal yang perlu di persiapkan. Adapun langkah-langkah dari pelaksanaan workshop ini di antara adalah dengan melakukan rapat pemilihan panitia baik menentukan ketua pelaksana, sekretaris pelaksana, bendahara pelaksana, perlengkapan, keamanan, dan seksi-seksi lainnya. Untuk melatih rasa tanggung jawab walaupun pada akhirnya ini menjadi tanggung jawab bersama untuk melancarkan kegiatan workshop ini. Selanjutnya pemilihan tempat pelaksanaan workshop sebagai mitra dalam kegiatan ini. Kemudian, melakukan koordinasi dengan pihak sekolah untuk melaksanakan kegiatan untuk meminta persetujuan atau izin dari sekolah sasaran. Dengan penuh syukur akhirnya pelaksanaan workshop disetujui untuk dilaksanakan di SDN Kepanjin. Kemudian dilanjutkan dengan melakukan wawancara terkait tema yang akan di angkat pada kesempatan workshop agar di 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 H. Sebagai bentuk dukungan dan juga apresiasi dari para guru SDN Kepanjin atas diselenggarakannya kegiatan workshop ini, Kegiatan workshop dilaksanakan pada hari Sabtu, 26 Maret 2022 dengan tema **“Wujudkan Pendidikan Inovatif Kreatif Melalui Peningkatan Kemampuan Digitalisasi Dalam Pembelajaran Dengan Media Canva Di Era Smart Society 5.0”**.

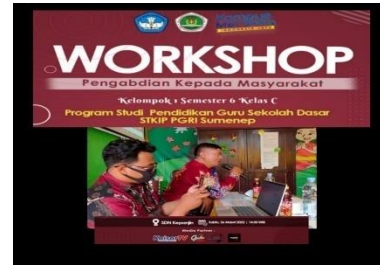
## **B. Pelaksanaan**

Pelaksanaan workshop dimulai dari acara pembukaan (opening ceremony) oleh Wulan Suryadi sebagai *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 di buka dengan bacaan basmalah dengan harapan terbesar dari kegiatan workshop ini adalah kebermanfaatannya sebagai manusia yang peduli terhadap perkembangan keilmuan dan pendidikan. Acara yang kedua yaitu menyanyikan lagu Indonesia Raya Dan Mars STKIP PGRI Sumenep, selanjutnya sambutan ketua prodi STKIP PGRI Sumenep dan dosen pengampuh pembelajaran TIK yang keduanya diwakili oleh Moh. Salehorman, S.Pd., M.Pd selaku Dosen STKIP PGRI Sumenep sekaligus kepala sekolah di SDN Kepanjin. Kemudian

dilanjutkan sambutan ketua panitia Moh. Royhan Firdaus, dan Ketu kelas Fianolita Purnaningtias. Pelaksanaan Opening ceremony terdapat dibawah ini:



Gambar 1 :*Master Of Ceremony*



Gambar 2 : Moh. Salehorman, S.Pd., M.Pd



Gambar 3 : sambutan Ketu kelas



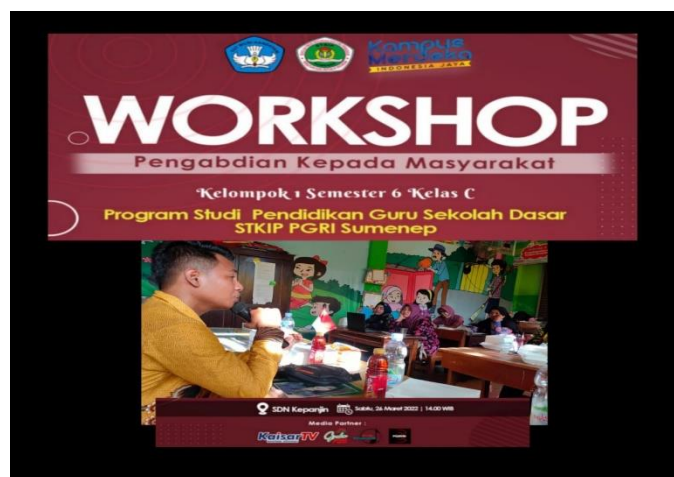
Gambar 4 : sambutan ketua pelaksana

Sambutan dari 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 tangulangi. 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 karenanyafungsi seorang guru harus lebih inovatif dalam membuat system pembelajaran, strategi dan perangkat pembelajaran yang berbasis teknologi akandapat 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 (2019:21) bahwa dalam mengajar guru tidak boleh hanya menggunakan lembar kerja siswa (LKS), seorang guru harus mampu mengaplikasikan berbagai multi media. Realitanya di era ini banyak guru yang sudah memanfaatkan media elektronik sebagai media pembelajaran seperti penggunaa Microsoft powerpoint sebagai media untuk menyampaikan pembelajaran.

Tak lupa pula Moh.Salehorman, S.Pd.M.Pd selaku pengurus sekolah di SDN Kepanjin juga mengucapkan banyak-banyaak terimakasih kepada panitia pelaksana workshop karena sudah memilih SDN Kepanjin sebagai tempat pelaksanaan workshop. Karena dengan adanya workshop ini tentu akan menambah pengetahuan, serta kretifitas guru-guru. Yang insyaAllah nantinya dapat meningkatkan semangat belajar mengajar guru dan siswa SDN Kepanjin.

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 Foanolita Purnaningtias selaku moderator dari pemateri pertama Hendri Kurniawan sebagai Koordinator Gerakan Sadar Pendidikan Nasional Cabang Sumenep. Yang menjelaskan materi tentang pentingnya inovasi Pendidikan.penyampaian materi ditunjukkan pada gambar 5



Gambar 5: 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. Kasihadi (dalam Ananda & Amiruddin, 2017:4). Dengan adanya inovasi pendidikan di harapkan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik, tidak membosankan, menyenangkan, sehingga guru dan siswa lebih bersemangat 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 dikatakan 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 (2018:376) 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 Ahmad Rofiqi, Am.M., S.I.Kom. Sebagai Instruktur Multimedia Kabupaten Sumenep yang menjelaskan materi tentang inovasi pembelajaran yang berbasis teknologi yang berbentuk Canva dan PPT. penyampaian materi kedua di tunjukkan pada gambar 6



Gambar 6: penyampaian materi kedua Ahmad Rofiqi, Am.M., S.I.Kom

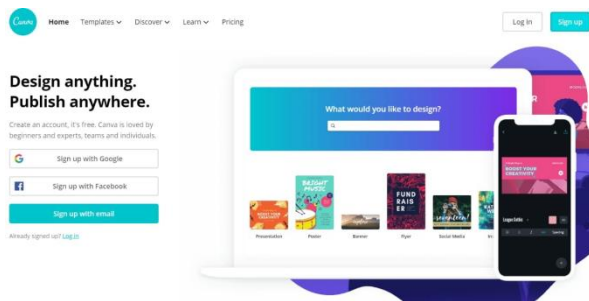
Materi kedua di sampaikan oleh Ahmad Rofiqi, Am.M., S.I.Kom. Sebagai Instruktur Multimedia Kabupaten Sumenep yang menjelaskan materi tentang inovasi pembelajaran yang berbasis teknologi yang berbentuk Canva dan PPT. Pada era smart society 5.0 penggunaan internet sudah semakin canggih dan semakin menarik 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

Menurut pemateri aplikasi canva sangat mudah untuk digunakan bagi pemula karena fitur drag and dropnya sangat mudah di edit dengan cepat. Canva juga dapat di gunakan tanpa harus mendownload aplikasinya, pada tools canva terdapat banyak design serta animasi yang bisa dengan mudah di edit.

Titik tekan pembahasan pada saat pelatihan acara workshop adalah bagaimana guru-guru SDN Kepanjin mampu mendesain media pembelajaran yang berbentuk power point yang bisa digunakan presentasi mengajar. Menurut Rusman, dkk (2012:300) 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

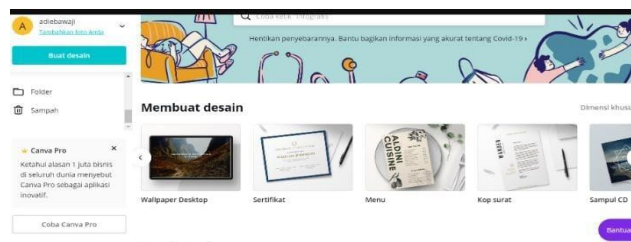
Langkah awal yang dilakukan pemateri untuk melatih peserta workshop menggunakan aplikasi canva adalah dengan mengajarkan cara membuat akun canva terlebih dahulu. Yakni dengan mengunjungi situs [www.canva.com](http://www.canva.com) kemudian pilih sign up yang ingin digunakan baik menggunakan google, email, 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. Contoh di tunjukkan pada gambar7



Gambar 7: 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 8



Gambar 8 : 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 bakigan. Pelaksanaan pelatihan mendesain di tunjukkan pada gambar 9 dan 10



Gambar 9: pelatihan mendesain



Gambar 10: pelatihan mendesain

Dengan pelatihan dan penugasan guru-guru SDN Kepanjin sudah bisa di katakan mampu membuat media pembelajaran yang bagus dan menarik.Hal ini bisa dilihat dari semangat dan kerja keras guru-guru SDN Kepanjin yang sudah mulai membuakan hasil kretifitas 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.

### C. 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

Pimpinan dari 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 4 jam mulai dari jam 12.00 samapai jam 16.00.

### 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

#### D. 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 (dalam Andriyani & 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:

<b>Aspek yang dinilai</b>	<b>Skor</b>	<b>Persentase%</b>	<b>Kategori</b>
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 Kepanjin 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 Kepanjin 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.



Gambar 11: Persentase Pemahaman Peserta

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.



Gambar 12: Persentase peserta yang menerapkan materi workshop

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 (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 dilakuka Alfian, dkk. dalam artikelnya Alfian, dkk (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 Kepanjen 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. 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 Kepanjen ini.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. 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.

#### **B. Saran**

Saran tim pelaksana untuk setiap guru SD khususnya di SDN KEPANJIN harus bisa menyesuaikan dengan teknologi sekarang yang lagi pesat-pesatnya agar menghindari hal-hal yang mungkin sering terjadi pada peserta didik di dalam kelas yakni kebosanan karna tidak sedikit guru yang masih selalu menggunakan metode ceramah. Berdasarkan wawancara kepalah sekolah dan salah satu guru di SDN Kepanjin, guru disana masih belum secara maksimal melakukan pemanfaatan terhadap kemajuan teknologi dan informasi dalam mendukung kegiatan pendidikan atau pembelajaran. Harapan kami untuk kepala sekolah agar selalu memberikan imunisi seperti memberikan mereka gambaran bagaimana menggunakan teknologi sebaik mungkin untuk guru guru disana agar proses mengajar lebih kreatif dan inovatif. Karna guru guru disana sangat antusias sekali dalam membuat proses belajar mengajar berjalan dengan indah dan berjalan dengan sebaik mungkin.

## DAFTAR PUSTAKA

Ananda, H. R., & Amiruddin, M. P. (2017). Inovasi pendidikan: Melejitkan potensi teknologi dan Inovasi Pendidikan. Cv. Widya Puspita.

Alfian, A. N., Yudhi, M. M., 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.

Andriani, R., & Afidah, M. (2020). Evaluasi Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat Dosen Universitas Lancang Kuning. *JUPIIS: JURNAL PENDIDIKAN ILMU-ILMU SOSIAL*, 12(1), 271-278.

Bakri, N. F., Simaremare, E. S., Lingga, I. S., & Susilowaty, R. A. (2021). Pelatihan Pembuatan Materi Presentasi Dan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Kepada Guru di Kota Medan Dan Jayapura Secara Online. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 7(1), 1-10.

Inver dkk. 2002. Pelatihan Inovasi Media Pembelajaran Literasi dan Numerasi Antikorupsi Dalam Kondisi Darurat Covid-19 di TK Komplek Masjid Perak Prenggan. *Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*. Volume 7, No 1 Januari 2002, e-ISSN: 2654-4383, p-ISSN: 2502-6828.

Kristiawan, M & Rahmat, N (2018).Peningkatan Profesionalisme Guru Melalui InovasiPembelajaran. *Jurnal Iqra': Kajian Ilmu Pendidikan*, 3(2), 373-390.

Muthoharoh, M. (2019). Media powerpoint dalam pembelajaran. *Tasyri: Jurnal Tarbiyah-Syariah-Islamiah*, 26(1), 21-32.

Rusman, dkk.2012. Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi. Jakarta: Rajawali Pers. hal. 300

Sadirman.2013. Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Sebagai Upaya Meningkatkan Kompetensi Profesionalisme Dan Kreativitas Guru-Guru SMA Muaroh Jambi. *Jurnal Karya Abdi Masyarakat*. Volume 2No,1 Januari-Juni 2013.

Sani.2014. Pelatihan Dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Macromedia Flash. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*. Volume 4, No1 November 2014, p-ISSN:2614-5251,e –ISSN:2614-526X.

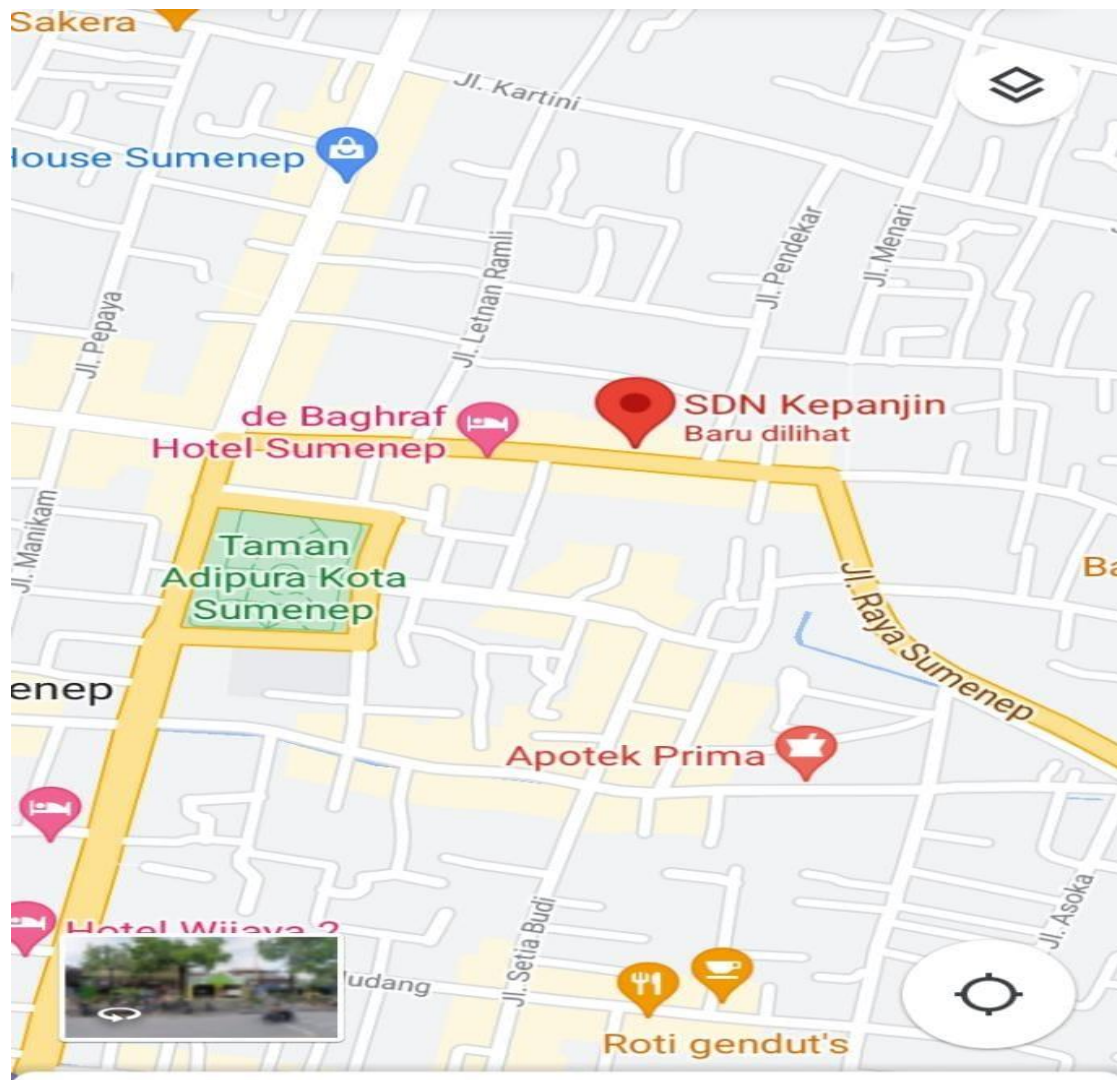


Syarif. 2020. Literasi dan Media Pembelajaran Interaktif Pada Guru SD. Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat. Volume 4 No 2.

Tri. 2018. Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Quizziz Baagi Guru SDN 9 Nagrikaler Untuk Meningkatkan matematis Siswa. jurnal of Community Services in Engineering dan Education (IJOCSEE). Volume 1, No 2(2018) pp. 142-152

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.










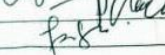








Lampiran 1. Peta Lokasi Mitra



SDN Kapanjin

Lampiran 2. Daftar Hadir Peserta

**Daftar Hadir Peserta Workshop Pengabdian Kepada Masyarakat**

No	Nama	TTD
1	Valka Rama Rosa	
2	Ull Oktavia Mikantha	
3	NUR ISMIRI	
4	Shafira Rizki Astico	
5	Lisanotul Fasihah	
6	Ull Fitriyah	
7	Siti Humairah Hasanah	
8	Putri Aningsih	
9	Muz Asia Sami	
10	MURUL HIDAYATI, S.Pd	
11	SRI SUHARTINI, S.Pd. SP	
12	Marsalah	
13	SITI MURUL HASANAH, S.Pd	
14	Rini Dewanti-O	
15	Rina Koraubati Spd	
16	Lilik Sulaita, S.Pd	
17	Rika Puspita, S.Pd.	
18	Fatin Shazri S.Pd.	

Lampiran 3. Dokumentasi











