



Pembuatan Media Pembelajaran Matematika dan Sains Berbasis Canva untuk Meningkatkan Kecakapan Literasi Digital Guru SD

**Waode Ekadayanti^{1*}, Chairan Zibar L. Parisu², Noer Rakhmat Yanti³, La Sisi⁴,
dan Erwin Eka Saputra⁵**

PGSD, FKIP, Universitas Sulawesi Tenggara^{1,2,3,4,5}

Email: waodeekadayanti@gmail.com^{1*}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kecakapan literasi digital dan kompetensi profesional guru SD Negeri 10 Laeya dalam menggunakan aplikasi Canva untuk pembelajaran matematika dan sains. Masalah utama yang dihadapi adalah minimnya pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, yang berdampak pada kurangnya kreativitas dan inovasi dalam mengajar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah workshop yang melibatkan pelatihan dan pendampingan secara bertahap kepada guru-guru SD Negeri 10 Laeya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kegiatan ini berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran berbasis Canva, serta meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran. Keberhasilan ini diindikasikan oleh meningkatnya partisipasi aktif guru dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Rekomendasi untuk pelaksanaan kegiatan serupa di masa depan mencakup variasi tema pelatihan dan peningkatan jumlah peserta, termasuk guru dari jenjang pendidikan lainnya seperti SMP dan SMA.

Kata Kunci: literasi digital, Canva, media pembelajaran, pengembangan profesional, guru SD

Abstract

This study aims to enhance the digital literacy and professional competence of teachers at SD Negeri 10 Laeya in using the Canva application for mathematics and science instruction. The primary issue addressed is the minimal use of technology in the teaching process, resulting in a lack of creativity and innovation in instruction. The method used in this study is a workshop involving step-by-step training and mentoring for the teachers of SD Negeri 10 Laeya. The results show that this activity successfully improved the teachers' ability to create Canva-based teaching media and boosted their confidence in integrating technology into their teaching practices. This success is indicated by the increased active participation of teachers in creating more creative and innovative teaching media. Recommendations for future activities include varying the themes of the training and increasing the number of participants, including teachers from other educational levels such as junior and senior high schools.

Keywords: digital literacy, Canva, teaching media, professional development, elementary school

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital yang pesat dalam beberapa dekade terakhir telah membawa kita memasuki era Society 5.0, yang merupakan konsep masyarakat cerdas yang mengintegrasikan teknologi tinggi ke dalam kehidupan sehari-hari (Pendidikan, 2024). Dalam konteks pendidikan dasar, penggunaan teknologi digital dalam proses pembelajaran semakin menjadi kebutuhan penting untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan hasil belajar siswa terutama pada jenjang sekolah dasar.

Sekolah dasar (SD) memainkan peran krusial dalam proses pembentukan individu yang akan menjadi bagian integral dari pembangunan bangsa (Rajwa et al., 2023). Saat ini guru dituntut

harus memiliki kecakapan digital untuk menunjang proses pembelajaran di kelas. Namun, tidak semua guru memiliki kecakapan digital yang memadai untuk memanfaatkan teknologi ini secara efektif. Teras mengungkapkan bahwa keterampilan literasi digital guru adalah aspek krusial dalam pemanfaatan teknologi pendidikan. Literasi digital mencakup kemampuan untuk mengakses, memahami, dan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dengan cara yang efektif dan produktif (Teräs, 2022). Oleh karena itu, peningkatan kecakapan literasi digital guru merupakan langkah penting untuk memastikan bahwa mereka dapat menggunakan media pembelajaran digital secara optimal.

Sekolah Dasar Negeri 10 Laeya di Kabupaten Konawe Selatan menghadapi beberapa tantangan signifikan yang menghambat kualitas pembelajarannya. Tantangan utama adalah kurangnya pemanfaatan teknologi informatika dalam proses pembelajaran. Guru-guru di sekolah ini masih mengandalkan metode pembelajaran konvensional yang kurang kreatif dan inovatif, terutama dalam mengajarkan mata pelajaran matematika dan sains. Hal ini berdampak pada rendahnya keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar.

Selain itu, keterbatasan akses terhadap perangkat teknologi seperti komputer dan internet memperparah masalah ini. Tanpa fasilitas yang memadai, guru kesulitan untuk mengintegrasikan media digital yang dapat memperkaya materi pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif. Kurangnya pelatihan bagi guru dalam penggunaan teknologi juga menjadi kendala, mengingat bahwa mereka tidak hanya perlu memahami teknologi, tetapi juga cara mengintegrasikannya dalam kurikulum secara efektif.

Kondisi ini diperburuk dengan minimnya sumber daya pendidikan yang mendukung pembelajaran berbasis teknologi. Buku teks dan materi pembelajaran yang tersedia sering kali tidak mencerminkan perkembangan terbaru dalam bidang matematika dan sains. Oleh karena itu, untuk meningkatkan kualitas pendidikan, diperlukan langkah-langkah strategis yang mencakup pelatihan guru, pengadaan fasilitas teknologi, dan pengembangan materi ajar yang lebih inovatif dan relevan dengan kebutuhan siswa.

Salah satu alat yang semakin populer dalam mendukung proses pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis digital, seperti yang dapat dibuat menggunakan platform desain grafis seperti Canva. Canva merupakan platform desain grafis yang mudah digunakan dan memungkinkan pembuatan berbagai jenis media pembelajaran secara visual menarik dan interaktif. Platform ini menyediakan berbagai template dan alat desain yang memudahkan pendidik untuk menciptakan materi pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan tingkat pemahaman siswa. Dalam konteks ini, pengembangan media pembelajaran matematika dan sains berbasis Canva dapat memberikan solusi inovatif untuk menghadapi tantangan dalam penyampaian materi yang kompleks dan meningkatkan motivasi belajar siswa baik terutama pada jenjang sekolah dasar.

Menurut Kharissidqi & Firmansyah, Canva merupakan aplikasi yang bisa membuat desain media pembelajaran visual yang menarik (Kharissidqi & Firmansyah, 2022). Begitupun (Asnawati, & Sutiah, 2023) & (Sari & Fatonah, 2022) menyatakan bahwa aplikasi Canva dapat meningkatkan motivasi dan prestasi siswa. Sari dan Yuliana juga menyoroti bahwa kompetensi digital guru harus diperkuat agar mereka dapat menggunakan berbagai platform digital dengan efektif dalam proses pembelajaran. Mereka menekankan bahwa integrasi teknologi seperti Canva dalam pendidikan memerlukan dukungan dan pelatihan yang memadai untuk mencapai hasil yang optimal (Yuliana et al., 2023).

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pemanfaatan teknologi informatika di SD Negeri 10 Laeya, menyusun dan melaksanakan program pelatihan dan pendampingan bagi guru dalam penggunaan aplikasi Canva untuk pembelajaran matematika dan sains, meningkatkan kreativitas dan inovasi guru dalam menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi, serta mengevaluasi efektivitas program pelatihan dan pendampingan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri 10 Laeya. Kajian teoritik menunjukkan bahwa penggunaan teknologi informasi dalam pendidikan dapat memberikan berbagai pilihan kreatif dan menarik untuk pembelajaran, yang dapat meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa (Alimuddin et al., 2023). Pembelajaran yang inovatif dan kreatif sangat penting untuk pengembangan kognitif siswa (Farida et al., 2023), membantu mereka menghubungkan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki dengan pengetahuan baru. Selain itu, program pengembangan profesi guru secara berkelanjutan sangat diperlukan untuk memastikan guru tetap update dengan metode dan teknologi pembelajaran terbaru. Hal ini sejalan dengan peraturan yang tertuang dalam PP No. 74 Tahun 2018 tentang Guru, yang menekankan pentingnya kualifikasi akademik dan kompetensi guru (Mardiana et al., 2021).

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pendidikan di SD Negeri 10 Laeya melalui pemanfaatan teknologi informasi. Program pelatihan dan pendampingan yang diusulkan diharapkan dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi guru dalam menciptakan media pembelajaran. Manfaat jangka panjangnya adalah terciptanya generasi yang unggul, tangguh, dan siap bersaing di era globalisasi yang semakin kompetitif. Selain itu, diharapkan penelitian ini dapat merubah pandangan negatif sebagian masyarakat yang menganggap pendidikan dasar hanya sebagai syarat untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Diharapkan hasil dari penelitian ini akan memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan kualitas pendidikan di SD Negeri 10 Laeya melalui pemanfaatan teknologi informasi, khususnya aplikasi Canva. Dengan adanya program pelatihan dan pendampingan yang terstruktur, guru-guru di SD ini dapat meningkatkan kecakapan literasi digital dan kompetensi profesional mereka, sehingga mampu menciptakan media pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif. Hal ini tidak hanya akan meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam belajar matematika dan sains, tetapi juga membantu guru untuk lebih percaya diri dalam menggunakan teknologi dalam proses pembelajaran. Selain itu, sertifikat pelatihan yang diberikan diharapkan dapat menjadi motivasi tambahan bagi guru untuk terus mengembangkan diri. Dampak positif dari program ini, memberikan inspirasi bagi sekolah-sekolah lain untuk mengikuti jejak yang sama.

Pembuatan media pembelajaran matematika dan sains berbasis Canva diharapkan dapat membantu guru dalam menciptakan materi ajar yang lebih menarik dan efektif. Selain itu, pelatihan dan bimbingan dalam penggunaan Canva akan meningkatkan kecakapan literasi digital guru, sehingga mereka dapat lebih siap menghadapi tuntutan pendidikan yang semakin berbasis teknologi. Dengan demikian, tujuan dari pembuatan media pembelajaran ini tidak hanya untuk meningkatkan kualitas materi ajar, tetapi juga untuk memberdayakan guru dalam memanfaatkan teknologi digital secara lebih maksimal dalam proses pembelajaran.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat terdiri dari beberapa tahapan yakni:

a) Survei Mitra

Survei mitra merupakan langkah awal yang dilakukan untuk menganalisis situasi dan mengidentifikasi masalah yang dihadapi mitra yang akan dijadikan sebagai objek sasaran.

b) Koordinasi dengan Guru dan Kepala Sekolah

Dalam kegiatan ini koordinasi antara guru dan kepala sekolah sangat penting untuk menentukan kesepakatan mufakat dalam pelaksanaan teknis pembuatan media pembelajaran berbasis Canva dalam pembelajaran matematika dan sains bagi guru-guru SD Negeri 10 Laeya Kabupaten Konawe Selatan.

c) Sosialisasi Program

Sosialisasi dilaksanakan bertujuan untuk memberi informasi tentang serangkaian rencana pelaksanaan program pelatihan dan pendampingan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva. Sosialisasi disampaikan kepada perwakilan guru SD Negeri 10 Laeya Kabupaten Konawe Selatan yang akan mendapat pelatihan.

d) Pelaksanaan Program

Pelaksanaan program dimulai dengan pemaparan pembelajaran cara menggunakan aplikasi Canva secara umum, kemudian demonstrasi pembuatan media pembelajaran berbasis Canva dalam pembelajaran matematika dan sains bagi guru SD Negeri 10 Laeya Kabupaten Konawe Selatan, simulasi dan unjuk kerja kemampuan guru dalam menggunakan aplikasi Canva, monitoring dan pendampingan perkembangan pelaksanaan program yaitu mengaplikasikan kegiatan pembelajaran matematika dan sains yang dipelajari dari media pembelajaran berbasis Canva pada siswa di sekolah, sebagai bagian dari pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

e) Evaluasi Kegiatan

Mengevaluasi perkembangan pelaksanaan pembuatan media pembelajaran berbasis Canva dalam pembelajaran matematika dan sains yang dilaksanakan oleh guru di sekolah, memberikan saran untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Canva sesuai dengan kebutuhan masing-masing kelas yang melihat pada usia dan karakter siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Copyright: Waode Ekadayanti, Chairan Zibar L. Parisu, Noer Rakhmat Yanti, La Sisi, Erwin Eka Saputra

Program Pengabdian kepada Masyarakat pada awalnya diperuntukkan bagi guru SD Negeri 10 Laeya, namun pada kenyataannya kepala sekolah dan tenaga kependidikan SD Negeri 10 Laeya juga ikut bergabung untuk mempelajari pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva. Adapun tahapan kegiatan pengabdian yang telah terlaksana adalah sebagai berikut.

Tahap Awal Pengabdian

Survei lokasi menjadi langkah awal dalam melaksanakan pengabdian ini. Pada tahap ini, kepala sekolah diwawancara untuk menanyakan kebutuhan dan kendala yang dialami oleh pihak sekolah dalam menghadapi pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika dan sains. Dari pertemuan singkat ini, diketahui bahwa kepala sekolah dan guru tidak mengetahui aplikasi Canva yang merupakan aplikasi pembuatan media pembelajaran. Salah satu guru mengatakan “selama ini kami hanya mengambil media pembelajaran dari buku atau dari *google* karena kesulitan untuk membuat media pembelajaran sendiri”.

Tahap Pelaksanaan

Pengabdian diawali dengan acara pembukaan dan perkenalan pelaksana pengabdian. Acara dibuka oleh Kepala Sekolah pada pukul 09.00 WITA. Pembukaan dan perkenalan dilaksanakan ± 30 Menit. Pada Gambar 4.1, ketua tim Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) sedang menjelaskan tujuan diadakan kegiatan ini sekaligus memperkenalkan diri bersama tim PKM Universitas Sulawesi Tenggara



Gambar 1. Perkenalan mengenai kegiatan PKM

Selanjutnya, materi pelatihan disampaikan kepada masyarakat tentang penggunaan aplikasi Canva dalam media pembelajaran matematika dan Sains untuk meningkatkan kecakapan literasi digital guru SD Negeri 10 Laeya.



Gambar 2. pemateri sedang menjelaskan Langkah-langkah dalam menggunakan aplikasi Canva

Gambar 3 berikut menunjukkan bahwa pemateri secara intens membantu setiap guru yang masih mengalami kendala untuk menggunakan Canva, misalnya saat ingin login atau menggunakan tools yang tersedia pada aplikasi Canva. Hal ini penting untuk memastikan semua guru mendapat kesempatan untuk bisa berhasil dalam membuat media pembelajaran mereka. Perlu diketahui pula bahwa tingkat pemahaman setiap guru tentang teknologi sangat beragam sehingga ada beberapa guru yang perlu pendampingan secara langsung.



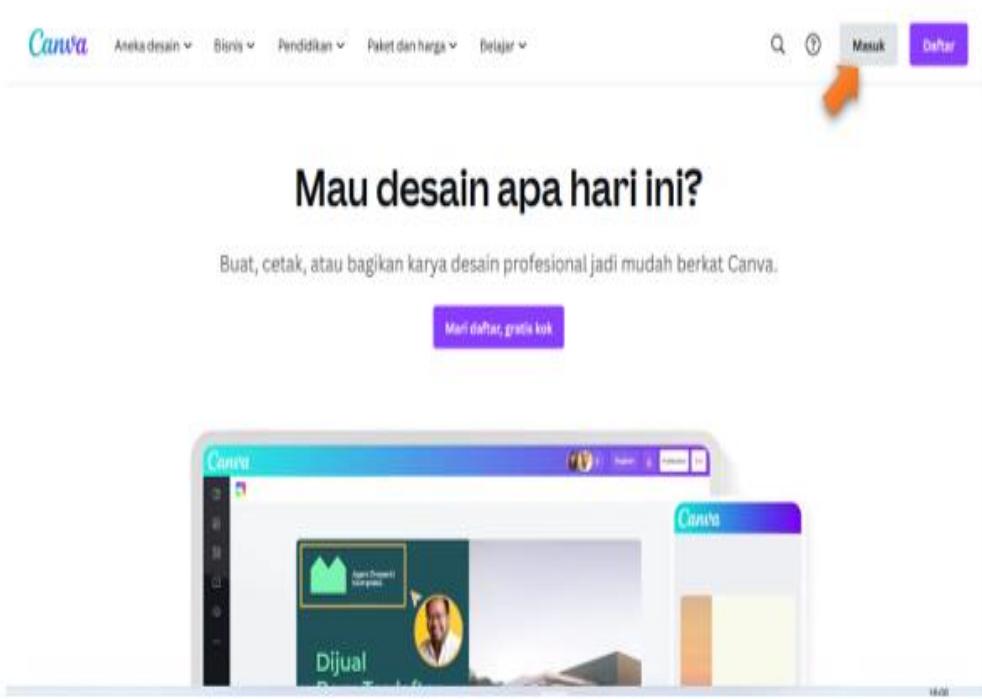
Gambar 3. pemateri membantu guru menggunakan Canva

Adapun tahap-tahap penggunaan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran mata pelajaran matematika dan sains adalah sebagai berikut:

Langkah-langkah pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan media CANVA.

1. *Log in* terlebih dahulu

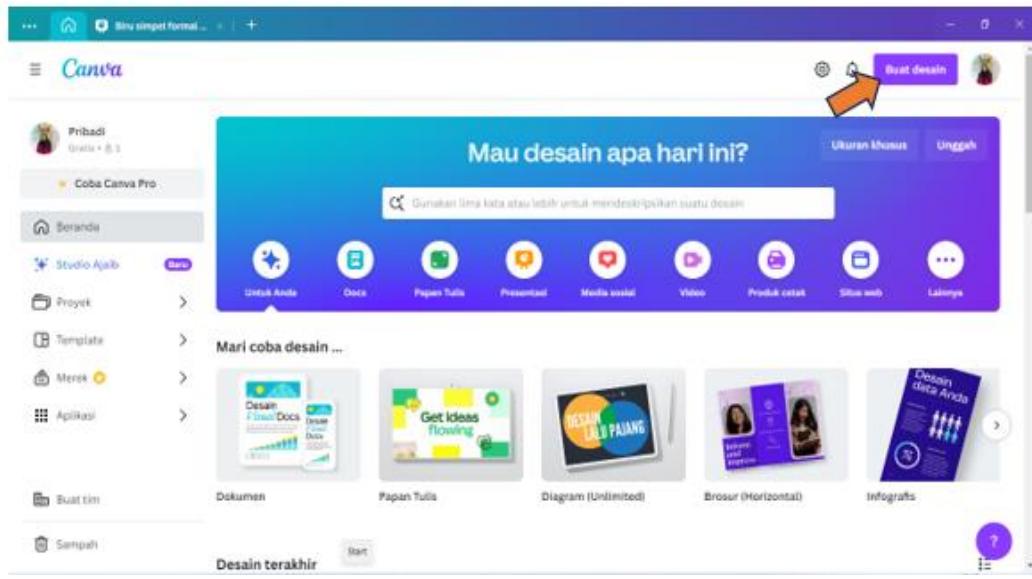
Untuk menggunakan Canva kita bisa masuk menggunakan akun Google yang kamu sudah miliki.



Gambar 4. Tampilan awal canva

2. Klik "buat desain"

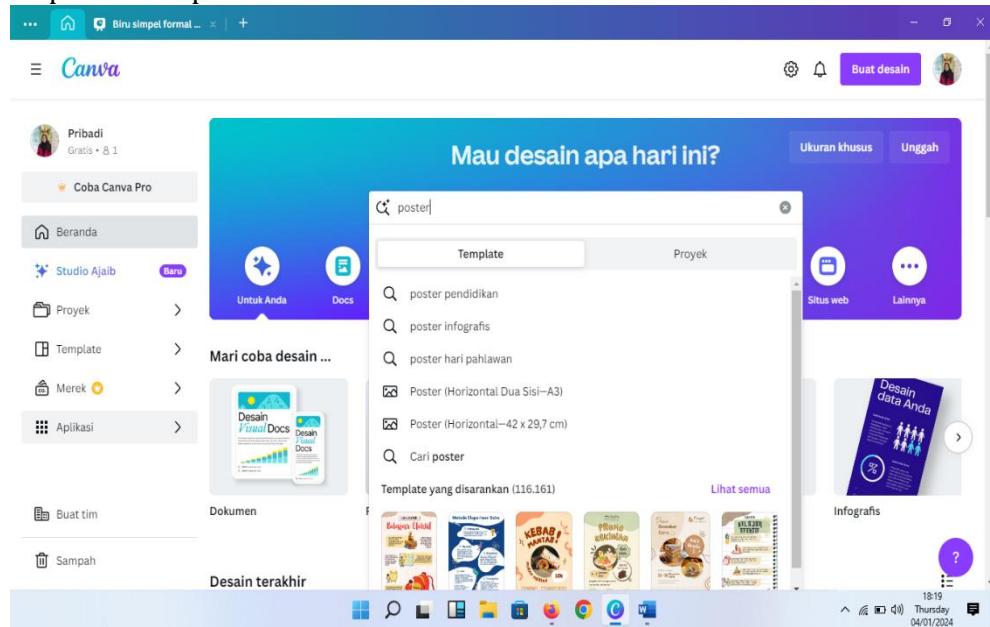
Setelah itu, klik buat desain dan pilih salah satu desain yang ingin kamu buat.



Gambar 5. Menu awal canva sebelum membuat desain

3. Pilih template sesuai keinginan

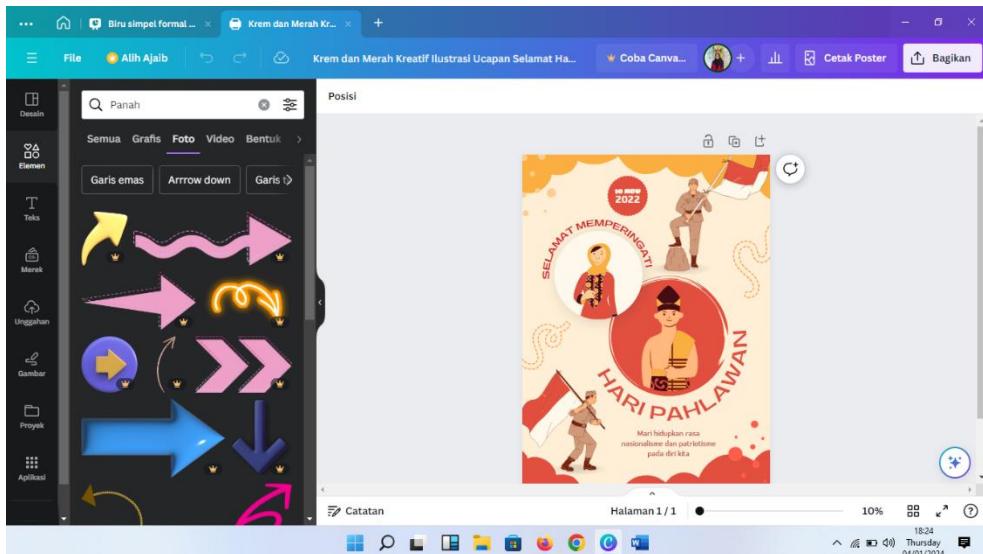
Template-template yang disediakan oleh Canva untuk kamu yang ingin membuat desain banner blog, poster, pamflet. Sebagai contoh, jika kita menginginkan untuk membuat poster, klik pada pencarian “poster”



Gambar 6. Pilihan-pilihan tamplate yang tersedia

4. Tambahkan foto dan grafis

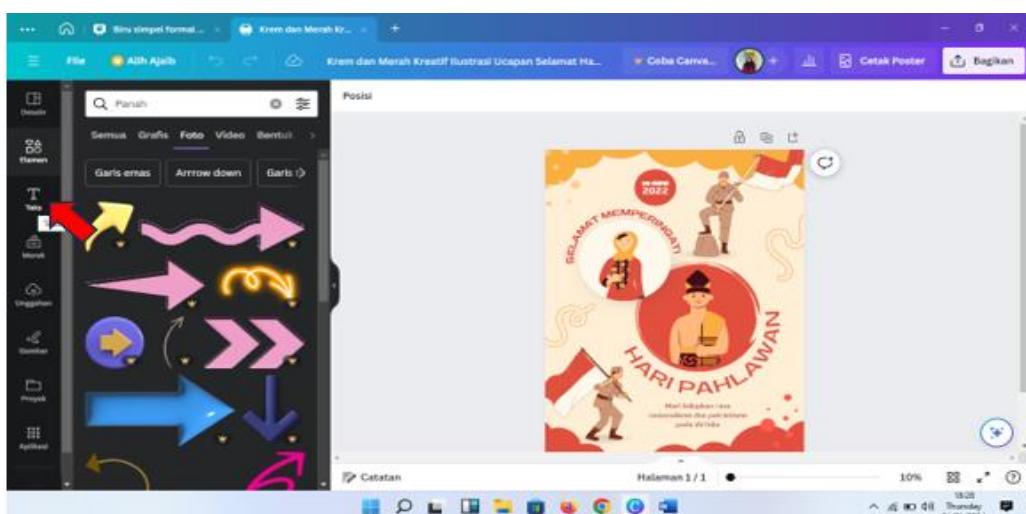
Untuk menambahkan desain yang unik dalam proses kreatifmu, kamu dapat menambahkan foto di dalamnya. Di pojok kiri tampilan saat kamu mulai mendesain, ada pilihan fitur foto. Di situ terdapat banyak sekali foto yang telah disajikan oleh Canva dan gratis digunakan.



Gambar 7. Desain canva dengan memasukkan item foto

5. Tambahkan tulisan

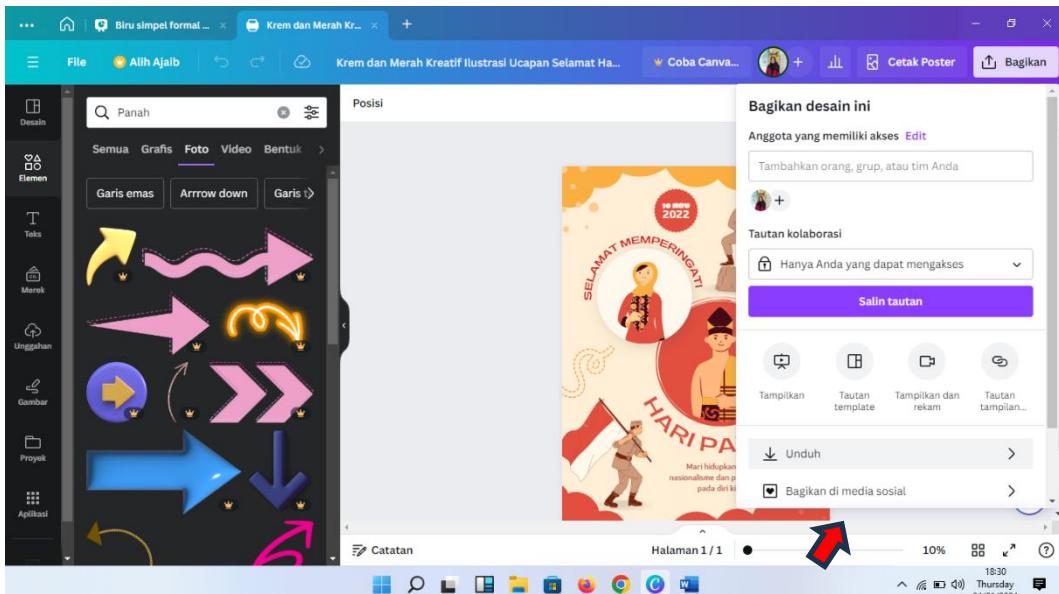
Selain bisa menambahkan foto ke dalam desainmu, kamu juga bisa menambahkan teks tulisan untuk semakin memperindah desainmu. Caranya cukup klik ‘teks’ yang berada di kiri, kemudian kamu bebas memilih font sesuka hatimu.



Gambar 8. Cara memasukkan teks pada gambar

6. Download Gambar

Setelah mendesain poster, kamu bisa mendownload hasil yang telah buat. Kamu tinggal klik ‘bagikan’ lalu klik unduh. Kamu akan diarahkan untuk memilih jenis unduhan apa yang diinginkan, JPG, PDF, WORD, PNG.



Gambar 9. Mendownload desain yang telah dibuat

Tahap Akhir

Kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ditutup dengan penandatangan MoA antara Ketua Program Studi PGSD FKIP Unsultra dengan Kepala Sekolah Dasar Negeri 10 Laeya dan juga foto bersama dengan seluruh peserta kegiatan.



Gambar 10. Penandatanganan MoA Ketua Program Studi PGSD FKIP Unsultra dengan Kepala Sekolah Dasar Negeri 10 Laeya

SIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilaksanakan dalam bentuk pelatihan dengan tema "Penggunaan Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Matematika dan Sains untuk Meningkatkan Kecakapan Literasi Digital Guru SD Negeri 10 Laeya telah terlaksana dengan baik. Hasil yang diperoleh dari kegiatan ini adalah meningkatnya kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika dan sains dengan menggunakan aplikasi Canva dan juga meningkatnya kepercayaan diri guru dalam mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran sekolah dasar, sehingga memasukkan media pembelajaran buatan guru dalam pembelajaran bukan lagi menjadi hal yang tidak mungkin dilakukan. Kegiatan pengabdian seperti ini dapat dilakukan secara rutin baik di lokasi yang sama maupun di lokasi yang berbeda untuk membekali dan meningkatkan kemampuan guru dengan perkembangan teknologi. Selanjutnya, tema dalam kegiatan berikutnya dapat divariasikan dalam penggunaan aplikasi teknologi lainnya sehingga guru bisa terus menerapkan konsep *lifelong learner* atau pembelajar sepanjang hayat, sekaligus memotivasi siswa untuk selalu belajar dan berusaha. Untuk kegiatan selanjutnya diharapkan jumlah peserta dapat ditingkatkan dan guru yang dilibatkan tidak hanya berasal dari SD tetapi juga ke jenjang lainnya yaitu SMP dan SMA.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih disampaikan atas pendanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dibiayai oleh Universitas Sulawesi Tenggara, yaitu dana internal Tahun 2023, Kepala dan Guru SD Negeri 10 Laeya, seluruh tim PKM dosen dan mahasiswa, Program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, serta semua pihak yang telah membantu terlaksananya kegiatan PKM ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alimuddin, A., Niaga Siman Juntak, J., Ayu Erni Jusnita, R., Murniawaty, I., & Yunita Wono, H. (2023). Nipa-Nipa Lama Antang No. 23 Makassar, Sulawesi Selatan 2 Universitas Kristen Teknologi Solo. *Menur Pumpungan, Kec. Sukolilo, Kota SBY, 05(04)*, 36–38.
- Asnawati, Y., & Sutiah, S. (2023). Pengembangan Media Vidio Animasi Berbasis Aplikasi Canva Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Journal of Islamic Education*, 9(1), 64–72. <https://doi.org/10.18860/jie.v9i1.22809>
- Farida, N., Ningsih, R. W., Inta, A., & Ndruru, J. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran STEAM terhadap Perkembangan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun. *Journal on Education*, 06(01), 10383–10399.
- Kharissidqi, M. T., & Firmansyah, V. W. (2022). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Yang Efektif. *Indonesian Journal Of Education and Humanity*, 2(4), 108–113. <http://ijoehm.rcipublisher.org/index.php/ijoehm/article/view/34>
- Mardiana, D., Teguh Supriyanto, R. , & Pristiwiati, R. (2021). Tantangan Pembelajaran Abad-21: Mewujudkan Kompetensi Guru Kelas Dalam Mengaplikasikan Metode Pengajaran Bahasa. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 6(2), 1–18. <https://doi.org/10.33084/tunas.v6i2.2519>
- Pendidikan, J. (2024). *Cendikia Cendikia*. 2(3), 454–474.
- Rajwa, J., Alviyani, N., Putri, F. E., & Kusumaningati, W. (2023). Pembelajaran Materi IPA & Edukasi pada Siswa/i di SDIT An-Nuriyah Jakarta. In *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*, 1(1), 1–7.
- Sari, L. S., & Fatonah, S. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva terhadap Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 1699–1703.
- Teräs, M. (2022). Education and technology: Key issues and debates. *International Review of Education*, 68(4), 635–636. <https://doi.org/10.1007/s11159-022-09971-9>
- Yuliana, E., Nirmala, S. D., & Ardiasih, L. S. (2023). Pengaruh Literasi Digital Guru dan Lingkungan Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 28–37. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4196>