

## **Guru Inovatif dan Kreatif Berbasis Kearifan Lokal Menggunakan Aplikasi CANVA**

**Indra Perdana<sup>1\*</sup>, Yoan Theasy<sup>2</sup>, Syarah Veniaty<sup>3</sup>, Rahmat Winata<sup>4</sup>, Muhammad Rizaldi<sup>4</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Magister Pendidikan Dasar, Program Pasca Sarjana, Universitas Palangka Raya

<sup>2</sup>Program Studi Pendidikan Fisika, Universitas Palangka Raya

<sup>3</sup>Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Palangka Raya

<sup>4</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, Universitas Palangka Raya

\*Email: indra.perdana@fkip.upr.ac.id

### **Abstract**

Innovative and creative teachers can be trained through socialization and training activities for teachers. This activity aims to expand teacher knowledge and improve teacher skills in utilizing technology through the preparation and creation of teaching materials using the Canva application. The community service activities carried out by the PKM team of the Superior Human Resources Supporting Lecturer Program (PDPSU) at the State Elementary School located at Jl. Jawa 01, PAHANDUT, Pahandut District, Palangka Raya City, Central Kalimantan Province, have several stages, namely (1) Participation method, namely the community service team actively participates in providing knowledge socialization activities to teachers regarding the important role of teaching materials in learning, then material on how to utilize technology through the Canva application and link it to local wisdom; (2) Survey method, namely distributing questionnaires to training participants before and after implementation, as well as a satisfaction survey of community service partners and (3) Training, namely the community service team provides skills training to teachers to create teaching materials in the form of animated folk tales using the Canva application; (4) Activity Evaluation. This community service activity aims to produce innovative and creative teachers in compiling interesting teaching materials based on local wisdom. Partnership Program This activity can provide direct benefits to improving the human resources of Elementary School teachers in learning at school.

**Keywords:** *canva, local wisdom, innovative and creative teachers*

### **Pendahuluan**

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang menuntut satuan pendidikan untuk mengikuti perubahan dan peningkatan keterampilan salah satunya dalam menggunakan dan memanfaatkan teknologi dalam menyusun, mengembangkan, maupun membuat bahan ajar. Bahan ajar merupakan komponen yang memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Materi pelajaran yang dikemas dengan baik dan menarik dalam bahan ajar akan memberikan dampak terhadap motivasi, semangat belajar dan hasil belajar siswa. Inovasi media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menarik perhatian dan meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran di sekolah (Djulhijjah, Noer, dan Linda, 2017).

Guru sebagai fasilitator yang bertanggung jawab untuk menyediakan bahan ajar atau materi ajar dalam proses pembelajaran, dimana bertujuan untuk memberikan kemudahan dan kepraktisan bagi siswa dalam mempelajarinya. Guru dituntut untuk menjadi seorang pendidik yang inovatif dan kreatif, untuk mewujudkan bahan ajar tersebut. Conny Semiawan (1990) menegaskan bahwa "Kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru, ciptaan itu tidak perlu seluruhnya produk baru mungkin saja gabungannya, kombinasinya sedangkan unsur-unsurnya sudah ada sebelumnya". Pada kenyataannya dilapangan adalah guru lebih banyak mengandalkan buku paket/buku teks atau bahan ajar yang sudah tersedia disekolah. Pentingnya menyusun bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan,

manfaat bahan ajar dalam penyiapan perangkat pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran. Guru kurang memahami mekanisme dan teknis menyusun bahan ajar yang benar serta terbatasnya sarana TIK di sekolah dan terbatasnya kemampuan guru dalam pemanfaatannya.

Kusrianto (2013) menyatakan bahwa komunikasi secara visual dalam bentuk signal-signal yang disampaikan secara non verbal, 93% dapat mencapai sasaran, yakni pemahaman diterima oleh audiens. Pengertian isyarat non verbal yang dimaksud adalah berupa bahasa gambar yang mampu mengembangkan imajinasi audiens lebih dalam dan lebih luas dibanding pesan verbal, baik berupa auditori maupun pesan teks. Teks lebih bersifat pasti dan terbatas pada satu definisi, sementara gambar dapat memberi peluang multi interpretasi tanpa batas. Media pembelajaran perlu memperhatikan efek ilustrasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik (Junaedi, 2021). Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir dalam dunia teknologi ialah aplikasi *Canva*. *Canva* adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *canva*. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada *Canva* seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Menurut Tanjung & Faiza (2019) Adapun kelebihan dalam aplikasi *canva* dapat dilihat, yaitu: (1) Memiliki beragam desain yang menarik; (2) Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan; (3) Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis; dan (4) Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai.

Bahan ajar dalam bentuk ilustrasi cerita rakyat yang disusun dan dibuat menggunakan aplikasi *Canva* dapat

diintegrasikan dengan berbagai kearifan lokal yang ada daerah Kalimantan Tengah. Kearifan lokal dimaksud sebagaimana Menurut Saini (2005) yaitu sikap, pandangan, dan kemampuan suatu komunitas di dalam mengelola lingkungan rohani dan jasmaninya, yang memberikan kepada komunitas itu daya tahan dan daya tumbuh di dalam wilayah dimana komunitas itu berada. Masyhuri (2023) menegaskan bahwa kearifan lokal memiliki 3 fungsi yaitu: fungsi dialogis yakni fungsi saling membuka diri untuk saling mengenal, fungsi integratif, yakni fungsi menyatukan keragaman dan mempererat kohesi solidaritas, fungsi transformatif, yaitu fungsi mengubah ketertinggalan dan konflik ke kemajuan, kebersamaan dan perdamaian.

Salah satu Sekolah Dasar Negeri yang terdapat di Kota Palangka Raya Kalimantan Tengah adalah SDN 1 Pahandut. Program Dosen Pendukung SDM Unggul (PDPSU) Universitas Palangka Raya memiliki tujuan untuk memperluas pengetahuan dan mengembangkan kemampuan guru dalam berinovasi dan berkreasi dalam mempersiapkan dan menyusun bahan ajar yang menarik dan berkualitas dengan bantuan aplikasi *Canva*, serta bagaimana mengintegrasikan kearifan lokal pada bahan ajar tersebut.

Permasalahan yang ditemukan di SDN 1 Pahandut Palangka Raya adalah 1) guru lebih banyak mengandalkan buku paket/buku teks atau bahan ajar yang sudah tersedia disekolah, 2) Guru kurang memahami mekanisme dan teknis menyusun bahan ajar yang benar serta terbatasnya sarana TIK di sekolah dan terbatasnya kemampuan guru dalam pemanfaatannya, 3) Masih kurangnya pengetahuan guru-guru terhadap aplikasi *Canva*, 4) Kearifan lokal yang masih jarang diintegrasikan dalam bahan ajar, 5) Guru masih kurang memiliki pengetahuan dalam memanfaatkan akun *belajar id* yang dapat digunakan sebagai akun untuk mengakses berbagai konten gratis di aplikasi *Canva*.

Program Dosen Pendukung SDM Unggul ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan guru-guru di SDN 1 Pahandut Palangka Raya untuk berinovasi dan berkreasi dalam menyusun bahan ajar yang mengintegrasikan kearifan lokal dengan bantuan aplikasi *Canva* untuk mendukung pembelajaran yang berkualitas di sekolah.

## Metode Pelaksanaan

### Waktu dan Tempat Pelaksanaan

Program Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan pada bulan Juni-Desember 2024 berlokasi di Sekolah Dasar Negeri yang berlokasi di Jl. Jawa No. 1, PAHANDUT, Kec. Pahandut, Kota Palangka Raya Prov. Kalimantan Tengah. Program PKM-PDPSU ini akan dilaksanakan selama 7 bulan yang dimulai sejak bulan awal pendanaan program PKM-PDPSU. Program ini diawali dengan pengenalan awal aplikasi *Canva*, kemudian sosialisasi mengenai bahan ajar yang menggunakan aplikasi *Canva*. Kegiatan ini bertempat di ruang guru SDN 1 Pahandut Palangka Raya. Setelah sosialisasi, akan dilanjutkan dengan kegiatan pelatihan bagaimana mengintegrasikan kearifan lokal pada bahan ajar dengan menggunakan aplikasi *Canva*. Pada akhir kegiatan dilaksanakan evaluasi hasil kegiatan.

## Hasil dan Pembahasan

### Aktivitas Peserta

Kegiatan sosialisasi dilaksanakan di ruang guru SDN 1 Pahandut Palangka Raya pada hari Kamis 25 Juli 2024. Peserta pelatihan yang hadir berjumlah 17 orang Guru.

#### 1) Pengenalan Aplikasi Canva

Pada kegiatan sosialisasi para peserta mitra PKM diberi pengenalan mengenai aplikasi Canva, materi pentingnya kearifan lokal diintegrasikan dalam bahan ajar. Canva merupakan salah satu platform yang memiliki desain berbasis web yang juga

dapat diunduh pada sistem android. Aplikasi ini menyediakan dan memberikan fasilitas fitur-fitur yang banyak memberikan manfaat untuk menunjang dalam dunia pendidikan. Canva adalah alat bantu untuk kreativitas dan kolaborasi bagi semua kelas, sehingga baik guru maupun siswa dapat mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif, membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi mudah, interaktif dan menyenangkan ([www.canva.com](http://www.canva.com)).



Gambar 1. Pengenalan Aplikasi *Canva*



Gambar 2. Materi Aplikasi *Canva*

Bagi pendidik yang telah memiliki akun *belajar.id* maka akan dapat mengoptimalkan aplikasi Canva karena saat ini terdapat program kemdikbud dengan memberikan akun *belajar.id* untuk seluruh guru pada jenjang PAUD, SD, SMP, SMA, SMK dan SLB. Dengan memiliki akun *belajar.id* maka akun belajar ini bisa dimanfaatkan untuk membuat media pembelajaran yang bervariasi. Salah satu pemanfaatan akun *belajar.id*, yaitu bisa dimanfaatkan untuk mendaftar pada platform *Canva for Education*.

#### 2) Pelatihan dan pendampingan untuk membuat cerita rakyat menggunakan Canva

Pada tahap ini tim PKM memberikan pelatihan dan tutorial bagaimana membuat

cerita ilustrasi yang mengintegrasikan kearifan lokal daerah Kalimantan Tengah dengan memanfaatkan aplikasi Canva.



Gambar 3. Contoh cerita rakyat



Gambar 4. Bagian dari cerita yang dikemas dalam beberapa halaman

Apabila hasil yang telah dibuat didownload pada aplikasi Canva, maka akan berubah menjadi Pdf. Animasi akan bergerak dan tulisan akan bergerak apabila akses melalui link yang dibagikan oleh pemilik akun. Seperti contoh dibawah ini link dari cerita rakyat daerah Kalimantan Tengah yang telah dibuat "Legenda Hantuen"



Gambar 5. Kegiatan Pelatihan dan Pendampingan



Gambar 6. Peserta membuat cerita ilustrasi didampingi tim PKM

Pada pelaksanaan kegiatan pelatihan para peserta yang antara lain adalah guru sangat antusias dalam mengikuti tiap tahap kegiatan sosialisasi maupun kegiatan pelatihan bersama tim PKM LPPM Universitas Palangka Raya. Tim yang terdiri dari dosen dan mahasiswa senantiasa mendampingi dan membimbing peserta dalam mencoba dan membuat cerita ilustrasi menggunakan aplikasi Canva. Mahasiswa yang membimbing peserta sebelumnya juga sudah diberikan pengarahan agar kegiatan dapat berjalan dengan efektif dan efisien. Peserta ada beberapa yang mengalami sedikit hambatan dalam melakukan praktik latihan hal ini disebabkan antara lain adalah kurangnya keterampilan menggunakan laptop, karena peserta jarang menggunakan laptop dalam menyusun dan membuat bahan ajar. Peserta yang adalah guru lebih memilih buku dan bahan media cetak lainnya yang sudah tersedia disekolah saja sebagai bahan ajar.

Kegiatan Sosialisasi dan Pelatihan oleh tim PKM berjalan lancar dan dapat diikuti oleh semua peserta dengan antusias dapat dilihat dari kehadiran peserta dari awal sampai kegiatan selesai. Hasil evaluasi dan diskusi yang diperoleh adalah para peserta menyatakan kegiatan yang diadakan oleh tim PKM sangat menarik dan bermanfaat, diharapkan dapat berlanjut. Peserta menyatakan bahwa kegiatan ini berbeda dengan kegiatan sosialisasi dan pelatihan yang pernah diikuti sebelumnya. Guru menyatakan bahwa pernah diperkenalkan aplikasi Canva, untuk membuat poster serta Persentasi Power Point tetapi belum pernah

diajarkan bagaimana membuat cerita ilustrasi animasi bergerak.

Hasil PKM, memperlihatkan bahwa para peserta telah memiliki pemahaman terhadap pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran. Hasil diskusi tanya-jawab menunjukkan bahwa pada umumnya penguasaan peserta pelatihan cukup baik. Selanjutnya, capaian hasil praktik pembuatan media pembelajaran menggunakan canva menunjukkan bahwa peserta pelatihan telah memahami langkah-langkah menggunakan aplikasi canva dan bagaimana menggunakan aplikasi tersebut dan sebagian guru telah mampu menghasilkan media canva namun belum mencapai kesempurnaan.

Tim PKM LPPM Universitas Palangka Raya sebagai mitra kerja sama berusaha membantu peserta untuk memberikan sosialisasi dan pelatihan memanfaatkan aplikasi canva untuk membuat media pembelajaran dan bagaimana mengintegrasikan kearifan lokal. Kegiatan pelatihan ini diharapkan kepada masing-masing guru dapat lebih dikembangkan lagi dan dapat dilakukan dengan konsisten dalam usaha pemenuhan keperluan pembelajaran di masing-masing mata pelajaran. Dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ini memiliki kelebihan diantaranya: a) Terbentuknya kerjasama yang terjalin dengan pihak mitra, b) Peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva, c) Pemberdayaan sarana dan prasarana penunjang yang dimiliki sebagai upaya optimalisasi dan pengendalian mutu pembelajaran di sekolah, d) Meningkatkan kesadaran akan pentingnya kearifan lokal antara lain dengan mengintegrasikan dalam media pembelajaran. Selama pelatihan berlangsung antusias dan fokus peserta cukup tinggi, peserta dengan sungguh-sungguh mengikuti jadwal kegiatan dari awal hingga berakhir. Dukungan guru, wakil kepala sekolah serta kepala sekolah cukup besar selama pelaksanaan pelatihan,

sehingga kegiatan dapat berjalan dengan lancar tanpa kendala.

## Kesimpulan

Hasil evaluasi proses yang dilakukan selama berlangsung kegiatan PKM melalui pengamatan, menunjukkan bahwa pemahaman peserta sangat baik dan aktivitas peserta berkategori baik pula. Hasil penilaian produk yang dibuat peserta menunjukkan bahwa semua peserta mampu menghasilkan media canva dengan kualifikasi cukup baik atau belum mencapai kesempurnaannya. Respon peserta pelatihan sangat baik, terlihat dengan keaktifan peserta dalam menyelesaikan tugas yang diberikan secara individu dapat terselesaikan dengan baik.

## Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih disampaikan kepada mitra SDN 1 Pahandut Palangka Raya. Selanjutnya kepada LPPM Universitas Palangka Raya yang telah mendukung pendanaan kegiatan ini.

## Daftar Pustaka

- Conny Semiawan. 1990. *Memupuk Bakat dan Kreativitas Sekolah Menengah*. Jakarta: Gramedia
- Dzulhijjah, Putri, Asmadi M. Noer, dan Roza Linda. 2015. *Penerapan Prezi Dekstop Sebagai Media Presentasi untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta didik pada Pokok Bahasan Hidrokarbon di Kelas X SMA Negeri 9 Pekanbaru*. Riau: Program Studi Pendidikan Kimia Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau.
- Junaedi. S. 2021. Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah *English for Information Communication and Technology*. Bangun Rekaprima, 7(2).

- Kusrianto. Adi. 2013. *Business Presentation*. Elex Media Komputindo Kompas Gramedia:Jakarta
- Masyhuri, Suud, Muhammad, I., dan Nursaptini. Pengembangan Media Pembelajaran Sosiologi Berbasis Kearifan Lokal (Pendampingan Pada Guru Sosiologi di SMAN 1 Pemenang Lombok Utara). *Jurnal Pengabdian Inovasi Masyarakat Indonesia*, 2 (1), 54-58.
- Saini, K.M. 2005. Kearifan Lokal di Arus Global. *Pikiran Rakyat*, halaman 8-12.
- Tanjung, R. E., dan Faiza, D. 2019. Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *VOTEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, (Online), Vol.7 No.2, <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/UniversitasRiau>, vol. 2, no. 2, Oct. 2015, pp. 1-11.voteknika/article/view/104261, (diakses pada tanggal 10 Mei 2024).