

PELATIHAN PEMBUATAN POSTER DENGAN MENGUNAKAN MEDIA CANVA BAGI GURU MADRASAH IBTIDAIYAH AL-MURSYIDIYAH AL- ASYIROTUS ASYAFIYYAH

Teti Desyani^{1*}, Hendri Ardiansyah¹, Achmad Hindasyah¹

¹Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspipetek No. 46, Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota
Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia

¹Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang

e-mail: ^{1*}dosen00839@unpam.ac.id, ²dosen00832@unpam.ac.id,

³dosen00121@unpam.ac.id

Abstrak– Seiring berkembangnya zaman, teknologi yang kita gunakan bisa bermacam-macam dan berkembang semakin pesat seperti halnya internet dalam kehidupan kita sehari-hari begitupun dalam dunia Pendidikan. Berdasarkan tujuan pendidikan Indonesia sesuai Undang-Undang Dasar No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dapat dipahami bahwa untuk mencapai kualitas kehidupan yang lebih baik, maka pendidikan menjadi hal penting yang harus ditempuh oleh manusia untuk menjadi individu yang berkembang potensinya dan memiliki kualitas yang lebih baik. Adapun tujuan melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah untuk meningkatkan kemampuan guru-guru **Madrasah Ibtidaiyah Al-Mursyidiyyah Al-Asyirotus Asyafi'iyah** dalam penggunaan media pembelajaran pembuatan poster, khususnya pemanfaatan media canva. Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian di yayasan Hayatus Sakinah ini dimulai dari kegiatan survey terlebih dahulu, pelaksanaan kegiatan pengabdian, sampai kepada penyusunan laporan. Berdasarkan diskusi yang telah disepakati diperoleh kesimpulan bahwa para peserta pengabdian di yayasan Hayatus Sakinah merasa antusias atas diselenggarakannya kegiatan pengabdian pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan pemanfaatan media Canva. Kegiatan Pengabdian ini berjalan lancar terlihat dari tingkat kehadiran peserta yang tinggi. Antusiasme para peserta terlihat dari aktifnya saat berdiskusi dan banyaknya pertanyaan yang dilontarkan pada saat sesi tanya-jawab kepada tim pengabdian. Hal ini dikarenakan para peserta menyadari bahwa di era teknologi informasi, pembelajaran secara online merupakan salah satu sarana penting dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa sekolah. respon peserta atas kegiatan pengabdian yang dilaksanakan menyatakan bahwa, dari kualitas penerangan adalah sangat baik. Peserta juga menyatakan sangat paham atas penjelasan yang telah diberikan oleh tim pengabdian.

Kata Kunci: *Intenet, Media Pembelajaran, Canva*

Abstract– As time progresses, the technology we use can vary and develop more rapidly, such as the internet in our daily lives as well as in the world of education. Based on the goals of Indonesian education in accordance with Constitution No. 20 of 2003 concerning the National Education System, it can be understood that in order to achieve a better quality of life, education is an important thing that must be pursued by humans to become individuals who develop their potential and have better quality. Good. The aim of carrying out this community service activity is to improve the ability of **Madrasah Ibtidaiyah Al-Mursyidiyyah Al-Asyirotus Asyafi'iyah** teachers in using poster-making learning media, especially the use of Canva media. The method for implementing service activities at the Hayatus Sakinah foundation starts from survey activities first, carrying out service activities, to preparing reports. Based on the agreed discussion, it was concluded that the service participants at the Hayatus Sakinah foundation felt enthusiastic about holding service activities to create learning media using Canva media. This service activity ran smoothly as seen from the high level of participant attendance. The enthusiasm of the participants was seen from their active discussion and the many questions asked during the question and answer session to the service team. This is because the participants realized that in the era of information technology, online learning is an important means of conveying lesson material to school students. Participants' responses to the service activities carried out stated that the quality of the presenters was very good. Participants also stated that they really understood the explanation given by the service team.

Keywords: *Internet, Instructional Media, Canva*

1. PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya zaman, teknologi yang kita gunakan bisa bermacam-macam dan berkembang semakin pesat seperti halnya internet dalam kehidupan kita sehari-hari begitupun dalam dunia Pendidikan. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi kunci kemajuan suatu peradaban, tentunya hal ini akan berpengaruh pada pola kehidupan manusia berkelanjutan. Pengaruh ini juga diterima dan dirasakan secara nyata dalam dunia pendidikan, agar pendidikan selaras dengan zaman maka inovasi pendidikan dalam pembelajaran perlu dilakukan. Berdasarkan tujuan pendidikan Indonesia sesuai Undang- Undang Dasar No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dapat dipahami bahwa untuk mencapai kualitas kehidupan yang lebih baik, maka pendidikan menjadi hal penting yang harus ditempuh oleh manusia untuk menjadi individu yang berkembang potensinya dan memiliki kualitas yang lebih baik.

Canva pada dasarnya cukup dikenal di kalangan guru, hanya saja belum semua guru dapat memanfaatkan penggunaan aplikasi canva dalam membuat media pembelajaran secara maksimal. Canva adalah aplikasi *software* yang dapat digunakan untuk membuat desain grafis khususnya bagi guru dalam berbagai kebutuhan pembelajaran, seperti guru mendesain media pembelajaran yang lebih menarik menggunakan canva sehingga dapat menjadi media belajar yang interaktif antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar (Sari et al., 2023, p. 2). Canva dikatakan sebagai aplikasi multimedia interaktif karena siswa dapat belajar dengan mengoptimalkan peran indera dalam menerima, memahami, dan mengingat materi, sehingga lebih efektif dalam membangun tingkat pemahaman siswa. Munir (2012) menyatakan bahwa multimedia interaktif adalah rancangan tampilan ultimedia yang menggabungkan lebih dari satu unsur meliputi teks, gambar, grafis, foto, audio, video, dan animasi yang memenuhi fungsi penyampaian informasi dan dapat dioperasikan oleh penggunanya (Alim et al., 2020, p. 2). Canva adalah sebuah tools untuk desain grafis yang menjembatani penggunaannya agar dapat dengan mudah merancang berbagai jenis desain kreatif secara online.

Guru sebagai tenaga pengajar bisa memanfaatkan aplikasi canva untuk membuat media pembelajaran dalam bentuk presentasi, mendesain rangkuman pembelajaran, membuat LKPD, dan mendesaian berbagai kebutuhan mengajar lainnya. Canva memiliki beberapa kelebihan, yaitu 1) canva dapat digunakan secara mudah dan tersedia secara gratis untuk pengguna non- komersial; 2) memiliki banyak fitur canggih yang sangat lengkap untuk membantu guru mengeksplor pembuatan desain; 3)tersedia dengan versi aplikasi dan web; 4) tersedia template desain menarik yang siap untuk digunakan; 5) tersedia *canva for education* (premium gratis) untuk para guru sehingga bisa berkolaborasi dengan pengguna lainnya secara online(Rizanta & Arsanti, 2022). Pemanfaatan canva dalam pembelajaran ini menciptakan proses pembelajaran yang kreatif, praktis, dan inovatif karena melibatkan aktivitas guru dan siswa. Media pembelajaran yang digunakan guru ketika mengajar akan mendukung siswa yang berkemampuan rendah untuk dapat memahami dan menerapkan dalam kehidupan sehari hari (Harzuliana et al., 2022). Namun kendala yang dihadapi saat ini adalah kurangnya motivasi dan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi digital, termasuk penggunaan canva, oleh calon guru dan guru sekolah dasar. Sehingga dalam pelaksanaan sosialisasi dan pelatihan pemanfaatan canva ini, penulis memfokuskan untuk melatih keterampilan guru-guru sekolah dasar dalam membuat media pembelajaran berbasis digital menggunakan aplikasi canva.

Dalam pendidikan saat ini terjadi berbagai perubahan. Perubahan ini terjadi karena akibat dari pandemi covid-19 yang sudah menyerang ke berbagai penjuru negara. Selama pandemi, sekolah harus terus berjalan dengan tetap melaksanakan pembelajaran jarak jauh (PJJ). Pembelajaran jarak jauh ini harus didukung dengan platform atau aplikasi agar pembelajaran yang sering digunakan yaitu seperti zoom, googlemeet, googleclassroom, whatsapp, dan sebagainya. Tentunya semua aplikasi tersebut harus terhubung dengan internet.

Perubahan besar yang terjadi di dunia pendidikan saat ini bukan hanya dialami dan dirasakan oleh pendidik dan peserta didik saja, tapi juga dirasakan oleh wali murid yang mendampingi peserta didik ketika belajar. Tidak sedikit lagi wali murid yang mengeluh tentang bahan pembelajaran yang saat ini di gunakan. Apalagi untuk wali murid yang bekerja dari rumah, harus bisa mendampingi anak mereka, terkhusus bagi anak yang usia dini. Dengan mengingat juga belum merata diperkenalkannya teknologi untuk pemanfaatan media atau sumber belajar, seperti komputer ataupun handphone (Herliandry, dkk., 2020). Pemanfaatan media belajar inilah yang masih dirasa kurang optimal karena masih ada beberapa guru maupun orang tua yang memiliki kendala dalam mengoperasikannya. Kendala yang dirasakan oleh pendidik dan orang tua tidak hanya pada

pengoperasian media dalam pembelajaran media dalam pembelajaran daring namun juga adanya kendala pada jaringan internet. Ditambah lagi kendala-kendala lain yang menghambat proses pembelajaran. Ketika guru menyampaikan materi pun belum semuanya di pahami peserta didik. Mereka masih banyak yang bingung dalam memahami apa yang dijelaskan oleh gurunya. Dengan adanya beberapa kendala tidak bisa menghentikan pembelajaran. Pembelajaran harus berjalan sehingga tujuan pembelajaran tetap tercapai.

Penggunaan media dalam pembelajaran sangatlah penting karena berguna untuk upaya meningkatkan mutu pendidikan (Purnama, 2020). Kenyataan di lapangan menunjukkan kualitas pembelajaran masih sangat rendah. Rendahnya kualitas pada pembelajaran banyak di karenakan oleh menurunnya minat dan motivasi belajar siswa. Kurang menariknya pembelajaran yang di bawakan oleh guru menyebabkan siswa merasa bosan mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Ini terjadi karena pemakaian media belajar yang masih belum variatif (Dwipayana, dkk., 2020) sehingga dalam hal ini diperlukan adanya sebuah inovasi terutama untuk belajar daring. Dimasa pandemi ini guru dituntut kreatif dalam mendesain pembelajaran jarak jauh. Penggunaan media belajar yang kreatif akan mempengaruhi siswa pada minat dan presatasi belajarnya (Zulfadewina dkk., 2020).

Waktu belajar dari rumah semakin bertambah karena adanya perpanjangan masadarurat Covid-19. Keteringgalan guru dalam memanfaatkan teknologi, menyebabkan guru hanya menggunakan media yang sudah ada seperti buku, modul, LKS (lembar kerja siswa), dan media pembelajaran lain yang masih dirasa kurang menarik. Kebanyakan guru menggunakan media slide show dengan bantuan software Power Point. Media slide Power Point yang ditampilkan terlihat membosankan belum kreatif, masih belum bisa dipakai secara sempurna untuk sebagai media ketika menyampaikan materi ketika belajar. Kegiatan belajar ini yang dirasa masih sangat belum memuaskan, karena akan ada dampaknya terhadap kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan guru (Dwipayana, dkk., 2020). Adanya kendala dalam memanfaatkan teknologi serta penggunaan media yang masih dirasa kuno inilah yang menyebabkan guru sering menggunakan metode penugasan saja pada proses pembelajaran.

Tujuan dilakukannya penelitian ini yaitu untuk mengetahui perkembangan kebutuhan peserta didik akan media pembelajaran yang berupa video animasi dengan menggunakan aplikasi canva dalam proses belajar mengajar.

2. METODE PELAKSANAAN

Dalam kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Metode kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dari suatu objek yang telah diteliti. Sedangkan menurut (Vironika, 2019) metode penelitian kualitatif deskriptif adalah metode penelitian yang didasarkan kepada filsafat post positivisme, yang di pakai dalam melakukan penelitian pada kondisi objek yang natural, (sebagai awalnya adalah percobaan) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat kualitatif dan induktif, dan hasil penelitiannya pun tidak mengarah pada generalisasi akan tetapi lebih menekankan pada makna. Tujuan dari penelitian deskriptif kualitatif ini adalah untuk menjelaskan, melukiskan, menggambarkan, menjawab, serta menerangkan lebih detail lagi masalah yang hendak di teliti dengan memahaminya terlebih dahulu sebelum melakukan penelitian.

Yayasan Hayatus Sakinah Setelah diberikan penyuluhan tentang Bijak Bermedia Sosial. Berikut ini adalah tahapan penyuluhan yang dilakukan:

a. Tahap Persiapan

Tahap persiapan yang dilakukan meliputi:

Survey awal, pada tahap ini dilakukan survei ke lokasi **Madrasah Ibtidaiyah Al-Mursyidiyyah Al-Asyrotus Asyafi'iyah** yang berlokasi Jl. Anggrek No.47, RT.03/RW.018, Pd. Benda, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten 15415. Pemantapan dan penentuan lokasi dan sasaran. Setelah survey maka ditentukan lokasi pelaksanaan dan sasaran peserta kegiatan yaitu para guru **Madrasah Ibtidaiyah Al- Mursyidiyyah Al-Asyrotus Asyafi'iyah** yang berlokasi Jl. Anggrek No.47, RT.03/RW.018, Pd. Benda, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten

15415. Penyusunan bahan/materi penyuluhan sosialisasi internet sehat oleh tim dosen baik itu narasumber maupun instruktur untuk penyuluhan di Yayasan Hayatus sakinah.

b. Tahap Pelaksanaan Penyuluhan

Tahap ini akan diberikan penjelasan kepada guru guru **Madrasah Ibtidaiyah Al-MursyidiyyahAl-Asyirotus Asyafi'iyah** yang berlokasi Jl. Anggrek No.47, RT.03/RW.018, Pd. Benda, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten 15415 mengenai apa itu internet, fungsi umum dari internet, cara menggunakan internet, cara bermedia social yang baik dan bijak, aplikasi yang bisa digunakan dalam menunjang pembelajaran yang ada didalam gadget dan menggunakan internet, dampak positif dari internet dan dampak negatif dari internet serta peraturan perundang undangan yang berlaku di indonesia baik itu dari Kemendikbud maupun instansi pemerintah yang lain yang berhubungan dengan penggunaan internet.

c. Tahap penyuluhan

Untuk melaksanakan kegiatan tersebut digunakan beberapa metode penyuluhan yaitu:

1. Metode Ceramah

Metode ceramah dipilih untuk memberikan penjelasan kepada guru di **Madrasah Ibtidaiyah Al-MursyidiyyahAl-Asyirotus Asyafi'iyah** yang berlokasi Jl. Anggrek No.47, RT.03/RW.018, Pd. Benda, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten 15415 mengenai pembuatan poster dengan menggunakan canva. pembelajaran yang ada didalam gadget dan menggunakan internet terutama media canva.

2. Metode Tanya Jawab

Metode Tanya jawab sangat penting bagi para peserta penyuluhan yaitu siswa siswi yang berada pada **Madrasah Ibtidaiyah Al-MursyidiyyahAl-Asyirotus Asyafi'iyah** yang berlokasi Jl. Anggrek No.47, RT.03/RW.018, Pd. Benda, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten 15415. Metode ini memungkinkan para peserta menggali pengetahuan sebanyak-banyaknya setelah diberikan penjelasan mengenai apa itu internet, fungsi umum dari internet, aplikasi yang bisa digunakan dalam menunjang pembelajaran yang ada didalam gadget dan menggunakan internet, dampak positif dari internet dan dampak negatif dari internet serta peraturan perundang undangan yang berlaku di indonesia baik itu dari Kemendikbud maupun instansi pemerintah yang lain yang berhubungan dengan penggunaan internet.

3. Metode Simulasi

Metode simulasi ini diberikan kepada para peserta penyuluhan yaitu guru guru **Madrasah Ibtidaiyah Al-MursyidiyyahAl-Asyirotus Asyafi'iyah** yang berlokasi Jl. Anggrek No.47, RT.03/RW.018, Pd. Benda, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten 15415 dan juga mengenai pembuatan poster dengan menggunakan media canva.

d. Tahap Evaluasi

Pada tahapan ini dosen pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat **Madrasah Ibtidaiyah Al-MursyidiyyahAl-Asyirotus Asyafi'iyah** yang berlokasi Jl. Anggrek No.47, RT.03/RW.018, Pd. Benda, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten 15415 berdiskusi tentang hasil yang sudah didapatkan dalam implementasi kebijakan sekolah terkait hal hal yang mengatur penggunaan internet disekolah serta dilakukannya monitoring secara berkala sehingga dampak dari hasil Pengabdian kepada masyarakat ini bisa dirasakan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis situasi dan indentifikasi masalah yang dihadapi mitra maka yang menjadi target dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah seluruh guru – guru yang ada di **Madrasah Ibtidaiyah Al-MursyidiyyahAl-Asyirotus Asyafi'iyah** yang berlokasi Jl. Anggrek No.47, RT.03/RW.018, Pd. Benda, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten 15415. Adapun solusi yang ditawarkan adalah melakukan sosialisasi penggunaan aplikasi canva sebagai media

pembelajaran pembuatan poster untuk meningkatkan kreatifitas guru dalam mendesain pembelajaran.

Setelah pelaksanaan kegiatan ini diharapkan pengetahuan guru – guru di **Madrasah Ibtidaiyah Al-Mursyidiyyah Al-Asyirotus Asyafi'iyah** yang berlokasi Jl. Anggrek No.47, RT.03/RW.018, Pd. Benda, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten 15415 meningkat dalam hal berikut ini:

- a. Meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran.
- b. Guru mampu dalam mengembangkan pengetahuan tentang penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran
- c. Guru mendapatkan informasi tentang aplikasi canva
- d. Guru lebih kreatif dan inovatif dalam mendesain pembelajaran
- e. Aplikasi canva merupakan salah satu media yang bisa digunakan oleh guru – guru dalam peoses pembelajaran , karena aplikasi ini menyediakan template presentasi yang menarik dan sangat mudah di akses oleh guru – guru.

Tabel 1. Rubrik Penilaian Berdiskusi

No.	Aspek yang Dinilai	Tingkat Capaian Kinerja				
		1	2	3	4	5
1	Keakuratan dan keaslian gagasan	0	0	0	34	6
2	Kemampuan berargumentasi	0	0	0	34	7
3	Keruntutan penyampaian gagasan	0	0	9	25	10
4	Pemahaman	0	0	13	25	6
5	Ketepatan kata	0	0	0	30	6
6	Ketepatan kalimat	0	0	0	30	5
7	Ketepatan stile penuturan	0	0	0	33	10
8	Kelancaran	0	0	0	32	5
Jumlah Skor:		0 %	0 %	6,8 %	75,9 %	17,1 %

3.1 Luaran Dari Kegiatan

Target luaran yang ingin dicapai dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini adalah: Laporan pengabdian Diseminasi

3.2 Tempat dan Waktu

Tempat kegiatan di laksanakan secara offline, waktu pelaksanaan kegiatan selama 3 hari mulai tanggal 22 mei s/d 24 mei 2024.



Gambar 1. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

3.3 Media Video Pembelajaran

Media pembelajaran adalah salah satu alat yang digunakan oleh guru dalam proses belajar

mengajar, yang mana tujuannya yaitu agar pesan yang disampaikan oleh guru bisa dengan lebih mudah di pahami oleh siswa, (Farista& M, 2018).

Yuanta, (2020) mengatakan bahwa media adalah alat komunikasi yang digunakan sebagai sumber informasi. Menurut Ibrahim (2005) dalam (Yuanta, 2020) juga menyebutkan media pembelajaran sebagai alat dan sumber belajar bagi siswa yang dapat membantu guru agar pesan yang terkandung dalam materi yang diajarkan bisa sampai kepada siswa. Dengan adanya media pembelajaran sekarang di sekolah-sekolah sudah sangat membantu para pendidik dalam mengajar. Dalam proses belajar pemanfaatan media pembelajaran juga perlu di rancang terlebih dahulu secara tersusun agar media pembelajaran yang digunakan lebih efektif lagi.

Syaparuddin & Elihami, (2020) media video yaitu alat yang digunakan guru dalam menyampaikan informasi dalam bentuk suara dan visual. Media video ini dalam penggunaannya akan melibatkan indra peraga dan penglihatan, karena siswa bisa mendengar dan melihat gambar yang bergerak dan diikuti suara. Sedangkan kata video berasal dari kata "vidi" atau "visum" yang berarti "melihat" atau memiliki daya penglihatan. Menurut Arsyad (2013) dalam (Yuanta, 2020) menyebutkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media video ini yaitu penyampaian materi yang diserap langsung oleh peserta didik lewat pandangan dan pendengarannya. Video adalah sebuah ilustrasi gambar atau foto yang bisa berjalan dan diikuti dengan suara. Media video adalah salah satu bentuk media audio visual dan bisa memperlihatkan sebuah gambar yang dapat sesuai dengan suara yang ada pada audio video tersebut.

3.4 Aplikasi Canva

Menurut (Junaedi, 2021) Aplikasicanva adalah sebuah program desain grafis secara online yang mana disitu terdapat berbagai macam peralatan seperti poster, resume atau ringkasan, presentasi, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin dan masih banyak yang lainnya yang disediakan dalam aplikasi canva tersebut. Aplikasi canva ini juga sangat membantu pendidik dan peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran yang sudah berbasis teknologi, kreativitas, keterampilan, dan manfaat yang lain yang bisa didapatkan karena bisa mengambil perhatian dan daya tarik siswa dalam belajar dengan penyajian bahan ajar dan materi yang tentunya juga menarik. Adapun berbagai macam desain yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, iklan, teknologi, dan masih banyak lainnya. Adapun kelebihan dalam aplikasi Canva menurut (Rahma Elvira Tanjung, 2019) adalah mempunyai desain yang cukup banyak dan cukup menarik. Sehingga bisa meningkatkan daya kreatif pendidik dan peserta didik dalam membuat media atau alat bantu dengan banyaknya fitur-fitur yang disediakan tadi, dan juga bisa lebih menghemat waktu pada saat belajar. Menurut (Purnama, 2020) Canva adalah salah satunya aplikasi yang turut ada dalam maraknya perkembangan teknologi. Canva ini juga juga merupakan salah satu program desain online yang didalamnya sudah tersedia berbagai macam fitur, seperti poster, pamflet, presentasi, brosur, periklanan, graif, spanduk dan masih banyak lagi jenis yang lainnya. Pada pemakaiannya pun juga untuk membuat media pembelajaran yang juga menyediakan presentasi untuk pendidikan. Menurut (Tiawan dkk., 2020) Canva juga memiliki beberapa kelebihan diantaranya:

- a. Punya berbagai macam desain yang menarik
- b. Bisa membangkitkan kreativitas para pendidik dan peserta didik dalam membuat media pembelajaran
- c. Lebih hemat waktu dalam pembelajaran
- d. Ketika membuat desain tidak harus pakai laptop akan tetapi juga bisa dengan gadget (Rahma Elvira Tanjung, 2019)

4. KESIMPULAN

Adapun kesimpulan yang bisa ditarik dari pengabdian kepada masyarakat ini adalah:

- a. Meningkatkan kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran.
- b. Guru mampu dalam mengembangkan pengetahuan tentang penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran
- c. Guru mendapatkan informasi tentang aplikasi canva
- d. Guru lebih kreatif dan inovatif dalam mendesain pembelajaran

- e. Aplikasi canva merupakan salah satu media yang bisa digunakan oleh guru – guru dalam proses pembelajaran , karena aplikasi ini menyediakan template presentasi yang menarik dan sangat mudah di akses oleh guru – guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Tampubolon, K. E. A. (2019). Perbedaan Cyber Attack, Cybercrime, dan Cyber Warfare. *Jurist-Diction*, 2(2), 539. <https://doi.org/10.20473/jd.v2i2.14250>
- Candra Wulan, P. I. D., Perdana, D. P., Kurniawan, A. A., & Fauzi, R. (2022). Sosialisasi Cyber Security Awareness untuk meningkatkan literasi digital di SMK N 2 Salatiga. *KACANEGARA Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 5(2), 213. <https://doi.org/10.28989/kacanegara.v5i2.1204>
- Alfansyur, A., & Mariyani, M. (2019). Pemanfaatan Media Berbasis Ict “Kahoot” Dalam Pembelajaran Ppkn Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.Bhineka Tunggal Ika: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan Pkn, 6(2), 208–216. <https://doi.org/10.36706/jbti.v6i2.10118>
- Ariani, K. R., Sumantri, M., & Parmiti, D. P. (2020). Pengembangan Video Pembelajaran IPSBermuatan Tes untuk Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 3(2), 217. <https://doi.org/10.23887/jippg.v3i2.28260>
- Dwipayana, P. A. P., Redhana, I. W., & Juniartina, P. P. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Konteks Budaya Lokal Untuk Pembelajaran IPA SMP. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sains Indonesia*, 3(1), 49–60.
- Farista, R., & M, I. A. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran. *Universitas Muhammadiyah Sidoarjo*, 53(9), 1689–1699. <http://eprints.umsida.ac.id/id/eprint/1267>
- Hadi, S. (2017). Efektivitas Penggunaan Video Sebagai Media Pembelajaran untuk Siswa Sekolah Dasar. *Prosiding TEP & PDs*, 1(15), 96–102.
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa.*Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394.
- Herliandry, L. D., Nurhasanah, N., Suban, M. E., & Kuswanto, H. (2020). Pembelajaran Pada Masa Pandemi Covid-19. *JTP -Jurnal Teknologi Pendidikan*, 22(1), 65–70. <https://doi.org/10.21009/jtp.v22i1.15286>
- Ichsan, I. Z., Dewi, A. K., Hermawati, F. M., & Iriani, E. (2018). Pembelajaran IPA dan Lingkungan: Analisis Kebutuhan Media Pembelajaran pada SD, SMP, SMA di Tambun Selatan, Bekasi. *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)*, 2(2), 131. <https://doi.org/10.31331/jipva.v2i2.682>
- Junaedi, S. (2021). APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DARING MAHASISWA PADA MATA KULIAH ENGLISH FOR. 07(02), 80–89. Lestari, N., & Sujana, I. W. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Model Discovery Learning Pada Muatan IPSKelas Iv Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi ...*, 4(1), 117–126.
- Teknowijoyo, F. (2022). Relevansi Industri 4.0 dan Society 5.0 Terhadap Pendidikan Di Indonesia. *Educatio*, 16(2), 173–184. <https://doi.org/10.29408/edc.v16i2.4492>
- Atmojo, W. T., Edison Siregar, M., & Kirsten Audrey, K. (2021). Pengenalan Cyber Security Dalam Revousi Industri 4.0 dan Menyongsong Era Society 5.0. *Prosiding Konferensi Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat Dan Corporate Social Responsibility (PKM-CSR)*, 4, 39–45. <https://doi.org/10.37695/pkmsr.v4i0.1278>
- Budi, E., Wira, D., & Infantono, A. (2021). Strategi Penguatan Cyber Security Guna Mewujudkan Keamanan Nasional di Era Society 5.0. *Prosiding Seminar Nasional Sains Teknologi Dan Inovasi Indonesia (SENASTINDO)*, 3(November), 223–234. <https://doi.org/10.54706/senastindo.v3.2021.141> Setiawan, A.,
- Lusanjaya, G., & Kurnia, T. (2019). Kesadaran Keamanan Privasi Dan Masyarakat 5.0. *Journal of Accounting and Business Studies*, 4(2), 1–12.
- Suartana, I. M., Eka Putra, R., Bisma, R., & Prapanca, A. (2022). Pengenalan Pentingnya Cyber

Security Awareness pada UMKM. *Jurnal Abadimas Adi Buana*, 5(02), 197–204.
<https://doi.org/10.36456/abadimas.v5.i02.a4560>

Fadhil Pahlevi Hidayat1*, Sigit Hardiyanto2, Faizal Hamzah Lubis3, Abrar Adhani4, Zulfahmi5.
Kemampuan Literasi Media Sebagai Upaya Mengantisipasi *Cybercrime* Pada Remaja di
Kota Medan, *Jurnal Ilmu Komunikasi*. Vol. 7. No. 1, January 2023, Page 13 -25, January
16th, 2023.