



# SCHOOL EDUCATION JOURNAL PGSD FIP UNIMED

Volume 14 No. 1 Juni 2024

The journal contains the result of education research, learning research, and service of the public at primary school, elementary school, senior high school and the university  
<https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/school>



## ADAPTASI TEKNOLOGI BERBASIS CANVA BAGI GURU SEKOLAH DASAR DALAM PROGRAM KAMPUS MENGAJAR BATCH 5

Fita Ulinnikmah<sup>1</sup>, Erna Zumrotun<sup>2</sup>

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FTIK, Universitas Islam Nahdlatul Ulama Jepara, Indonesia<sup>1,2</sup>

Surel: [201330000712@unisnu.ac.id](mailto:201330000712@unisnu.ac.id)

### ABSTRACT

Technology adaptation is the process of changing the way people interact with technology to meet their evolving needs or overcome new challenges. Technological adaptation is used in the world of education to support teacher skills in the teaching and learning process. One of them is in the Class 5 Kampus Mengajar program at SD Negeri 4 Bantrung. This research aims to describe how Canva-based technology is adapted by teachers at SD Negeri 4 Bantrung in the Class 5 Kampus Mengajar program. Data collection techniques in this research include observation, interviews and documentation. Meanwhile, data analysis techniques with steps include data collection, data reduction, data presentation and drawing conclusions. The result of this research is increased teacher creativity in creating learning media using Canva technology. Apart from that, these results have an impact on students' enthusiasm and enthusiasm for learning because the teachers use interesting learning media from the results of Canva-based technology adaptation training

**Keywords:** Technology Adaptation, Canva Application, Teachers, Kampus Mengajar

### ABSTRAK

Adaptasi teknologi merupakan proses dimana mengubah cara berinteraksi dengan teknologi untuk memenuhi kebutuhan mereka yang berkembang atau mengatasi tantangan baru. Adaptasi teknologi di dimanfaatkan dalam dunia pendidikan untuk menunjang keterampilan guru dalam proses belajar mengajar. Salah satunya yaitu dalam program Kampus Mengajar batch 5 di SD Negeri 4 Bantrung. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan bagaimana teknologi berbasis Canva diadaptasi oleh guru di SD Negeri 4 Bantrung dalam program Kampus Mengajar batch 5. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini, meliputi observasi, wawancara dan dokumentasi. Sedangkan teknik analisis data dengan langkah-langkah meliputi, pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan. Hasil dari penelitian ini adalah meningkatnya kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi Canva. Selain itu hasil ini berdampak pada antusias dan semangat siswa dalam pembelajaran karena para guru menggunakan media pembelajaran yang menarik dari hasil pelatihan adaptasi teknologi berbasis Canva.

**Kata Kunci:** Adaptasi Teknologi, Aplikasi Canva, Guru, Kampus Mengajar

Copyright (c) 2024 Fita Ulinnikmah<sup>1</sup>, Erna Zumrotun<sup>2</sup>

✉ Corresponding author :

Email : [201330000712@unisnu.ac.id](mailto:201330000712@unisnu.ac.id)

HP : 085857389735

ISSN 2355-1720 (Media Cetak)

ISSN 2407-4926 (Media Online)

Received 19 May 2024, Accepted 03 June 2024, Published 04 June 2024

DOI: <https://doi.org/10.24114/sejpsd.v14i1.58228>

## PENDAHULUAN

Era digital saat ini telah membawa perubahan signifikansi dalam pendidikan. Teknologi kini menjadi bagian penting dari sebuah proses belajar mengajar di pendidikan dasar, memberikan akses informasi dan pengetahuan yang lebih luas. Dalam konteks ini, adaptasi teknologi menjadi penting, bukan hanya untuk meningkatkan kemampuan kompetensi, tetapi juga untuk mendukung proses pembelajaran (Ashari et al., 2022). Teknologi dianggap penting dalam proses pembelajaran karena dapat menjadikan pembelajaran lebih menarik. Dengan adanya teknologi guru diharapkan mampu mewujudkan proses pembelajaran yang aktif, inovatif serta kreatif sehingga meningkatkan antusias peserta didik pada proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi di era modern ini mempermudah guru atau pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Namun, tidak semua sekolah dapat memanfaatkan kemajuan teknologi. Sebagai contoh, di SD Negeri 4 Bantrung, guru-guru belum mengoptimalkan penggunaan teknologi. Berdasarkan observasi mereka hanya memanfaatkan teknologi untuk kebutuhan administrasi sekolah dan belum memanfaatkan untuk pengembangan peserta didik dalam proses pembelajaran. Kendala lain yang dihadapi adalah kurangnya perangkat komputer dan jaringan internet yang kurang memadai. Hal ini membatasi guru dalam mengadaptasi teknologi dan sejauh ini mereka hanya memanfaatkan *power point* untuk guru kelas VI dalam proses belajar mengajar. Situasi ini terjadi di SD Negeri 4 Bantrung, Kecamatan Batealit, Kabupaten Jepara, yang merupakan sekolah sasaran program MBKM *batch* 5. Berdasarkan latar belakang tersebut masalah

yang akan dibatasi atau difokuskan oleh peneliti yaitu bagaimana teknologi berbasis Canva diadaptasi oleh guru di SD Negeri 4 Bantrung dalam program Kampus Mengajar *batch* 5?

Canva adalah aplikasi pembuat desain berbasis online yang menyediakan berbagai fitur seperti presentasi, poster, pamflet, brosur, resume, grafik, infografi, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lainnya (Qur'ani et al., 2023).

Aplikasi ini memberi kemudahan pada guru dalam mengembangkan inovasi dengan mengembangkan template yang tersedia pada aplikasi. Selain memiliki fitur yang beragam, Canva juga memiliki keunggulan lain seperti desain yang inik, praktis dan menarik. Hal ini mampu meningkatkan kreativitas pendidik dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik minat siswa dalam belajar. Dengan adanya fitur-fitur yang telah disediakan dalam Canva, diharapkan mempersingkat waktu guru dalam menciptakan media pembelajaran. Selain itu, Canva juga dapat diakses melalui *Handphone* sehingga guru tidak harus menggunakan laptop dalam pembuatan desain pembelajaran (Rizanta & Arsanti, 2022).

Aplikasi canva memiliki bermanfaat bagi guru dalam meningkatkan kemampuan untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran yang menarik diperlukan untuk menambah minat siswa dalam menyimak materi yang di ajarkan sehingga, harapannya dapat meningkatkan pemahaman siswa yang lebih baik mengenai materi yang diajarkan (Faisol & Chasanah, 2022).

Adaptasi teknologi Canva sangat penting untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Hal ini di dukung oleh penelitian

yang dilakukan oleh (Hasan & Mudjrimin, 2023) yang menunjukkan bahwa aplikasi Canva efektif digunakan sebagai alat untuk meningkatkan kreativitas dan sebagai media pembelajaran.

Program Kampus Mengajar *batch* 5 merupakan inisiatif yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Program ini melibatkan mahasiswa aktif di perguruan tinggi untuk membantu adaptasi teknologi berbasis Canva di sekolah sasaran program MBKM, seperti SD Negeri 4 Bantrung.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Analisis data yang digunakan adalah dengan memberikan pemaparan situasi yang diteliti dalam bentuk uraian naratif. Lokasi penelitian ini berada di SD Negeri 4 Bantrung yang terletak di Desa Bantrung RT 12 RW 04 Kecamatan Batealit, Kabupaten Jepara. Subjek penelitiannya guru SD Negeri 4 Bantrung. Sampel penelitian ini menggunakan sampel penelitian yang sama dengan jumlah populasi guru yang ada di SD Negeri 4 Bantrung yaitu 8 orang guru.

Teknik pengumpulata data pada penelitian ini adalah observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat secara langsung adaptasi apa yang sudah diterapkan oleh guru. Peneliti juga menggunakan teknik wawancara kepada guru-guru SD Negeri 4 Bantrung. proses wawancara menggunakan pedoman-pedoman yang berisi pertanyaan-pertanyaan. Selain observasi dan wawancara penelitimenggunakan teknik dokumentasi.

Analisis data ini di olah menggunakan teknik analisis data kualitatif dari (Miles & Huberman, 2014) adalah aktivitas analisis data kualitatif yang

dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas. Aktivitas dalam analisis anatara lain yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian ini dilakukan untuk menggambarkan bagaimana teknologi berbasis Canva diadaptasi oleh guru di SD Negeri 4 Bantrung dalam program Kampus Mengajar *batch* 5. Guru SD Negeri 4 Bantrung perlu adanya bantuan dalam adaptasi teknologi berbasis Canva hal ini terlihat pada saat pembelajaran para guru masih kurang memanfaatkan aplikasi Canva dalam upaya membuat media pembelajaran yang menarik dan kreatif.

Untuk mendapatkan data peneliti melaksanakan obeservasi, wawancara serta dokumentasi. Kegiatan ini dilaksanakan selama kegiatan program kampus mengajar. Hasilnya menunjukkan pada kondisi awal penelitian menunjukkan bahwa kompetensi guru masih kurang dalam memanfaatkan teknologi dalam pemebelajaran.

Guru SD Negeri 4 Bantrung cenderung menggunakan model pembelajaran konvensional dalam proses pembelajaran. Guru cenderung kurang dalam memanfaatkan teknologi yang sudah tersedia di sekolah. Walaupun sudah tersedianya sarana prasarana meskipun sangat minim, yaitu sudah tersedia adanya LCD, speaker dan masing-masing guru sudah mempunyai laptop masing-masing.

Pada era digital guru dituntut untuk bisa memanfaatkan teknologi. Tapi dari hasil observasi yang dilaksanakan guru sangat jarang menggunakan teknologi yang sudah tersedia di sekolah dalam proses

pembelajaran di kelas. Hasil observasi didapatkan oleh peneliti saat mengisi laporan awal dalam kegiatan Kampus Mengajar di SD Negeri 4 Bantrung. Bahwa masih terdapat guru yang belum begitu menguasai teknologi dan masih jarang memanfaatkan teknologi sebagai media interaktif dalam proses pembelajaran di kelas.

Minimnya sarana dan prasarana di sekolah menjadikan kendala guru untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Padahal para era digital guru dituntut untuk mengasah kemampuan dalam melaksanakan pembelajaran dan memanfaatkan teknologi berupa media pembelajaran (Nurjannah et al., 2023). Kondisi tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi peneliti dalam memecahkan masalah tersebut. Peran mahasiswa Kampus Mengajar *batch* 5 di sekolah tentunya akan sangat berpengaruh dalam mengubah sistem pembelajaran melalui adaptasi teknologi berbasis Canva di sekolah-sekolah yang tertinggal seperti SD Negeri 4 Bantrung.

Guna mengatasi ketertinggalan mahasiswa Kampus Mengajar membuat program kerja berupa adaptasi teknologi berbasis Canva pada guru di SD Negeri 4 Bantrung. Pemilihan aplikasi Canva di karenakan aplikasi tersebut memiliki desain serta fitur yang sangat beragam dan tentunya memiliki manfaat yang besar bagi guru dalam melaksanakan kinerja di tengah kemajuan teknologi di era digital. Program kerja tersebut merupakan salah satu dari program kerja yang dilaksanakan oleh mahasiswa Kampus Mengajar di SD Negeri 4 Bantrung. Adanya pendampingan dan pelatihan adaptasi teknologi berbasis Canva akan memberikan keuntungan bagi guru dalam mengasah kreativitas dan keterampilan yang dimiliki oleh guru. Dengan memanfaatkan

Canva dalam membuat media pembelajaran, guru dapat mengaplikasikannya dalam proses belajar.

### **Pelaksanaan Pendampingan Adaptasi Teknologi Berbasis Canva Dari Mahasiswa Kampus Mengajar**

Teknologi telah menjadi kebutuhan yang kemudian juga dimanfaatkan untuk kegiatan manusia salah satunya di bidang pendidikan (Nahdi et al., 2020). Para guru diharapkan mampu mengikuti perubahan teknologi, guna meningkatkan kualitas kegiatan belajar mengajar (Myori et al., 2019). Guna meningkatkan kualitas guru dapat dilaksanakan dengan memberikan bimbingan serta pelatihan. Hal ini sejalan dengan penelitian (Heriyanti & Sari, n.d.) bahwa pendampingan memberikan manfaat yang signifikan bagi peserta dan masyarakat di sekitarnya. Selain itu, teknologi dan alat pembelajaran yang inovatif seperti Canva Education dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan efektivitas dalam meningkatkan keterampilan siswa di kelas.

Pelaksanaan pendampingan adaptasi teknologi berbasis Canva di laksanakan pada bulan Juli 2023. Pendampingan dilaksanakan di ruang guru dan di ikuti oleh seluruh guru di SD Negeri 4 Bantrung. pada tahap awal dilakukan presentasi oleh mahasiswa tentang bagaimana cara mengunduh aplikasi Canva, bagaimana cara login aplikasi Canva dan pengenalan fitur-fitur yang ada pada aplikasi Canva. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Resmini et al., 2021) bahwa untuk tahap awal pelatihan Canva bisa dimulai dengan mengunduh aplikasi dari *playstore*, kemudian daftar aplikasi Canva. Untuk pendampingan kali ini akun yang digunakan disarankan untuk menggunakan akun belajar id guru masing-masing.

Hasil dari pendampingan menunjukkan antusias dan semangat guru yang besar, hal ini terlihat dari jumlah guru yang mengikuti pendampingan adalah semua guru dan kepala sekolah. Bahkan karena kurangnya sarana dan prasarana di sekolah rata-rata guru membawa laptop pribadi.



**Gambar 1. Presentasi Pengenalan Aplikasi Canva**

Tahap selanjutnya setelah presentasi para mahasiswa melakukan pendampingan personal kepada para guru, yang mana setiap satu mahasiswa mendampingi dua guru. Pendampingan personal dilakukan guna memberikan pendampingan dan pelatihan secara intensif disaat para guru mempraktikkan secara langsung bagaimana mendownload aplikasi Canva, daftar aplikasi atau login Canva. Pada saat *login* para guru disarankan untuk menggunakan akun belajar id. Akun belajar id digunakan untuk mengakses aplikasi Canva pro atau premium secara gratis (Budiarti et al., 2023). Setelah berhasil *login* maka guru diperkenalkan fitur-fitur atau tools dalam Canva, seperti tombol untuk membuat desain, video, mencari template desain, mengunggah gambar, audio atau video untuk membuat desain.

Pelatihan selanjutnya dilaksanakan satu minggu setelah pelatihan pertama. Pada pelatihan ini para mahasiswa menyiapkan materi untuk dijadikan desain media pembelajaran pada aplikasi Canva. Tahap ini merupakan tahap paling sulit dalam

pendampingan maka dari itu pada pelatihan kali ini para guru dibagi menjadi dua sesi. Sesi pertama diikuti oleh sebagian guru dan sesi kedua di ikuti oleh guru yang belum mengikuti di sesi pertama. Pembagian pelatihan ini dilakukan supaya para mahasiswa bisa mendampingi secara maksimal karena setiap mahasiswa akan mendampingi satu guru. Selain itu dengan pelatihan secara bergantian proses pembelajaran pun tidak akan terganggu.



**Gambar 2. Adaptasi teknologi berbasis canva secara individu**

Faktor yang mendukung berjalannya program pelatihan ini adalah antusias guru dalam mengikuti pelatihan adaptasi teknologi berbasis Canva. Antusias ini terlihat dari keaktifan guru dalam mengikuti tahap demi tahap pengoperasional aplikasi Canva. Selain itu faktor lain yang mendukung adalah kekompakan dan kesabaran mahasiswa program Kampus Mengajar dalam melakukan pendampingan adaptasi teknologi berbasis Canva.

Setelah mendapatkan pelatihan dan pendampingan oleh para mahasiswa Kampus Mengajar, hasil yang didapat para guru kemudian mampu mendesain media pembelajaran secara mandiri. Desain media pembelajaran kemudian di pakai sebagai media pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pamong menjelaskan bahwa dengan adanya

memanfaatkan Canva dapat meningkatkan antusias peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Hajar et al., 2023) adanya aplikasi Canva dalam pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, motivasi belajar dan minat siswa dalam proses pembelajaran di sekolah.

Hasil dari adaptasi teknologi berbasis Canva juga terdapat peningkatan kepercayaan diri guru di SD Negeri 4 Bantrung. Peningkatan rasa percaya diri ini terlihat dari yang sebelumnya kurang mampu membuat media pembelajaran dengan Canva menjadi sering menggunakan aplikasi Canva dalam membuat media pembelajaran. Hasil ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Fajriyah et al., 2023) bahwa adanya pelatihan adaptasi teknologi berbasis Canva dapat meningkatkan rasa percaya diri guru dalam menggunakan media dalam meningkatkan kinerja.

Berdasarkan hasil wawancara dengan kepala sekolah SD Negeri 4 Bantrung menjelaskan bahwa dampak dari adanya pelatihan mahasiswa kepada para guru di SD Negeri 4 Bantrung terdapat peningkatan kompetensi dan keterampilan dalam menggunakan aplikasi Canva. Hal ini terlihat sejak adanya pelatihan adaptasi teknologi berbasis Canva oleh mahasiswa Kampus Mengajar beberapa guru mulai sering menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain media pembelajaran baik berupa aplikasi visual maupun audio video. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Ratnawati et al., 2023) bahwa dengan adanya pembuatan pelatihan media pembelajaran berbasis Canva dapat meningkatkan keterampilan guru dalam mengembangkan media pembelajaran

sehingga memunculkan proses pembelajaran yang menyenangkan dan menarik.

Setelah dilaksanakannya penelitian ini guru mampu beradaptasi dengan teknologi secara baik serta mampu membuat media pembelajaran yang menarik menggunakan media Canva dan mengaplikasikannya dalam kegiatan belajar mengajar.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan di atas, penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran bagaimana teknologi Canva diadaptasi oleh guru-guru di SD Negeri 4 Bantrung dalam program Kampus Mengajar batch 5. Masalah yang ditemukan adalah para guru kurang memanfaatkan Canva dalam membuat media pembelajaran, maka dari itu para mahasiswa berinisiatif untuk melakukan pelatihan dan pendampingan adaptasi teknologi berbasis Canva. Hasil pelatihan tersebut berdampak pada meningkatnya kreativitas guru dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi. Selain itu hasil pelatihan berdampak pada antusias dan semangat siswa dalam pembelajaran karena para guru menggunakan media pembelajaran yang menarik dari hasil pelatihan adaptasi teknologi berbasis Canva. menyajikan

## DAFTAR RUJUKAN

Ashari, Y. A., Setiawan, F., & Mirnawati, L. B. (2022). *Peran Mahasiswa Dalam Membantu Adaptasi Teknologi Terhadap Guru Pada Program Kampus Mengajar 1 Di Sd Pelita Bangsa Surabaya*. Autentik : Jurnal Pengembangan Pendidikan Dasar, 6(1), 42–53.

<https://doi.org/10.36379/autentik.v6i1.1>



[64](#)

Budiarti, E., Susanti, A., Elliza, E., & Purwanti, E. (2023). *Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Video Pembelajaran untuk mengenalkan Konsep Bilangan Kelompok Usia 4-5 Tahun di TK Ceria Kabupaten Pasuruan*. AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal, 9(3), 1821–1838.

Faisol, A., & Chasanah, S. L. (2022). *Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru- Guru SMK Di Bandar Lampung*. 3(3), 193–202.

<https://doi.org/10.23960/jpkmt.v3i3.96>

Fajriyah, D. N., Zumrotun, E., & Attalina, S. N. C. (2023). *Peran Mahasiswa Kampus Mengajar dalam Adaptasi Teknologi Canva terhadap Guru di SD Negeri 3 Tunahan*. Qalam: Jurnal Ilmu Kependidikan, 12(2), 33–41.

Hajar, O., Kasiyun, S., Susanto, R. U., & Akhwani, A. (2023). *Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V di Sekolah Dasar*. *Journal on Education*, 6(1), 6404–6413.

Hasan, N., & Mudjrimin, J. (2023). *Pelatihan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva Education di SD 256 Malimongeng*. PENDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 2(1), 33–37.

<https://doi.org/10.47435/pendimas.v2i1>

[1892](#)

Miles, M. B., & Huberman. (2014). *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. Jakarta. Penerbit Indonesia Press (UI Press).

Nurjannah, N., Nurfadhilah, N., Nurfiana, N., & Danial, D. (2023). *Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Quizalize Dalam Pembelajaran Siswa Di Man 2 Sinjai*. *Catimore: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 48–54.

Qur'ani, B., Suryana, S., & Hamsar, I. (2023). *Training on making Interesting Percentage Learning Media Using Canva*. *IMPACTS: International Journal of Empowerment and Community Services*, 2(1), 45–54.

Ratnawati, D., Vivianti, V., Fatmawati, S., Widodo, T., & Hardiyantari, O. (2023). *Peningkatan Keterampilan Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Canva*. *BANTENESE: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 5(2), 516–526.

Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). *Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa inggris*. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343.

Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). *Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini*. *Prosiding Senada (Seminar Nasional Daring)*, 560–568.