



Research Article

Pendampingan Kepala Sekolah Dalam Membuat Cerita Bergambar Melalui Aplikasi Canva Pada Guru Di SD Negeri Citalaksana

Nur Endah Sariningsih¹, Ineu Kenanga Dewi²

1. Universitas Islam Nusantara
E-mail: nursariningsih12@guru.smp.belajar.id 

2. Universitas Islam Nusantara
E-mail: ineudewi54@guru.sd.belajar.id



Copyright © 2026 by Authors, Published by AL-AFKAR: Journal For Islamic Studies. This is an open access article under the CC BY License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>).

Received : May 25, 2026
Accepted : July 12, 2026

Revised : June 27, 2026
Available online : August 9, 2026

How to Cite: Nur Endah Sariningsih and Ineu Kenanga Dewi (2026) "Principal Guidance for Teachers at SD Negeri Citalaksana in Creating Illustrated Stories Using the Canva Application", *al-Afkar, Journal For Islamic Studies*, 9(2), pp. 3424–3436. doi: 10.31943/afkarjournal.v9i2.2099.

Principal Guidance for Teachers at SD Negeri Citalaksana in Creating Illustrated Stories Using the Canva Application

Abstract. Picture stories not only help students understand concepts better, but also stimulate their imagination and creativity. The methods used in this PkM activity are lectures, questions and answers and group discussions as well as direct practice using a laptop. From the results of these PkM activities, to improve teachers' skills in using the Canva application, through structured and direct practice-based training, teachers can improve their skills in using the Canva application. The results of these activities

are used to assist teachers in designing interesting materials, where this training facilitates teachers to design more interesting learning materials by utilizing existing features.

Keywords: Mentoring, School Principal, Canva.

Abstrak. Cerita bergambar tidak hanya membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik, tetapi juga merangsang imajinasi dan kreativitas mereka. Metode yang digunakan dalam kegiatan PkM ini adalah ceramah, tanya jawab dan diskusi kelompok serta praktik langsung menggunakan Laptop. Dari hasil kegiatan PkM tersebut maka Untuk meningkatkan keterampilan guru-guru dalam menggunakan aplikasi Canva maka Melalui pelatihan yang terstruktur dan berbasis praktik langsung, guru-guru dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan aplikasi Canva. Dari hasil kegiatan tersebut maka digunakan untuk membantu guru dalam merancang materi yang menarik dimana dalam pelatihan ini memfasilitasi guru untuk merancang materi pembelajaran yang lebih menarik dengan memanfaatkan fitur-fitur yang ada.

Kata Kunci : Pendampingan, Kepala Sekolah, Canva.

PENDAHULUAN

Di era digital yang semakin maju, teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi bagian integral dalam dunia pendidikan. Penggunaan media visual dalam proses pembelajaran terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan minat siswa. Salah satu cara untuk menyajikan materi pembelajaran secara menarik adalah melalui cerita bergambar. Cerita bergambar tidak hanya membantu siswa memahami konsep dengan lebih baik, tetapi juga merangsang imajinasi dan kreativitas mereka.

Namun, tidak semua guru memiliki keterampilan dan pengetahuan yang cukup dalam menggunakan alat digital untuk membuat media pembelajaran yang menarik. Banyak guru yang masih mengandalkan metode tradisional dalam menyampaikan materi, yang sering kali kurang menarik bagi siswa. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi, salah satunya melalui aplikasi desain grafis seperti Canva.

Canva adalah aplikasi yang user-friendly dan memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis desain, termasuk cerita bergambar, dengan mudah. Dengan berbagai template dan elemen grafis yang tersedia, guru dapat dengan cepat menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Namun, untuk memaksimalkan potensi aplikasi ini, guru memerlukan pendampingan dan bimbingan yang tepat.

Pendampingan dalam membuat cerita bergambar melalui aplikasi Canva bertujuan untuk memberikan pelatihan dan dukungan kepada guru agar mereka dapat menguasai penggunaan aplikasi ini. Melalui pendampingan yang sistematis, guru diharapkan dapat meningkatkan keterampilan digital mereka, sehingga dapat menciptakan media pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik. Dengan demikian, siswa akan lebih terlibat dalam proses belajar mengajar, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Sekolah Dasar (SD) Negeri Citalaksana merupakan salah satu lembaga pendidikan yang berperan penting dalam pengembangan sumber daya manusia di wilayahnya. Sebagai institusi pendidikan dasar, SD Negeri Citalaksana memiliki tanggung jawab untuk memberikan pendidikan yang berkualitas kepada anak-anak, yang merupakan generasi penerus bangsa. Namun, dalam pelaksanaannya, sekolah ini menghadapi berbagai tantangan yang memerlukan perhatian dan dukungan dari berbagai pihak, termasuk masyarakat dan lembaga pendidikan tinggi. Dari hasil observasi kami menemukan kurangnya guru dalam mengoprasikan penggunaan teknologi dalam pemanfaatan Pembelajaran. Pendampingan kepala sekolah dalam penggunaan aplikasi ini sangat krusial untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menciptakan cerita bergambar yang efektif.

Cerita bergambar merupakan salah satu metode yang efektif dalam menyampaikan informasi dan konsep kepada anak-anak. Dengan menggabungkan teks dan gambar, cerita bergambar dapat membantu siswa memahami materi pelajaran dengan lebih baik, merangsang imajinasi, serta meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar. Di tengah perkembangan teknologi yang pesat, penggunaan aplikasi digital untuk menciptakan media pembelajaran yang menarik menjadi semakin relevan.

Aplikasi Canva, sebagai salah satu platform desain grafis yang populer, menawarkan kemudahan bagi pengguna untuk membuat berbagai jenis konten visual, termasuk cerita bergambar. Dengan antarmuka yang intuitif dan beragam template yang tersedia, Canva memungkinkan guru dan siswa untuk berkreasi tanpa memerlukan keterampilan desain yang mendalam. Hal ini sangat penting, terutama bagi pendidik yang ingin menyajikan materi pelajaran dengan cara yang lebih menarik dan interaktif.

Namun, meskipun Canva menawarkan banyak kemudahan, tidak semua guru memiliki pengetahuan atau keterampilan yang cukup untuk memanfaatkan aplikasi ini secara optimal. Banyak guru yang masih bergantung pada metode pengajaran tradisional, yang sering kali kurang menarik bagi siswa. Oleh karena itu, diperlukan upaya untuk memberikan pelatihan dan pendampingan kepada guru dalam menggunakan aplikasi Canva untuk membuat cerita bergambar.

Melalui pelatihan ini, diharapkan guru dapat mengembangkan keterampilan digital mereka dan menciptakan materi pembelajaran yang lebih inovatif. Dengan demikian, siswa akan lebih tertarik dan terlibat dalam proses belajar, yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Selain itu, pembuatan cerita bergambar juga dapat menjadi sarana bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitas dan imajinasi mereka, serta meningkatkan kemampuan bercerita dan berkomunikasi.

Dengan latar belakang tersebut, penting untuk melakukan pendampingan yang efektif bagi guru dalam menggunakan aplikasi Canva, sehingga mereka dapat memanfaatkan teknologi secara optimal dalam pembelajaran. Pendampingan ini tidak hanya akan meningkatkan kualitas pengajaran, tetapi juga berkontribusi pada pengembangan profesionalisme guru di era digital. Berdasarkan fenomena tersebut maka kami tertarik untuk melakukan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan Tema “Pendampingan Kepala Sekolah Dalam Membuat Cerita Bergambar Melalui Aplikasi Canva Pada Guru Di Sd Negeri Citalaksana”.

Indentifikasi Permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan, terdapat beberapa masalah yang perlu diidentifikasi terkait dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran di SD Negeri Citalaksana, khususnya dalam konteks pembuatan cerita bergambar melalui aplikasi Canva. Berikut adalah identifikasi masalah yang dapat diuraikan:

- a). Kurangnya Keterampilan Digital Guru dan masih Banyak guru di SD Negeri Citalaksana yang belum memiliki keterampilan dan pengetahuan yang memadai dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi.
- b). Ketergantungan pada Metode Tradisional dan Sebagian besar guru masih mengandalkan metode pengajaran tradisional yang kurang menarik bagi siswa.
- c). Keterbatasan Akses dan Pemahaman terhadap Aplikasi Canva, keterbatasan ini mengakibatkan kurangnya variasi dalam penyampaian materi pelajaran.
- d). Kurangnya Pendampingan dan Dukungan terhadap guru mungkin merasa kesulitan untuk beradaptasi dengan teknologi baru.
- e). Minimnya Keterlibatan Siswa, Akibat dari kurangnya penggunaan media visual yang menarik, siswa mungkin tidak terlibat secara aktif dalam proses belajar mengajar..
- f). Peran Kepala Sekolah yang Belum Optimal dalam memberikan endampingan dari kepala sekolah dalam penggunaan aplikasi Canva dan teknologi pendidikan lainnya masih perlu ditingkatkan.
- g). Keterbatasan Sumber Daya dan Infrastruktur, keterbatasan infrastruktur teknologi di sekolah, seperti akses internet yang tidak stabil atau perangkat yang tidak memadai, dapat menjadi hambatan dalam penggunaan aplikasi ini.

METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan adalah langkah-langkah sistematis yang diambil untuk mencapai tujuan tertentu dalam suatu penelitian atau proyek. Metode ini mencakup perencanaan, pengumpulan data, analisis, dan evaluasi hasil

Kerangka Pemecahan Masalah

Adapun pelaksanaan program pengabdian dilaksanakan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut:

- a. Memaksimalkan Metode Pembelajaran

Memaksimalkan metode pembelajaran adalah upaya untuk meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar dengan menggunakan berbagai pendekatan, teknik, dan strategi yang sesuai dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran. Dalam konteks pendidikan, metode pembelajaran yang efektif tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga pada pengembangan keterampilan berpikir kritis, kreativitas, dan kemampuan kolaborasi siswa.

1. Pemilihan Metode Pembelajaran yang Tepat
2. Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran
3. Penilaian yang Beragam
4. Menciptakan Lingkungan Belajar yang Positif
5. Pengembangan Profesional Guru

b. Memanfaatkan Canva

Canva adalah platform desain grafis berbasis web yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis konten visual dengan mudah dan cepat. Dengan antarmuka yang intuitif dan beragam fitur yang tersedia, Canva telah menjadi alat yang populer di kalangan profesional, pelajar, dan pemilik bisnis untuk menciptakan desain yang menarik tanpa memerlukan keterampilan desain yang mendalam.

1. Fitur Utama Canva

- **Template yang Beragam:** Canva menawarkan ribuan template siap pakai untuk berbagai keperluan, seperti poster, presentasi, infografis, undangan, dan media sosial. Pengguna dapat memilih template yang sesuai dengan tema dan tujuan desain mereka, sehingga menghemat waktu dan usaha.
- **Alat Desain yang Mudah Digunakan:** Dengan drag-and-drop interface, pengguna dapat dengan mudah menambahkan elemen seperti teks, gambar, ikon, dan bentuk ke dalam desain mereka. Canva juga menyediakan berbagai alat pengeditan untuk menyesuaikan warna, ukuran, dan tata letak elemen.
- **Koleksi Gambar dan Elemen Grafis:** Canva memiliki perpustakaan besar yang berisi gambar, ilustrasi, dan elemen grafis lainnya yang dapat digunakan secara gratis atau dengan biaya tambahan. Ini memungkinkan pengguna untuk memperkaya desain mereka dengan konten visual yang menarik.
- **Kolaborasi Tim:** Canva memungkinkan pengguna untuk bekerja sama dalam proyek desain secara real-time. Fitur kolaborasi ini sangat berguna untuk tim yang ingin berbagi ide dan memberikan umpan balik secara langsung.

2. Penggunaan Canva dalam Berbagai Konteks

- **Pendidikan:** Di lingkungan pendidikan, Canva dapat digunakan oleh guru dan siswa untuk membuat presentasi, poster edukatif, dan materi pembelajaran yang menarik. Siswa dapat belajar tentang desain grafis sambil mengerjakan proyek mereka.
- **Pemasaran dan Bisnis:** Pemilik bisnis dapat memanfaatkan Canva untuk membuat materi pemasaran, seperti brosur, flyer, dan konten media sosial. Dengan desain yang menarik, bisnis dapat meningkatkan visibilitas dan daya tarik produk atau layanan mereka.
- **Acara dan Perayaan:** Canva juga berguna untuk merancang undangan, poster acara, dan materi promosi untuk berbagai acara, seperti pernikahan, ulang tahun, dan seminar. Pengguna dapat menyesuaikan desain sesuai dengan tema acara.

3. Keuntungan Menggunakan Canva

- **Aksesibilitas:** Canva dapat diakses dari berbagai perangkat, termasuk komputer, tablet, dan smartphone. Ini memungkinkan pengguna untuk bekerja di mana saja dan kapan saja.
- **Biaya Efektif:** Dengan banyaknya template dan elemen gratis yang tersedia, Canva menjadi pilihan yang ekonomis bagi individu dan bisnis kecil yang ingin membuat desain profesional tanpa biaya tinggi.
- **Pembelajaran yang Mudah:** Canva menyediakan tutorial dan panduan yang membantu pengguna baru untuk memahami cara menggunakan platform ini.

dengan cepat. Ini membuatnya cocok untuk semua kalangan, dari pemula hingga profesional

c. Membuat Konten Pembelajaran

Membuat konten pembelajaran adalah proses merancang dan mengembangkan materi yang digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar. Konten pembelajaran yang efektif tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga memfasilitasi pemahaman, keterlibatan, dan penerapan pengetahuan oleh siswa. Dalam era digital saat ini, pembuatan konten pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai format, termasuk teks, video, audio, dan interaksi berbasis web.

1. Langkah-langkah dalam Membuat Konten Pembelajaran

- **Identifikasi Tujuan Pembelajaran:** Langkah pertama dalam membuat konten pembelajaran adalah menentukan tujuan yang ingin dicapai. Tujuan ini harus spesifik, terukur, dan relevan dengan kebutuhan siswa. Misalnya, "Siswa dapat menjelaskan konsep dasar fotosintesis setelah menyelesaikan modul ini."
- **Analisis Audiens:** Memahami karakteristik audiens sangat penting untuk menciptakan konten yang sesuai. Pertimbangkan faktor seperti usia, latar belakang pendidikan, gaya belajar, dan minat siswa. Ini akan membantu dalam memilih format dan pendekatan yang tepat.
- **Pengembangan Materi:** Setelah tujuan dan audiens ditentukan, langkah selanjutnya adalah mengembangkan materi pembelajaran. Ini bisa mencakup penulisan teks, pembuatan presentasi, pengambilan video, atau pengembangan kuis interaktif. Pastikan materi disusun dengan jelas dan logis, serta menggunakan bahasa yang mudah dipahami.
- **Penggunaan Media dan Teknologi:** Mengintegrasikan berbagai media dan teknologi dapat meningkatkan daya tarik dan efektivitas konten pembelajaran. Misalnya, menggunakan video animasi untuk menjelaskan konsep yang kompleks, atau platform pembelajaran daring untuk menyediakan akses yang lebih luas.
- **Uji Coba dan Umpan Balik:** Sebelum meluncurkan konten pembelajaran, penting untuk melakukan uji coba dengan sekelompok kecil siswa. Kumpulkan umpan balik untuk mengetahui apakah konten tersebut efektif dan mudah dipahami. Berdasarkan umpan balik, lakukan revisi yang diperlukan.
- **Evaluasi dan Revisi:** Setelah konten digunakan dalam pembelajaran, lakukan evaluasi untuk menilai efektivitasnya. Gunakan data dari penilaian siswa dan umpan balik untuk melakukan revisi dan perbaikan konten di masa mendatang.

2. Format Konten Pembelajaran

- **Teks:** Artikel, buku, dan modul pembelajaran yang ditulis dengan jelas dan terstruktur.
- **Video:** Video instruksional, tutorial, atau rekaman kuliah yang dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik.
- **Audio:** Podcast atau rekaman suara yang dapat diakses siswa untuk belajar saat bepergian.
- **Interaktif:** Kuis, simulasi, dan permainan edukatif yang memungkinkan siswa berinteraksi langsung dengan materi.

3. Keuntungan Membuat Konten Pembelajaran yang Efektif

- Meningkatkan Keterlibatan Siswa: Konten yang menarik dan relevan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar.
- Memfasilitasi Pembelajaran Mandiri: Konten yang tersedia secara daring memungkinkan siswa untuk belajar dengan kecepatan mereka sendiri, memberikan fleksibilitas dalam proses belajar.
- Mendukung Berbagai Gaya Belajar: Dengan menggunakan berbagai format, konten pembelajaran dapat memenuhi kebutuhan berbagai gaya belajar siswa, seperti visual, auditori, dan kinestetik.

d. Membuat gambar di canva

Canva adalah platform desain grafis yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis gambar dan konten visual dengan mudah. Dengan antarmuka yang intuitif dan beragam fitur yang tersedia, Canva menjadi alat yang populer di kalangan desainer pemula maupun profesional. Membuat gambar di Canva tidak hanya menyenangkan, tetapi juga memberikan kesempatan untuk mengekspresikan kreativitas dan menghasilkan konten yang menarik.

1) Langkah-langkah Membuat Gambar di Canva

- Mendaftar dan Masuk: Langkah pertama adalah mendaftar di Canva jika Anda belum memiliki akun. Setelah mendaftar, masuk ke akun Anda untuk mulai membuat gambar.
- Pilih Jenis Desain: Canva menawarkan berbagai jenis desain, seperti poster, undangan, infografis, dan gambar untuk media sosial. Pilih jenis desain yang sesuai dengan kebutuhan Anda. Anda juga dapat memilih ukuran kustom jika diperlukan.
- Pilih Template: Canva menyediakan ribuan template yang dapat disesuaikan. Anda dapat memilih template yang sesuai dengan tema dan gaya yang diinginkan. Template ini dapat menjadi titik awal yang baik untuk desain Anda.
- Kustomisasi Desain: Setelah memilih template, Anda dapat mulai menyesuaikan desain. Anda dapat mengubah teks, warna, dan gambar sesuai keinginan. Canva memungkinkan Anda untuk menambahkan elemen seperti ikon, bentuk, dan garis untuk memperkaya desain.
- Mengunggah Gambar: Jika Anda ingin menggunakan gambar pribadi atau gambar dari sumber lain, Anda dapat mengunggahnya ke Canva. Setelah diunggah, gambar dapat disisipkan ke dalam desain Anda dan diedit sesuai kebutuhan.
- Menambahkan Teks: Canva menyediakan berbagai pilihan font dan gaya teks. Anda dapat menambahkan teks dengan memilih opsi "Teks" di panel samping. Sesuaikan ukuran, warna, dan posisi teks untuk menciptakan tampilan yang menarik.
- Simpan dan Unduh: Setelah selesai mendesain, Anda dapat menyimpan proyek Anda di Canva. Untuk mengunduh gambar, pilih format file yang diinginkan (seperti PNG, JPG, atau PDF) dan klik tombol unduh. Gambar Anda siap digunakan!

1) Tips untuk Membuat Gambar yang Menarik di Canva

- Gunakan Warna yang Konsisten: Pilih palet warna yang harmonis untuk menciptakan kesan yang profesional dan menarik. Canva menyediakan alat pemilih warna yang dapat membantu Anda memilih warna yang sesuai.
- Pilih Font yang Mudah Dibaca: Pastikan teks yang Anda gunakan mudah dibaca. Hindari penggunaan terlalu banyak jenis font dalam satu desain untuk menjaga konsistensi.
- Manfaatkan Ruang Kosong: Jangan takut untuk menggunakan ruang kosong dalam desain Anda. Ruang kosong dapat membantu menonjolkan elemen penting dan membuat desain terlihat lebih bersih.
- Eksperimen dengan Elemen Visual: Cobalah berbagai elemen visual, seperti ikon, ilustrasi, dan gambar latar belakang, untuk menambah daya tarik visual pada gambar Anda.

2) Keuntungan Menggunakan Canva untuk Membuat Gambar

- Mudah Digunakan: Antarmuka drag-and-drop Canva membuatnya mudah digunakan, bahkan bagi mereka yang tidak memiliki pengalaman desain sebelumnya.
- Akses ke Berbagai Sumber Daya: Canva menyediakan akses ke ribuan gambar, ikon, dan template yang dapat digunakan secara gratis atau dengan biaya tambahan.
- Fleksibilitas dan Kreativitas: Dengan berbagai alat dan fitur yang tersedia, pengguna dapat mengekspresikan kreativitas mereka dan membuat desain yang unik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Kegiatan

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan tema "Pendampingan Kepala Sekolah dalam Membuat Cerita Bergambar melalui Aplikasi Canva" telah selesai dilaksanakan di SD Negeri Citalaksana dengan sukses. Kegiatan ini berlangsung dengan antusiasme yang tinggi dari para peserta, yang terdiri dari guru-guru.

Selama pelaksanaan, peserta mendapatkan pelatihan intensif mengenai cara menggunakan aplikasi Canva untuk membuat cerita bergambar yang menarik dan relevan dengan pembelajaran. Dimulai dari pengenalan dasar aplikasi hingga praktik langsung, peserta secara aktif belajar membuat desain yang kreatif dan sesuai kebutuhan kurikulum.

Pada akhir kegiatan, setiap guru berhasil menghasilkan satu karya berupa cerita bergambar yang siap digunakan dalam proses pembelajaran di kelas. Kepala sekolah juga berperan aktif sebagai fasilitator yang mendorong guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan materi pembelajaran berbasis teknologi. Kegiatan ini ditutup dengan sesi refleksi dan evaluasi, di mana peserta berbagi pengalaman serta manfaat yang dirasakan. Beberapa guru mengungkapkan bahwa mereka merasa lebih percaya diri menggunakan teknologi dalam mendukung tugas mereka sebagai pendidik. Kepala sekolah juga mengapresiasi program ini karena mampu meningkatkan kolaborasi dan inovasi di lingkungan sekolah. Sebagai tindak lanjut, akan dilakukan pemantauan implementasi cerita bergambar ini di kelas, sekaligus memberikan bimbingan lanjutan

jika diperlukan. Harapannya, kegiatan ini dapat memberikan dampak positif yang berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di SD Negeri Citalaksana.

Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan peserta, tetapi juga memperkuat sinergi antara teknologi dan pendidikan, sejalan dengan upaya menghadirkan pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan bagi guru-guru. Berikut ini adalah prose pelatihan yang diberikan kepada guru-guru yang ada disekolah:

Gambra 1. Kegiatan Praktek di Applikasi Canva





Setelah pelatihan pembuatan bahan ajar menggunakan aplikasi Canva, guru-guru sekolah dasar menunjukkan hasil yang sangat memuaskan dan membanggakan. Berikut adalah beberapa poin utama yang menggambarkan hasil dari pelatihan:

1. Peningkatan Keterampilan Desain Visual

Guru-guru berhasil memahami dan mempraktikkan penggunaan fitur-fitur utama Canva, seperti memilih template, menambahkan teks, mengatur warna, serta menyisipkan gambar dan elemen grafis lainnya. Keterampilan ini memungkinkan mereka untuk membuat bahan ajar yang lebih menarik dan interaktif.

2. Karya Bahan Ajar Interaktif

Setiap guru menghasilkan minimal satu bahan ajar berupa cerita bergambar atau poster pembelajaran yang relevan dengan kurikulum. Bahan ajar ini mencakup topik pembelajaran seperti matematika, sains, bahasa Indonesia, dan pendidikan karakter.

3. Peningkatan Kreativitas Guru

Pelatihan ini memberikan ruang bagi guru untuk mengekspresikan kreativitas mereka dalam merancang media pembelajaran. Beberapa guru menciptakan cerita bergambar dengan ilustrasi yang menarik untuk membantu siswa memahami konsep abstrak dengan lebih mudah.

4. Peningkatan Minat Siswa terhadap Pembelajaran

Berdasarkan umpan balik awal, bahan ajar yang dihasilkan melalui Canva berhasil menarik perhatian siswa. Visualisasi yang menarik membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

5. Kolaborasi dan Berbagi Ide

Selama pelatihan, guru-guru saling berbagi ide dan inspirasi, menciptakan suasana belajar yang kolaboratif. Beberapa guru bahkan berencana untuk bekerja sama dalam membuat materi pembelajaran lintas mata pelajaran.

6. Kesenambungan Penggunaan Teknologi

Guru-guru menyatakan kesiapan untuk terus memanfaatkan Canva dalam kegiatan mengajar sehari-hari. Mereka juga berkomitmen untuk mengembangkan bahan ajar yang lebih inovatif di masa depan.

Program Keberlanjutan

Kegiatan PKM pada kali ini merupakan kegiatan dengan sasaran guru-guru yang ada di sekolah dengan ada nya kegiatan ini, sehingga agar kegiatan ini berkelanjutan maka:

- a. Pihak sekolah perlu Mengadakan pelatihan lanjutan untuk eksplorasi fitur-fitur Canva yang lebih kompleks.
- b. Melakukan evaluasi terhadap implementasi bahan ajar ini di kelas.
- c. Memberikan dukungan teknis jika guru menghadapi kendala dalam proses pembuatan bahan ajar.

Pelatihan ini tidak hanya meningkatkan kemampuan guru dalam memanfaatkan teknologi, tetapi juga memperkuat upaya mereka dalam menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, inovatif, dan relevan dengan kebutuhan siswa saat ini.

KESIMPULAN

Pelaksanaan PKM dengan mengangkat tema “ Pendampingan Kepala Sekolah Dalam Membuat Cerita Bergambar Melalui Aplikasi Canva Pada Guru Di Sd Negeri Citalaksana”, para guru dengan antusias mengikuti kegiatan PKM terlihat dari banyaknya peserta yang mengajukan pertanyaan terkait dengan perkembangan bahan ajar visualisasi yang menarik sehingga meningkatkan minat belajar Siswa-siswi.

- a) Untuk meningkatkan keterampilan guru-guru dalam menggunakan aplikasi Canva maka Melalui pelatihan yang terstruktur dan berbasis praktik langsung, guru-guru dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam menggunakan aplikasi Canva. Pendampingan yang diberikan dalam pelatihan ini membantu guru mengenal fitur-fitur Canva secara mendalam dan membimbing mereka dalam merancang materi pembelajaran visual yang lebih menarik dan interaktif. Dengan adanya dukungan teknis dan arahan dari instruktur, guru-guru dapat menguasai cara mengoptimalkan Canva untuk mendukung proses pembelajaran.
- b) Cara yang digunakan untuk membantu guru dalam merancang materi yang menarik dimana dalam pelatihan ini memfasilitasi guru untuk merancang materi pembelajaran yang lebih menarik dengan memanfaatkan fitur-fitur Canva untuk menciptakan cerita bergambar, poster, dan media pembelajaran lainnya yang visual dan interaktif. Dengan berlatih langsung, guru-guru belajar bagaimana menyusun konten yang relevan dengan kurikulum, menggunakan elemen desain seperti teks, gambar, dan grafik untuk menyampaikan pesan dengan cara yang lebih mudah dicerna oleh siswa.
- c) Untuk mendorong kreativitas guru dalam menyampaikan materi dengan menggunakan media visual dimana dengan ada nya pelatihan ini mendorong guru untuk berpikir kreatif dalam menyampaikan materi pelajaran melalui media visual dengan memberikan kebebasan untuk bereksperimen menggunakan Canva. Proses diskusi dan kolaborasi antar guru selama pelatihan memungkinkan mereka

untuk saling berbagi ide-ide kreatif, mengembangkan teknik desain yang baru, serta merancang bahan ajar yang inovatif. Dengan adanya umpan balik positif dan dukungan dari kepala sekolah, guru-guru termotivasi untuk terus mengeksplorasi dan menerapkan media visual dalam kegiatan belajar mengajar sehari-hari.

Dengan demikian, pelatihan ini berhasil menjawab rumusan masalah utama, yaitu meningkatkan keterampilan, membantu perancangan materi pembelajaran yang menarik, serta mendorong kreativitas guru dalam menggunakan aplikasi Canva untuk pembelajaran yang lebih efektif dan menarik.

Saran

Dari kegiatan PkM yang dilakukan maka diperoleh saran untuk pihak sekolah dimana agar pihak sekolah:

- a. Mengintegrasikan Media Visual dalam Kurikulum: Memasukkan penggunaan media visual seperti cerita bergambar, poster, dan presentasi dalam kurikulum sekolah secara teratur. Ini tidak hanya meningkatkan minat siswa, tetapi juga membantu dalam memahami konsep-konsep abstrak dengan lebih baik.
- b. Mendorong Kolaborasi Antar Guru: Mendorong kolaborasi antar guru dalam merancang dan berbagi materi pembelajaran menggunakan Canva. Platform berbagi ini dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan memperkuat jaringan kolaboratif di dalam sekolah.
- c. Evaluasi Berkala: Melakukan evaluasi berkala terhadap dampak penggunaan materi pembelajaran yang dihasilkan melalui Canva terhadap peningkatan kualitas pembelajaran. Evaluasi ini penting untuk mengukur efektivitas dan memberikan umpan balik bagi guru untuk meningkatkan pembelajaran mereka.
- d. Fasilitasi Pengembangan Kreativitas Guru: Fasilitasi kegiatan yang memungkinkan guru untuk terus mengembangkan kreativitas mereka dalam merancang bahan ajar visual. Misalnya, mengadakan kompetisi pembuatan materi pembelajaran terbaik atau memberikan penghargaan kepada guru yang paling inovatif dalam menggunakan Canva.

DAFTAR PUSTAKA

- Bruner, J. S. (1996). *The Culture of Education*. Harvard University Press.
- Canva. (2023). About Canva. Diakses dari www.canva.com.
- Canva. (n.d.). Canva: Graphic Design Software. Retrieved from www.canva.com
- Gagne, R. M., & Briggs, L. J. (1979). *Principles of Instructional Design*. Holt, Rinehart and Winston.
- Hattie, J., & Timperley, H. (2007). "The Power of Feedback." *Review of Educational Research*, 77(1), 81-112.
- Hidayati, N. (2019). Pengaruh Media Cerita Bergambar terhadap Pemahaman Konsep Siswa. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(2), 123-130.
- Hidayati, N. (2021). Pendampingan Pembelajaran dalam Era Digital: Tantangan dan Peluang. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 8(1), 45-52.
- Hidayati, N. (2023). Pemanfaatan Canva dalam Strategi Pemasaran Digital. *Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 10(1), 45-52.

- Jonassen, D. H. (2000). *Computers as Mindtools for Schools: Engaging Critical Thinking*. Prentice Hall.
- Kosslyn, S. M., & Miller, G. A. (2013). *Top Brain, Bottom Brain: Surprising Insights into How You Think*. Simon & Schuster.
- McCarthy, J. (2020). *The Role of Visuals in Marketing: Why You Should Use Them*. Retrieved from www.businessnewsdaily.com
- McKinsey & Company. (2021). *The Future of Work: How to Make Remote Work Work*. Retrieved from www.mckinsey.com
- McLeod, S. (2018). *The Importance of Visual Communication in Business*. Retrieved from www.simplybusiness.co.uk
- Nugroho, A. (2021). Penggunaan Canva dalam Pembelajaran Kreatif di Kelas. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(2), 67-75.
- Nugroho, A. (2021). Pentingnya Pelatihan Guru dalam Penggunaan Media Pembelajaran Digital. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 3(1), 45-52.
- Nugroho, A. (2021). Peran Pendampingan dalam Meningkatkan Profesionalisme Guru. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 3(2), 67-75.
- Nurul Huda Media Center. (2024, Juni 27). Pendampingan pelatihan media pembelajaran berbasis Canva dan Wordwall untuk guru SD Negeri Tanah Merah. Diakses pada 10 Desember 2024, dari <https://unuha.ac.id/pendampingan-pelatihan-media-pembelajaran-berbasis-canva-dan-wordwall-untuk-guru-sd-negeri-tanah-merah/>.
- Pratiwi, D. (2021). Canva sebagai Alat Pembelajaran Kolaboratif di Sekolah. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 3(3), 123-130.
- Pratiwi, D. (2021). Meningkatkan Kreativitas Siswa Melalui Cerita Bergambar. *Jurnal Kreativitas Anak*, 4(3), 67-75.
- Pratiwi, D. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Guru: Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 5(3), 123-130.
- Rukmini,
- Rukmini, S. (2018). Cerita Bergambar: Media Pembelajaran yang Efektif untuk Anak. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(1), 89-96.
- Rukmini, S. (2018). Mentoring dalam Pendidikan: Strategi untuk Meningkatkan Kualitas Pengajaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 6(2), 89-96.
- Sukmawati, L. (2020).
- Santrock, J. W. (2019). *Educational Psychology*. McGraw-Hill Education.
- Sari, R. (2020). Minat Belajar Siswa Melalui Media Cerita Bergambar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(2), 112-119.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational Psychology: Theory and Practice*. Pearson.
- Sukmawati, L. (2020). Pengembangan Keterampilan Berbahasa Melalui Cerita Bergambar. *Jurnal Linguistik dan Sastra*, 7(4), 201-210.
- Wahyu, T. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam Pembelajaran Cerita Bergambar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 34-40.