

Meningkatkan *Branding* SDN Pengkok 04 dalam Membuat Profil Sekolah dengan Akun *Instagram* Berbantuan Aplikasi *Canva for Education*

Improving SDN Pengkok 04 Branding in Creating a School Profile with an Instagram Account Assisted by the Canva for Education Application

Septyana Candra Puspita^{1*}, Dewi Anjarsari², Qoni'ah Al Munasiroh³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Sragen, Indonesia
septyanacandrapuspita010@gmail.com^{1*}, dewianjarsari2397@gmail.com², qoniahmunasiroh99@gmail.com³

Alamat: Jl. Kyai H. Agus Salim No.50, Kebayan 5, Mojomulyo, Kec. Sragen, Kabupaten Sragen, Jawa Tengah 57212

Korespondensi penulis: septyanacandrapuspita010@gmail.com

Article History:

Received: Januari 21, 2025;

Revised: Februari 05, 2025;

Accepted: Februari 19, 2025;

Online available: Februari 21, 2025;

Keywords: *Canva, Teachers, School branding*

Abstract: *The development of Information and Communication Technology and the demands of 21st century teachers have provided new innovations to support promotion in branding school institutions. Technology is one way that can be used as a promotional media to make it easier for the public to assess schools. This community service activity aims to improve the branding of SDN Pengkok 04 in creating a school profile with an Instagram account assisted by the Canva for Education application. This community service activity was carried out at SDN Pengkok 04 Sragen with 9 teachers. The result was that all teachers made pamphlets using Canva for Education. In order for teachers' abilities to be maximized in their use, teachers must continue to practice independently using Canva for Education or other applications that support school promotion and pass on the skills they have acquired to other teachers.*

Abstrak

Perkembangan Teknologi dan Informasi Komunikasi serta tuntutan pendidikan abad 21 saat ini telah memberikan inovasi-inovasi baru untuk menunjang promosi dalam membranding instansi sekolah. Teknologi adalah salah satu cara yang dapat digunakan sebagai media promosi untuk mempermudah masyarakat dalam menilai sekolah. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan branding SDN Pengkok 04 dalam membuat profil sekolah dengan akun instagram berbantuan aplikasi canva for education. Kegiatan pengabdian ini dilakukan di SDN Pengkok 04 Sragen dengan 9 guru. Hasilnya seluruh guru membuat pamphlet menggunakan canva for education. Agar kemampuan guru semakin maksimal dalam pemanfaatan maka harus terus berlatih secara mandiri menggunakan canva for education atau aplikasi lain yang mendukung promosi sekolah dan meneruskan kemampuan yang telah diperoleh kepada guru yang lain.

Kata kunci: Canva, Guru, Branding sekolah

1. PENDAHULUAN

Tingkat digitalisasi yang semakin meningkat di era saat ini mengubah pendidikan secara drastis. Guru tidak hanya diharapkan untuk memiliki keahlian dalam menyampaikan materi secara konvensional, tetapi juga diwajibkan untuk menguasai kompetensi digital. Selain itu dengan terus majunya era digital, (Shidik et al., 2023) pemanfaatan teknologi dalam proses branding sekolah semakin menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. Kemampuan untuk memanfaatkan teknologi dalam menciptakan branding sekolah yang inovatif dan menarik telah menjadi aspek penting dalam prose promosi. Penggunaan media

digital dalam branding sekolah (Martini et al., 2023) mengharuskan guru memiliki kompetensi digital untuk menciptakan materi promosi yang relevan dan menarik.

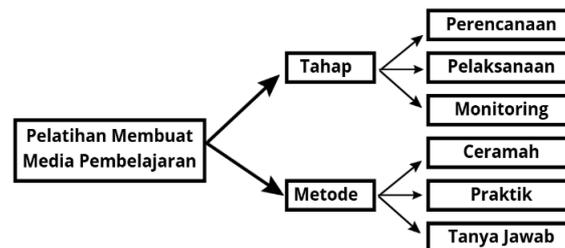
Pentingnya kompetensi digital guru tidak hanya terbatas pada kemampuan teknis dalam menggunakan alat-alat digital, tetapi juga meliputi kreativitas dalam merancang branding sekolah yang efektif. *Canva* (Pai & Curup, 2024) memberikan guru kesempatan untuk mengembangkan keterampilan desain grafis tanpa memerlukan latar belakang profesional dalam bidang tersebut. Dengan demikian, guru dapat menghasilkan branding sekolah yang visual dan estetik, meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses branding sekolah. Media promosi memiliki peranan penting dalam menunjang kualitas proses branding sekolah. Selain itu, penggunaan *Canva* (Ginting, 2021) juga sejalan dengan upaya pemerintah dalam mendorong kreativitas dan inovasi dalam proses pembelajaran. *Canva* (Putri et al., 2024) menawarkan berbagai fitur kolaboratif yang memungkinkan guru untuk bekerja sama dalam mengembangkan elemen pamflet yang menarik. Dengan adanya aksesibilitas yang mudah, guru dapat dengan cepat beradaptasi dengan perkembangan zaman yang menuntut harus cakap dalam teknologi. Dalam konteks pemanfaatan *Canva* untuk promosi sekolah, mengamati bahwa aplikasi ini memberikan solusi yang praktis dan efektif bagi para guru. Selain itu *Canva* (Anissa & Limbong, 2024) juga menyediakan fitur *Canva for education* yang khusus diselenggarakan untuk membuat konten edukasi, dimana fitur ini dapat diakses oleh guru menggunakan email belajar.id. Fasilitas ini dapat dimanfaatkan guru untuk membuat pamflet untuk membranding sekolah agar yang bervariasi, gratis, dinamis, edukatif dan lebih menarik. Guru perlu mengembangkan kompetensi digital untuk menciptakan profil sekolah yang relevan dan menarik yang dapat memotivasi siswa untuk terlibat *eyecatching*. Pelatihan peningkatan kompetensi digital guru dalam membuat branding sekolah dalam capaian profil yang menarik ini penting (Afianti, 2024) untuk dilakukan agar guru dapat meningkatkan kompetensinya dalam menyebar luaskan agenda sekolah agar dikenal masyarakat.

Faktanya, tidak sedikit guru yang mengalami kesulitan membuat promosi sekolah terutama berbasis multimedia sehingga cenderung monoton dan kurang memotivasi masyarakat. Padahal sangat disadari bahwa eksistensi media *online* dalam proses branding sekolah sangat dibutuhkan dan berperan penting agar dapat berlangsung secara kondusif, efektif, dan efisien. Pemanfaatan pamflet yang diunggah di aplikasi *instagram* (Pujiarto et al., 2024) secara tepat juga dapat membawa guru dan peserta didik ke dalam ruang pembelajaran yang kreatif, inovatif, kolaboratif, menyenangkan, dan tidak membosankan. sehingga membuat masyarakat tertarik untuk melihat konten.

Kondisi demikian banyak dialami oleh guru SDN Pengkok 04. Observasi awal di menunjukkan bahwa banyak guru yang tidak menguasai dengan baik tata cara membuat pamflet untuk posting di Instagram dengan aplikasi *Canva for education*, sehingga dominan asal upload foto di Instagram. Kalau pun menggunakan desain, biasanya merupakan desain yang tidak menarik, dan monoton sehingga terkesan kurang berminat dan *eyecatching*. Kenyataan ini didukung oleh tidak adanya diadakan pelatihan atau peningkatan kapasitas tentang hal tersebut, disamping memang kemampuan guru yang terbatas dalam mengoperasikan komputer/laptop, terutama guru yang sudah berusia lanjut.

2. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan fokus untuk meningkatkan *branding* SDN Pengkok 04 dalam membuat profil sekolah dengan akun *instagram* berbantuan aplikasi *canva for education*. Kegiatan pengabdian ini dilakukan selama satu hari yang di hadiri 9 guru. Tahapan dan metode pelaksanaan pengabdian masyarakat di lakukan sebagaimana yang tertera pada gambar 1 berikut.



Gambar 1. Tahapan dan Metode Pelaksanaan Kegiatan

Dalam pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan di SDN Pengkok 04 Kabupaten Sragen ada 3 tahapan yang ditempuh yaitu perencanaan, pelaksanaan, monitoring. Pada tahap perencanaan, hal yang dilakukan adalah membuat *grand design* berdasarkan kebutuhan dan permasalahan mitra. Desain dalam hal ini yaitu (1) melakukan observasi; (2) melakukan koordinasi dengan pimpinan pada pihak SDN Pengko 04; (3) menyepakati jadwal kegiatan; (4) menyiapkan perlengkapan yang dibutuhkan; (5) membuat *job description* untuk anggota pengabdian.

Tahapan pelaksanaan, dalam kegiatan ini yaitu menyampaikan materi yang sudah disepakati meliputi penyampaian materi dengan ceramah, praktik, dan tanya jawab. Pelatihan dilakukan sesuai dengan jadwal yang sudah di sepakati dengan pihak SDN Pengkok 04 dengan jumlah guru 9 orang. Peserta diwajibkan membawa laptop ataupun *smart phone* yang sudah login di akun belajar id.

Metode yang diterapkan dalam pelaksanaan pengabdian adalah (1) ceramah, terutama dalam penyampaian materi pelatihan tentang pengenalan aplikasi *canva for education, insagram* sebagai media branding profil sekolah(2) praktik, guru mempraktikkan apa yang sudah diajarkan oleh narasumber yaitu membuat pamflet yang menarik dengan bantuan *canva*; (3) tanya jawab, narasumber ketika sudah selesai menjelaskan bapak ibu guru dapat mengajukan tanya jawab terkait teknis pembuatan media pembelajaran hal ini dilakukan agar peserta pelatihan lebih paham dan menguasai dengan baik pemanfaatan *canva for education* sebagai media pembelajaran.

Tahapan mentoring artinya ketika kegiatan sedang berlangsung narasumber bisa memantau hasil desain dengan aplikasi *canva for education*. Apabila terdapat yang kurang tepat maka dapat diberikan saran dan masukan pada saat kegiatan agar memaksimalkan hasil kerja peserta. Hasil sebuah desain dari guru merupakan sebuah tolak ukur keberhasilan dalam memahami aplikasi *canva for education* saat membuat desain.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perkembangan Teknologi dan Informasi Komunikasi serta tuntutan pendidikan abad 21 saat ini telah memberikan inovasi-inovasi baru untuk menunjang proses pembelajaran di kelas dan membranding sekolah dengan media digital. Salah satunya adalah semakin bervariasinya media promosi baik itu elektronik, interaktif, dan menarik karena perkembangan teknologi yang semakin pesat. Pemanfaatan media promosi yang inovatif dan menarik telah menjadi suatu keharusan bagi guru sekolah dasar yang berdedikasi. Dunia Pendidikan di saat ini (Chairani et al., 2023) di upayakan untuk selalu memberikan pembaharuan dalam segala bidang ilmu pengetahuan sehingga dapat mengikuti perubahan dunia yang begitu cepat. Upaya dalam meningkatkan mutu guru (Al-fariq, 2024) ini yaitu tertuang dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen, bahwa pembangunan nasional dalam bidang Pendidikan adalah upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia serta mampu menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi dalam mewujudkan masyarakat yang adil, Makmur, dan beradab berdasarkan Undang-undang dasar 1945 dan Pancasila.

Dalam rangka memenuhi tuntutan ini, *canva for education* (Putra & Filianti, 2022) telah muncul sebagai alat yang sangat berharga dan transformative. *Canva for education* adalah sebuah *platform* desain grafis *online* yang dirancang khusus untuk dunia pendidikan. Dengan fitur-fitur intuitif dan beragam, *canva for education* memungkinkan

guru-guru sekolah dasar dengan mudah menciptakan materi pembelajaran yang memikat, dari presentasi hingga poster, infografis, dan banyak lagi. Penggunaan media pembelajaran *canva for education* (Djibu et al., 2023) dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Tidak hanya dalam pembelajaran penggunaan *instagram* dengan berbantuan aplikasi *canva for education* mampu menjadi solusi dalam membranding sekolah agar profil sekolah terlihat *eyecatching* di dunia digital.

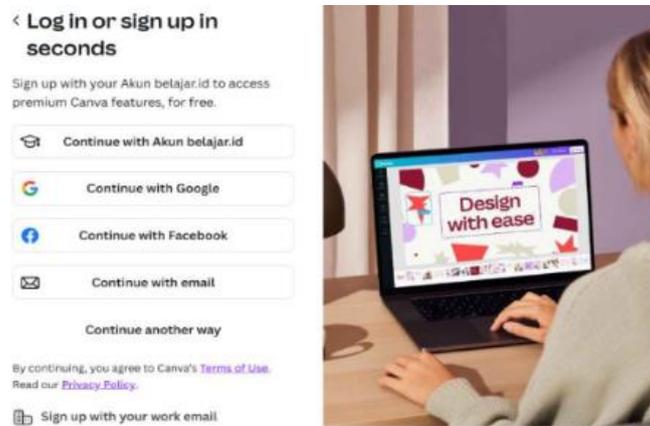
Tujuan dari diadakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu untuk meningkatkan kompetensi guru di sekolah dasar dalam membranding sekolah dengan penggunaan aplikasi *instagram* berbasis teknologi dengan memanfaatkan akun belajar id dari pemerintah yaitu aplikasi *canva for education* gratis. Dengan harapan setelah terselenggaranya kegiatan pelatihan ini guru dapat memahami dan menguasai langkah-langkah pembuatan pamflet dengan bantuan aplikasi *Canva For Education*. Dengan menggunakan promosi sekolah yang berbasis teknologi harapannya (Mustofa et al., 2023) profil sekolah akan di kenal ditengah masyarakat.

Perencanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini diawali dengan melakukan observasi ke beberapa lembaga pendidikan yang berada di Kabupaten Sragen. Hal ini sangat penting karena untuk mendapatkan informasi terkait kondisi mitra secara nyata. Berdasarkan hasil observasi diperoleh data bahwa (1) masih banyak guru yang promosi dengan konvensional tanpa memanfaatkan akun belajar id gratis dari pemerintah (2) metode konvensional yang cenderung monoton maka membuat masyarakat kurang tertarik (3) masih banyak guru yang belum bisa mendesain (4) banyak guru yang tidak bisa mengoperasikan komputer (5) guru tidak pernah diberikan pelatihan *canva for education* (6) hanya sekitar 25% guru yang mengetahui aplikasi *canva for education*.

Guru agar dapat memahami dan mengikuti pelatihan dengan maksimal maka kegiatan di atur secara bertahap dan terstruktur dengan pendekatan *serial learning*, pelatihan diberikan proporsional sesuai tingkat kesulitan guru dan narasumber memastikan bahwa seluruh peserta pelatihan sudah melakukan registrasi akun *canva* agar dapat membuat desain profil sekolah untuk di upload di *instagram*.

Adapun tahapan awal dalam membuat projek desain peserta diminta untuk membuat akun *Canva* masing-masing terlebih dahulu. Adapun langkah-langkahnya adalah (1) mengunjungi halaman *website Canva* yaitu www.canva.com; (2) memilih *signup* menuju *Canva* dengan menggunakan *e-Mail*, *Google*, atau *Facebook*; (3) jika *sign up* menggunakan *e-mail* masukkan nama lengkap dan *password*; (4) jika *sign up* menggunakan

Facebook atau Google, lakukan *authorize access*; (5) setelah proses *sign up* dilakukan, anda sudah memiliki akun *Canva*.



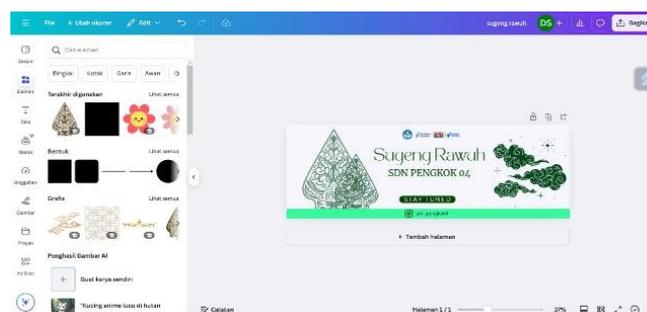
Gambar 2. Tampilan menu *Login* ke *Canva*

Setelah tahapan awal selesai yaitu sudah memiliki akun *Canva*, maka kita di arahkan menuju menu utama *Canva* yaitu pada menu utama ditampilkan template berupa desain *Canva* dengan berbagai macam desain sesuai dengan kebutuhan desain yang diinginkan seperti presentasi, dokumen, media sosial, video, logo, poster, dan lain-lain. Berikut ini tampilan menu utama pada aplikasi *Canva*:



Gambar 3. Tampilan menu utama pada *Canva*

Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat mengenai proyek atau contoh objek sederhana yang didemonstrasikan adalah berupa pembuatan konten profil sekolah dan desain awal pada konten *instagram*. Adapun hasil dari pengabdian masyarakat sebagai berikut:



Gambar 4. Proses desain



Gambar 5. Hasil desain guru

Sebelum kegiatan ini dimulai narasumber mengajak guru untuk melakukan (1) menjelaskan materi pelatihan tentang cara mendesain pamflet yang baik; (2) mempraktikkan pembuatan pamflet; (3) pendampingan oleh narasumber kepada guru; (4) diskusi atau tanya jawab terkait desain. Membuat desain dengan berbantuan aplikasi *canva for education* dibutuhkan ketelitian, ketekunan, dan kejelian dalam mencari ide yang akan di tampilkan dalam konten *Instagram*. Masalah yang sering terjadi dalam kegiatan yaitu banyak guru yang masih terkesan kaku dalam mengoperasikan computer atau laptop dalam pembuatan *desain*. Akan tetapi sudah banyak guru yang memahami alur proses membuat desain *power point* dengan aplikasi *canva for education* sedangkan guru yang belum memahami diberikan pendampingan sesuai kesulitan yang dialami.

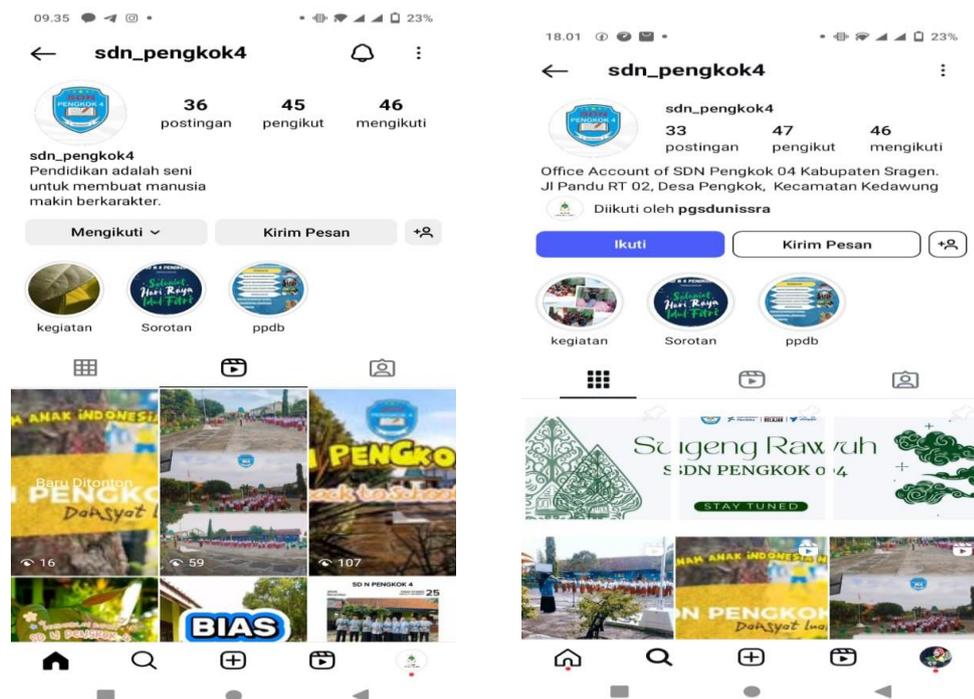


Gambar 6. Proses narasumber menjelaskan kepada peserta pelatihan

Control pelaksanaan pengabdian masyarakat dilakukan bersamaan dengan kegiatan pelatihan, dengan tujuan (1) memantau perkembangan pelatihan yang dilakukan setiap pertemuan; (2) melihat capaian pelatihan peserta terhadap materi pelatihan; (3) memastikan pelatihan terlaksana dengan baik; (4) mengidentifikasi tindakan korektif yang mungkin perlu dilakukan dan (5) mengeliminasi faktor yang terindikasi menghambat capaian kegiatan pelatihan

Kendala yang dihadapi dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini antara lain adalah (1) peserta pelatihan pengguna pemula dari aplikasi *Canva For Education* maka membutuhkan waktu yang lebih banyak untuk belajar desainnya (2) guru yang

menggunakan perangkat laptop belum terbiasa maka harus menyesuaikan (3) beberapa guru kurang disiplin, masih ada yang datang terlambat dan pulang lebih awal (4) kurang mendukungnya sarana dan prasarana seperti internet. Hambatan tersebut menjadi kendala dan dapat diminimalisir dengan melaksanakan koordinasi dengan sekolah mitra yaitu SDN Pengkok 04 sehingga kegiatan pengabdian masyarakat dapat berjalan dengan lancar dan selesai tepat waktu. Untuk kendala yang tertera di *point* 1 dan 2 perlu adanya kebiasaan yang *continue* agar semakin lama dengan sendirinya mampu menguasai.



Gambar 7. Hasil sebelum dan setelah selesai pengabdian masyarakat

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini berjalan dengan lancar hingga selesai dengan hasil yang maksimal. Kemampuan guru dalam mendesain pamflet berbantuan aplikasi *canva for education* cukup beragam. Sebanyak 75% guru yang sudah bisa mendesain ketika kegiatan berlangsung. Guna memaksimalkan pengabdian tersebut maka diharapkan guru selalu menggunakan aplikasi *canva for education* dalam membranding sekolah atau pembelajaran untuk mengimplementasikan ilmu desain berbasis *IT* serta mencoba berbagai aplikasi lain dan menyebarkan pengetahuan yang sudah diperoleh kepada guru lain yang masih belum paham dengan pembelajaran berbasis *IT*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih disampaikan kepada seluruh guru di SDN Pengkok 04 Sragen yang telah memfasilitasi terselenggaranya kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada pengelola jurnal ini karena sudah mewadai publikasi artikel.

DAFTAR PUSTAKA

- Afianti, D. (2024). Penggunaan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran. *EduTech Journal*, 1(1), 9–16. <https://doi.org/10.62872/mp5y5475>
- Al-Fariq, R. A. (2024). Pemanfaatan aplikasi Canva untuk media pembelajaran. *Interaksi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1, 106–113.
- Anissa, F. N., & Limbong, A. M. N. (2024). Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Canva untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII di SMP Islam Tambora. *Jurnal ...*, 1(1), 33–43.
- Chairani, V. S., Mursyida, L., Fadilah, R., & Astuti, M. (2023). Peningkatan kompetensi digital guru sekolah dasar dalam membuat media pembelajaran Kurikulum Merdeka dengan fitur "Canva Education" di Kecamatan Lubuk. *Jurnal Pendidikan ...*, 7, 246–253. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/10924>
- Djibu, R., Fayola, A. D., Rahmah, S., & Hakim, M. L. (2023). Pelatihan penggunaan fitur Canva dalam pembuatan. *Community ...*, 4(4), 6913–6919. <http://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/cdj/article/view/18518>
- Ginting, H. (2021). Pemanfaatan media belajar berbasis Canva pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan. *Educare: Jurnal Penelitian Pendidikan dan Pembelajaran*, 1(2), 47–52. <https://doi.org/10.56393/educare.v1i2.956>
- Martini, R. S., Gunarti, W., Satrio, M. G., Maryam, M., Khulqi, A. S. H., & Zahra, C. A. (2023). Pelatihan penggunaan aplikasi Canva for Education bagi guru PAUD di Kecamatan Pulo Gadung. *Jurnal Basicedu*, 7(5), 3242–3248. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i5.6067>
- Mustofa, H., Haryono, E., Al, I., & Cepu, M. (2023). Implementasi aplikasi Canva dalam pembelajaran Kurikulum Merdeka: Meningkatkan kreativitas dan efektivitas belajar. *Al-Fattah Ejournal SMA Al Muhammad Cepu*, 3(03), 44–54. <https://www.ejournal.smaamc.sch.id/index.php/belajar/article/view/24>
- Pai, E., & Curup, M. (2024). The development of Canva-based learning media in Islamic religious. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 3(5), 1640–1645.
- Pujiarto, P., Aulia, R., Afrianti, N., Canna, N., Nurhasanah, N., Ismawati, I., Catur Wulansari, E., & Maimunah, M. (2024). Inovasi penggunaan Canva Edu dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif anak usia dini pada guru PAUD. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 5(1), 36–40. <https://doi.org/10.54371/ainj.v5i1.349>

- Putra, L. D., & Filianti, F. (2022). Pemanfaatan Canva for Education sebagai media pembelajaran kreatif dan kolaboratif untuk pembelajaran jarak jauh. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 125. <https://doi.org/10.32832/educate.v7i1.6315>
- Putri, P., Syafwan, H., & Nofriadi, N. (2024). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Canva bagi guru-guru UPTD SDN 014671 Sentang. *Journal of Indonesian Social Society (JISS)*, 2(1), 52–57. <https://doi.org/10.59435/jiss.v2i1.221>
- Shidik, M. A., Tae, L. F., & Dewi, N. P. Y. A. (2023). Pengembangan kompetensi profesional guru melalui edukasi media poster berbasis aplikasi Canva. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 7(6), 5344. <https://doi.org/10.31764/jmm.v7i6.17585>