

PENGUNAAN CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PENDIDIKAN

Juliawan¹, Suastini², Susanta³, Yulastini⁴, Rr Dwi Umi Badriyah⁵, Kadek Suhardita⁶

¹Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Denpasar, Indonesia; wayanjuliawan86@gmail.com

²Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Denpasar, Indonesia; wayansuastini160@yahoo.co.id

³Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Denpasar, Indonesia; iwayansusanta3361@gmail.com

⁴Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Denpasar, Indonesia; yulastini@mahadewa.ac.id

⁵Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Denpasar, Indonesia; roringrum20@gmail.com

⁶Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Denpasar, Indonesia; kadeksuhardita8@gmail.com

ARTICLE INFO

Article history:

Received November 16, 2023

Revised November 29, 2023

Accepted December 18, 2023

Available online December 28, 2023

Keywords: *Canva, Education, Learning Media, Google Classroom*

Copyright ©2023 by Author. Published by Lembaga Pengembangan Pembelajaran, Penelitian, dan Pengabdian Masyarakat Universitas PGRI Mahadewa Indonesia

Abstract. The aim of this community service is for teachers to be able to utilize the Canva for Education application to produce interesting and educative learning materials to support the process of delivering the material. The implementation method used in this community service activity is the training and socialization stages with the target training participants being teachers at SMP Negeri 1 Kediri. The result of this training activity is to provide additional insight and provisions regarding the use of the Canva application media in the teaching and learning process.

PENDAHULUAN

Saat ini pengembangan media pembelajaran sudah semakin gencar dilakukan mulai dari pemanfaatan buku-buku digital dan portal-portal website yang menyajikan bidang ilmu pengetahuan (Ismawan, Isnain, & Raharjo, 2020). Aktifitas belajar mengajar dengan memanfaatkan Teknologi Informasi Komunikasi mampu membangkitkan minat belajar mandiri yang besar, kemudahan memperoleh informasi, meningkatkan keterampilan dan interaksi serta kualitas pembelajaran sehingga mendukung proses belajar-mengajar di sekolah (Ismawan, Irfansyah, & Apriyani, 2019). Salah satunya dengan aplikasi komputer yang dapat digunakan untuk mengembangkan bahan ajar ditingkat pendidikan melalui sebuah aplikasi pembelajaran interaktif (Ismawan, Prasetya, & Setiawan, 2021).

Pemanfaatan desain dan metode pembelajaran secara grafis sangat dibutuhkan guru SMP Negeri 1 Kediri. SMP Negeri 1 Kediri harus dapat memfasilitasi setiap guru dalam pengetahuannya tentang pendukung sistem belajar secara daring, diantaranya adalah pemanfaatan aplikasi platform *Canva* baik berbasis website maupun *mobile* sebagai media pembelajaran. Proses pembelajaran yang baik dapat menyebabkan hasil lulusan yang memiliki kualitas yang baik pula.

Permasalahan mitra yang ada di lapangan adalah masih terdapat guru yang merasa belum terlalu menguasai perkembangan teknologi pembelajaran jarak jauh sehingga belum menerapkan metode secara efektif dalam proses belajar mengajar. Kondisi ini menyebabkan banyak siswa yang merasakan proses belajar mengajar tersebut menyebabkan cepat bosan dalam penyampaian materinya. Sehingga mempengaruhi pemahaman siswa terkait materi yang disampaikan. Perlu adanya pemahaman dalam membuat materi yang unik dan kreatif. Keunikan slide dapat menyebabkan ketertarikan siswa sehingga dalam proses penyampaian materi siswa lebih fokus dan tertib. Secara otomatis pemahaman siswa akan lebih baik.

Dilihat dari permasalahan mitra terkait kurangnya ketertarikan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, kami mencoba memberi solusi yaitu pemanfaatan aplikasi *canva* dalam proses belajar mengajar di sekolah SMP Negeri 1 Kediri. diharapkan dari pemanfaatan aplikasi *Canva* di sekolah SMP Negeri 1 Kediri dapat menjadi salah satu solusi peningkatkan minat belajar dari siswa, sehingga siswa lebih mudah menerima setiap materi yang disampaikan oleh guru.

Beberapa solusi yang ditawarkan dalam kegiatan pengabdian masyarakat, salah satunya dengan mengadakan sosialisasi mengenai salah satu aplikasi yaitu *Canva*, sehingga para guru dapat membuat materi pembelajaran yang menarik dan edukatif, selain itu guru disajikan beberapa fasilitas yang menarik dari aplikasi *Canva* berupa banyaknya *template premium* yang disediakan hanya dengan mendaftar menggunakan akun *mail hosting* yang terdaftar di sekolah masing-masing.

Aplikasi *canva* merupakan program desain *online* yang menyediakan berbarbagai macam *template* desain yang bisa pakai untuk membuat media pembelajaran. (Wulandari & Mudinillah, 2022) *Canva* merupakan salah satu aplikasi yang banyak digemari dikalangan guru untuk memanfaatkan dalam membuat media pembelajaran. Terdapat berbagai fitur *template* yang menarik dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran dan dapat dikembangkan untuk mendesain media pembelajaran sekreatif mungkin sehingga media pembelajaran memiliki makna yang lebih komunikatif serta visualisasi media pembelajaran yang lebih menarik perhatian peserta didik.

Terdapat beberapa penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis grafis dan animasi salah satunya dengan Macromedia Flash pada materi luas dan keliling, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh (Safitri, 2013) dan (Utami & Rosyidi, 2016). Namun demikian, media pembelajaran berbasis Macromedia Flash yang dikembangkan beberapa peneliti tersebut masih memiliki beberapa kelemahan, yaitu belum mampu mengaktifkan peserta didik. Hal tersebut terjadi karena media yang dikembangkan hanya memberikan pilihan untuk memilih jawaban atau membaca materi. Media yang dikembangkan belum memungkinkan peserta didik melakukan aktivitas melalui media tersebut, misalnya input jawaban atau memberikan alasan terhadap jawaban yang dipilih.

METODE

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini terdiri dari beberapa tahapan yaitu: Tahapan awal adalah analisis permasalahan yang terdapat di mitra dengan mewawancarai kepala sekolah kekurangan apa yang terjadi di dalam proses belajar mengajar. Tahapan selanjutnya persiapan baik laptop maupun paket data. Tahapan pelatihan dan sosialisasi dengan target peserta pelatihan adalah para guru SMP Negeri 1 Kediri, Kecamatan Kediri, Kabupaten Tabanan. Tahapan pelatihan yang pertama adalah dengan memberi pemahaman tentang Aplikasi *Canva* kepada para guru yang mengikuti pelatihan dengan pemberian materi menggunakan slide presentasi. Tahapan ini sebagai tahap pengenalan dalam pengabdian masyarakat yang dijalankan. Setelah itu dalam tahapan sosialisasi dilanjutkan dengan pelatihan penggunaan Aplikasi *Canva*, yaitu meliputi pelatihan secara langsung yang dilakukan berikut dengan sesi tanya jawab agar para guru dapat lebih memahami lebih dalam tentang pemanfaatan Aplikasi *Canva*.

Selanjutnya tahap evaluasi yaitu dengan cara mengevaluasi hasil sosialisasi tentang pemanfaatan Aplikasi *Canva* dengan cara memberi beberapa pertanyaan seputar Aplikasi *Canva* yang dapat dijawab langsung oleh para guru yang mengikuti kegiatan ini. Dapat terlihat berhasil atau tidaknya kegiatan sosialisasi ini dengan melihat respon dari para guru yang mengikuti kegiatan ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang berjudul “Penggunaan *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pendidikan” diadakan secara luring atas permintaan mitra dalam memenuhi undangan sebagai narasumber pada kegiatan bulanan yang diadakan di sekolah SMP Negeri 1 Kediri pada hari jumat, 15 september 2023. Adapun peserta kegiatan pengabdian ini adalah kepala sekolah SMP Negeri 1 Kediri, guru maupun admin di sekolah SMP Negeri 1 Kediri. Jumlah peserta dihadiri dari 25 orang secara terbatas. Sebelum pelaksanaan pengabdian ini peserta diberikan modul terkait pemanfaatan aplikasi *Canva*. Karena kegiatan ini merupakan kegiatan bulanan pada sekolah SMP Negeri 1 Kediri untuk guru-guru dalam mengembangkan pengetahuan dibidang komputer, maka kegiatan pengabdian masyarakat ini dibuka oleh moderator perwakilan guru dari sekolah tersebut.

Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan ini ada sekitar 25 orang. Sebelum pelaksanaan peserta diberikan modul dan materi sesuai tema kegiatan agar peserta lebih dapat memahami materi yang disampaikan pada kegiatan abdimas. Kegiatan dibuka oleh moderator dari pihak sekolah SMP Negeri 1 Kediri dengan memperkenalkan setiap anggota tim abdimas kepada peserta dan juga menjelaskan rangkaian acara yang akan dilaksanakan.

Materi yang dijelaskan terkait aplikasi *canva* adalah menjelaskan Fitur Canva terdiri dari, guru dapat mengakses ke ribuan gambar secara gratis serta grafis premium, guru dapat melakukan kolaborasi belajar dengan siswa di kelas yang dapat diintegrasikan serta kompatibel dengan Google Classroom dan guru dapat mengunduh beragam jenis tipe file yang sudah didesain untuk dibagikan ke siswa secara terpusat dan terhubung dalam hal pelaksanaan pembelajaran. Penjelasan penggunaan aplikasi canva dalam membuat sebuah presentasi berbasis animasi dan grafis dapat memberikan penjelasan secara detail kepada guru serta dapat langsung dipraktekkan dalam bentuk tutorial kepada peserta kegiatan pengabdian masyarakat.

Dalam penyempurnaan kegiatan sosialisasi, ketika proses pelaksanaan kegiatan selesai selanjutnya adalah dijalankan tahap evaluasi. Tahap ini berfungsi untuk mengetahui tingkat keberhasilan pelaksanaan sosialisasi dan workshop berlangsung. Tingkat keberhasilan tersebut dapat diukur dengan kesesuaian tujuan dari pelatihan yang diharapkan. Bila hasil yang didapatkan belum sesuai dengan tujuan dan yang diharapkan, maka perlu adanya pengembangan kegiatan dalam sosialisasi dan workshop yang akan datang.

Secara umum tahap evaluasi yang dilakukan pada pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema “Penggunaan Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pendidikan” dapat terlaksana dengan baik. Seluruh peserta sangat antusias dalam menghadiri dan mendengarkan penjelasan materi dari pameri. Namun ada beberapa kendala yang timbul sebagai akibat dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini secara luring adalah sebagai berikut:

1. Sulitnya berinteraksi untuk melihat peserta mempraktekkan langsung cara menggunakan aplikasi canva, serta cara melakukan kolaborasi belajar pada aplikasi canva karena harus mengundang beberapa email siswa untuk dapat menyetujui dan bergabung dalam satu *room* yang ditelah dibuat dalam aplikasi canva, dibutuhkan kreatifitas para peserta dalam melakukan desain pembelajaran terutama dalam membuat materi pembelajaran dalam bentuk presentasi berbasis animasi dan grafis yang disediakan pada aplikasi canva, sehingga perlu waktu yang cukup lama dalam memberikan pemahaman kepada para peserta. Solusi yang ditawarkan salah

satunya dengan menggunakan *template* yang sudah tersedia pada aplikasi tersebut dengan sedikit melakukan modifikasi dan *editing* pada *template* yang tersedia

2. Kendala pada beberapa jaringan internet yang kurang stabil dalam pelaksanaan kegiatan abdimas, sehingga solusi yang ditawarkan dengan melakukan akses aplikasi canva secara bergantian sesuai dengan akun yang telah dimiliki peserta masing-masing.
3. Waktu pelatihan dan workshop yang terbatas sehingga membuat kegiatan pelaksanaan tidak efektif dan efisiensi, mengakibatkan waktu yang kurang memadai.

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang telah dilaksanakan dengan guru sekolah SMP Negeri 1 Kediri sebagai mitra abdimas berjalan cukup baik. Mesti dihadapkan dengan berbagai kendala dalam proses pelaksanaannya, namun tim dan juga mitra dapat melaksanakan kegiatan PKM dengan antusias dan juga terjadi interaksi antara tim dan juga peserta pelatihan. Masalah lain adalah banyak peserta yang tidak melengkapi kegiatan dengan media yang dibutuhkan sehingga kegiatan pelatihan belum sepenuhnya dapat dipraktikkan oleh peserta.

Saran untuk Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini terlaksana dengan metode luring, maka sebaiknya peserta dibekali dengan media atau sarana prasarana yang dibutuhkan, agar kegiatan dapat berjalan dengan lancar dan peserta dapat mengikuti kegiatan dengan baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami ucapkan kepada Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Kediri yang memberi kesempatan kepada kami untuk menjalankan program Pengabdian Masyarakat di sekolah SMP Negeri 1 Kediri sekaligus guru dan pegawai SMP Negeri 1 Kediri yang berpartisipasi dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alazam, A.-O., Bakar, A. R., Hamzah, R., & Asmiran, S. (2012). Teachers' ICT Skills and ICT Integration in the Classroom: The Case of Vocational and Technical Teachers in Malaysia. *Creative Education*, 03(08), 70–76. <https://doi.org/10.4236/ce.2012.38b016>
- Churiyah, M., Basuki, A., Filianti, F., Sholikhah, S., & Fikri Akbar, M. (2022). Canva for Education as a Learning Tool for Center of Excellence Vocational School (SMK Pusat Keunggulan) Program to Prepare Competitive Graduates in the Field of Creativity Skills in the Digital Age. *International Journal of Social Science Research and Review*, 5(3), 226–234. <https://doi.org/10.47814/ijssrr.v5i3.228>
- Farmawati, E., Ramli, A., & Rahmatullah, R. (2018). Faktor-faktor yang mempengaruhi kinerja guru ekonomi pada SMA Negeri di kota Makassar. *JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 1(2), 23. <https://doi.org/10.26858/jekpend.v1i2.7267>
- Homsini Maolida, E., & Salsabila, V. A. (2021). Canva and Screencast-O-Matic Workshop for Classroom Purpose: A Community Service for Madrasah Ibtidaiyah Teachers. *AJAD : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 54–60. <https://doi.org/10.35870/ajad.v1i2.13>
- Ismawan, F., Irfansyah, P., & Apriyani, D. D. (2019). Pengoptimalan Cloud Storage –Google Drive sebagai Media Pembelajaran untuk Guru SMP dan SMA. *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(01), 61. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v1i01.2362>
- Rahmatullah, & Inanna. (2017). Identifikasi Nilai-Nilai Ekonomi Sebagai Dasar Merumuskan Materi Pengantar Ilmu Ekonomi Berjatidiri Bangsa. In *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian UNM* (pp. 700–704).

- Safitri, M. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Segitiga Menggunakan Macromedia Flash Untuk Peserta didik Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan*, 14(2), 62–72.
- Utami, I. W., & Rosyidi, A. H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technology dengan Software Macromedia Flash 8 pada Materi Segiempat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(5), 21–29