



## PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS TI MENGGUNAKAN CANVA BAGI GURU DI SMA PGRI BLAHBATUH PLUS PARIWISATA (PARISMA)

Luh Putu Risma Noviana<sup>1</sup>, Ida Ayu Putu Febri Imawati<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Denpasar, Indonesia; \*risma@mahadewa.ac.id

<sup>2</sup>Universitas PGRI Mahadewa Indonesia, Denpasar, Indonesia; \*febri@mahadewa.ac.id

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Received December 02, 2023

Revised December 24, 2023

Accepted December 25, 2023

Available online December 28, 2023

**Abstract.** Canva is a design application that uses drag and drop techniques and can access several existing features such as fonts, images and shapes during the process of making learning media with the rapid development of technology, there is a need for training at SMA PGRI Blahbatuh Plus Pariwisata (Parisma) because there are still many educators who have not maximized in mastering the use of Canva as a means of making learning media.

**Keywords:** *Canva, SMA PGRI Blahbatuh Plus Pariwisata (Parisma), Training*

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

### PENDAHULUAN

Pengabdian masyarakat adalah salah satu bentuk kegiatan penerapan ilmu pengetahuan di luar kampus. Salah satu elemen tersebut secara nyata diharapkan dapat menyokong pembangunan dan membuka isolasi antara dunia pendidikan di masyarakat. Kegiatan tersebut merupakan salah satu tridarma perguruan tinggi wajib dilakukan oleh seluruh civitas akademik sebagai salah satu syarat utama kinerja. Tujuan pengabdian masyarakat yaitu: 1) Mempercepat proses peningkatan kemampuan sumber daya manusia sesuai dengan dinamika pembangunan, 2) Memperoleh umpan balik dan masukan lain bagi perguruan tinggi yang dapat dipergunakan untuk meningkatkan relevansi pendidikan dan penelitian yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan situasi (Margono, 1993). Kegiatan pengabdian yang kami lakukan di SMA PGRI Blahbatuh Plus Pariwisata (Parisma) beralamat Jl. Ki Hajar Dewantara Blahbatuh. Sekaligus sebagai proses pembelajaran serta bentuk pengabdian kepada masyarakat banyak dan secara langsung akan mengidentifikasi serta menangani masalah-masalah yang sedang dihadapi masyarakat khusus tenaga pendidik di SMA PGRI Blahbatuh Plus Pariwisata (Parisma).

Dengan adanya teknologi semakin mempermudah pekerjaan disemua bidang. Salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan sebagai penunjang penyampaian informasi kegiatan pembelajaran adalah aplikasi Canva. Canva merupakan aplikasi desain yang menggunakan teknik *drag and drop* serta

dapat mengakses beberapa fitur yang ada misalnya *font*, gambar dan bentuk selama proses pembuatan media pembelajaran (Leryan, 2018). Canva secara umum dapat digunakan sesuai dengan kebutuhan grafis seperti pembuatan *flyer*, poster, kartu ucapan, sertifikat, presentasi dan infografik dengan gambar dan *template* yang menarik (Purwati, 2019). Canva sebagai platform desain grafis yang memungkinkan pengguna membuat grafik, presentasi, poster, logo, dokumen dan konten visual media sosial lainnya. Desain grafis merupakan suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin (Idris, 2020). Canva juga memiliki *template* yang bisa digunakan sebagai pemasaran termasuk brosur dan kartu nama. Setelah desain selesai maka dapat diunduh dalam berbagai format termasuk kelompok pakar *fotografi* gabungan (JPEG), grafik jaringan *portable* (PNG) dan format dokumen *portable* (PDF).

Pada umum masih banyak tenaga pendidik yang belum maksimal dalam menguasai penggunaan Canva sebagai sarana membuat media pembelajaran khususnya SMA PGRI Blahbatuh. Mengingat pentingnya Canva untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan unik, sebagai salah satu media yang mudah dan efektif dalam mengaksesnya maka perlu diadakan pelatihan berkaitan dengan manfaat dari Canva sebagai membuat media pembelajaran

## METODE

Pelatihan ini dilaksanakan selama dua hari dari tanggal 5 hingga 6 Desember 2023. Tahapan pelatihan dimulai dengan: 1) Tim melakukan koordinasi dengan pihak SMA PGRI Blahbatuh yaitu kepala sekolah, para waka dan panitia kegiatan terkait dengan kebutuhan pelatihan seperti *tools* yang akan digunakan, 2) Hari pertama tim memberikan pelatihan Canva sebagai media presentasi interaktif dan di hari kedua memberikan simulasi dalam membuat media pembelajaran menggunakan canva, 3) Tim melakukan penugasan di *classroom* kepada peserta sebagai evaluasi di akhir pertemuan. Peserta pelatihan ini terdiri dari 20 orang guru dengan *offline*.

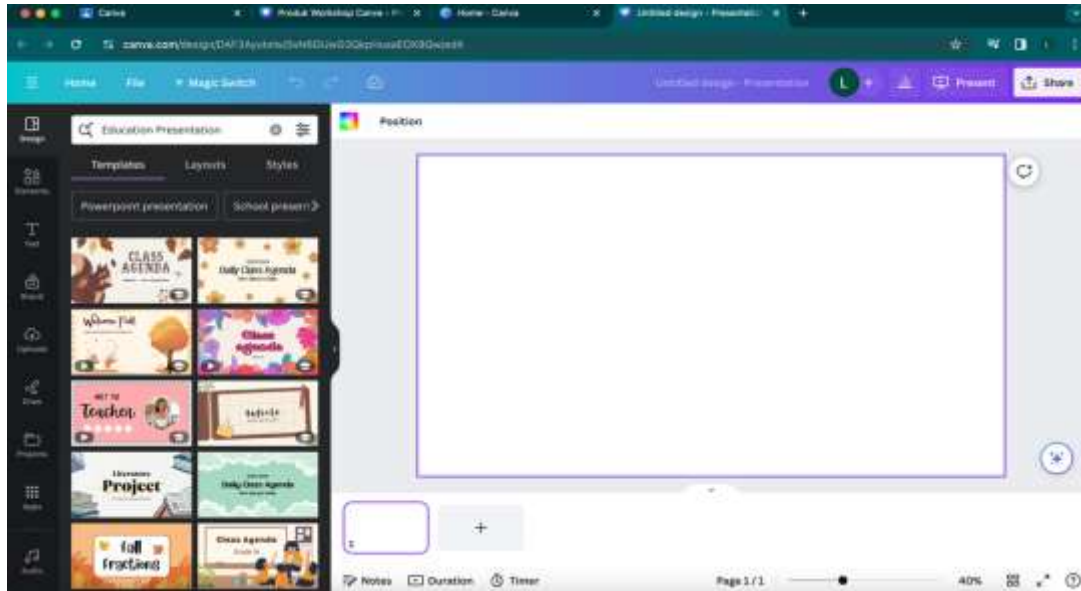
## HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah awal pada pelatihan ini adalah dengan melakukan pendekatan secara informal kepada panitia pelaksana yaitu dengan tanya jawab dan diskusi terkait dengan *tools* yang lebih sesuai digunakan di lingkungan sekolah Parisma Blahbatuh ini. Hal tersebut berkaitan dengan kompetensi guru, infrastuktur ataupun sarana dan prasarana penunjang pembelajaran yang ada. Berdasarkan hasil pendekatan tersebut maka diputuskan menggunakan Canva. Langkah kedua memberikan materi berkaitan dengan Canva secara lisan dan praktek secara langsung membuat media pembelajaran menggunakan *presentation* di Canva. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 5 s.d 6 Desember 2023.



Gambar 1. Peserta Pelatihan dengan Ruang Belajar dan Fasilitasnya

Tahapan selanjutnya adalah pelatihan desain dasar menggunakan aplikasi Canva ([www.canva.com](http://www.canva.com)) berbasis *web* selama dua kali pertemuan. Pertama pengenalan terhadap aplikasi secara umum, mulai dari pembuatan akun dan pengenalan *tools*. Pelatihan ini menggunakan Canva yang dititik beratkan implementasinya pada pemasaran secara digital. Peserta membuat media pembelajaran menggunakan *Education Presentation* di Canva.



Gambar 2. Tampilan *Education Presentation*

Selanjutnya membuat desain media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan tenaga pendidik untuk mengajar siswa di dalam kelas. Hasil dari Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini adalah 1) Ketercapaian tujuan pelatihan, 2) Kemampuan peserta dalam menguasai materi, 3) Menghasilkan produk yang akan digunakan sebagai media pembelajaran. Adapun hasil produk setelah melakukan pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis TI menggunakan Canva bagi guru di SMA PGRI Blahbatuh Plus Pariwisata (PARISMA), salah satu contoh hasil karya yaitu pemanfaatan Canva sebagai media.



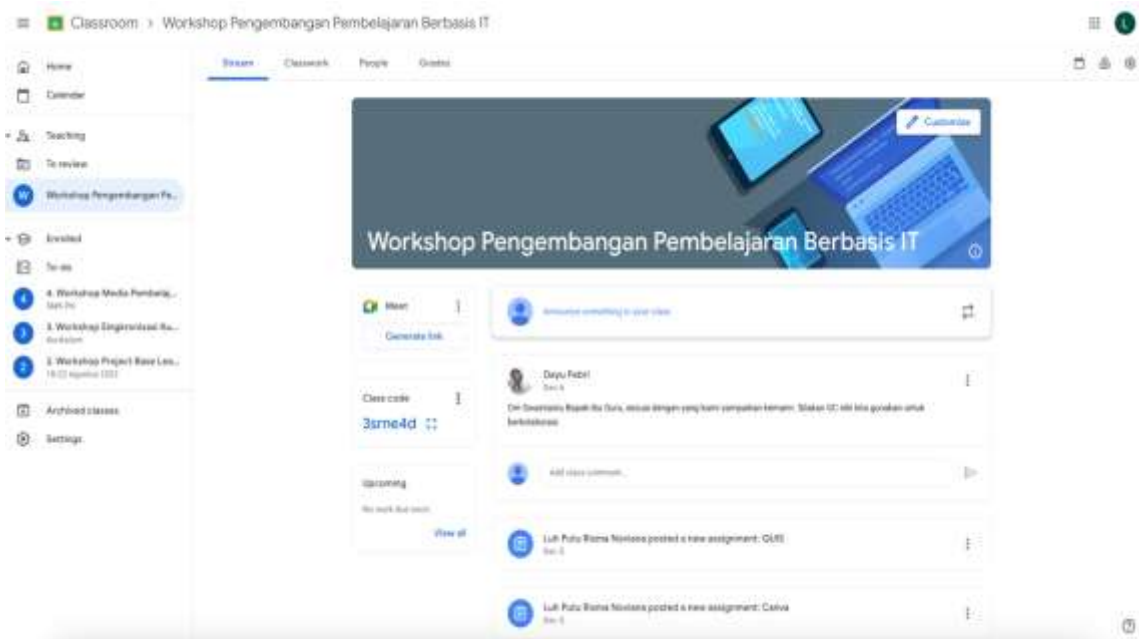
Gambar 3. Tampilan Awal

Link: <https://www.canva.com/design/DAFbV8EKsOI/uYqOBXxaKBJOWZPhXUfPdQ/edit>



Gambar 4. Media Pembelajaran Interaktif

Menggunakan media *classroom* untuk tahap selanjutnya sebagai tempat untuk melakukan diskusi dan mengumpulkan hasil karya desain media pembelajaran.



Gambar 5. Media Diskusi Menggunakan *Classroom*

## SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Masyarakat dengan melakukan pelatihan pengembangan media pembelajaran berbasis TI menggunakan Canva bagi guru di SMA PGRI Blahbatuh Plus Pariwisata (PARISMA) berjalan sesuai dengan rencana. Sehingga diharapkan setelah diadakan pelatihan ini dapat memenuhi target meningkatkan kompetensi pendidik dan tenaga kependidikan dalam digitalisasi sekolah. Dalam kegiatan ini mendapatkan sambutan sangat baik terbukti dengan keaktifan peserta dalam mengikuti pelatihan dan *feedback* dari peserta.

## DAFTAR PUSTAKA

- Margono Slamet, d. A. (Yogyakarta: P3M IAIN Sunan Kalijaga, 1993). Metodologi Pengabdian pada Masyarakat, p. 36.
- Leryan, L. P. (2018). the Use of Canva Application As an Innovative Presentation Media Learning History. Prosiding Seminar Nasional FKIP 2018 “Dunia Pendidikan Dalam Perubahan Revolusi 4.0. 190–203. <https://doi.org/10.24071/snfkkip.2018.20>.
- Purwati, Y. &. (2019). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. Jurnal Pengabdian Mitra Masyarakat (JPMM). Vol., 1(1), 42–51. [https://ejournal.amikomputerwokerto.ac.id/index.php/jpmm/article/view/821/pdf\\_4](https://ejournal.amikomputerwokerto.ac.id/index.php/jpmm/article/view/821/pdf_4).
- Idris, S. &. (2020). Peningkatan Keterampilan Penggunaan Desain Grafis Coreldraw Dikelurahan Wajo Baru Makassar. *Jurnal Ilmiah Ecosystem*, 94-97.