

PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN GURU SATUAN PENDIDIKAN PPM AL-IKHLAS

Aulia Rahmadhani¹, Andi Saddia², Faizal Amir³, Sutrisno⁴, Ramlah⁵

¹Universitas Sulawesi Barat (Prodi Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam, Kabupaten Majene , Indonesia)

²Universitas Sulawesi Barat (Prodi Pendidikan Fisika, Kabupaten Majene , Indonesia)

³Universitas Sulawesi Barat (Prodi Pendidikan Fisika, Kabupaten Majene , Indonesia)

⁴Universitas Sulawesi Barat (Prodi Pendidikan Fisika, Kabupaten Majene , Indonesia)

⁵Universitas Sulawesi Barat (Prodi Pendidikan Biologi, Kabupaten Majene , Indonesia)

*Korespondensi: auliarahmadhani@unsulbar.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi saat ini berpengaruh terhadap setiap aspek salah satunya pada bidang pendidikan. Salah satu contoh pengaruh teknologi dalam pendidikan adalah pemanfaatan IT dalam pembelajaran. Media pembelajaran merupakan komponen esensial dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang dapat membantu guru dalam memperluas pengetahuan peserta didik. Setiap guru dituntut untuk mampu menguasai teknologi dan memanfaatkannya dalam pembelajaran. Salah satu contoh pemanfaatannya yaitu penggunaan aplikasi Canva dalam menyusun media pembelajaran. Pengabdian kepada masyarakat ini dengan tema Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Guru Satuan Pendidikan PPM Al-Ikhlas diangkat sebagai upaya untuk meningkatkan kompetensi guru khususnya pada Satuan Pendidikan PPM Al-Ikhlas dalam memanfaatkan teknologi khususnya aplikasi Canva dalam menyusun media pembelajaran. Kegiatan ini dilaksanakan bekerja sama dengan Guru Satuan Pendidikan PPM Al-Ikhlas dengan memberikan pemaparan materi disertai latihan bagi guru-guru terkait penggunaan aplikasi Canva. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa sebanyak 62,5% peserta pelatihan setuju bahwa kegiatan ini sangat bermanfaat untuk dilakukan.

Kata Kunci : Canva, Media Pembelajaran, Guru

Abstract

Current technological developments affect every aspect, one of which is the field of education. One example of the influence of technology in education is the use of IT in learning. Learning media is an essential component in the learning process. Learning media is one component of learning that can help teachers expand students' knowledge. Every teacher is required to be able to master technology and use it in learning. One example of its use is the use of the Canva application in compiling learning media. This community service with the theme Training on Using the Canva Application as a Learning Media for Teachers at the PPM Al-Ikhlas Education Unit was appointed as an effort to increase teacher competence, especially at the PPM Al-Ikhlas Education Unit, in utilizing technology, especially the Canva application in compiling learning media. This activity was carried out in collaboration with PPM Al-Ikhlas Education Unit Teachers by providing material presentations accompanied by training for teachers regarding the use of the Canva application. The results of this activity showed that as many as 62.5% of training participants agreed that this activity was very useful to do.

Keywords: Canva, Learning Media, Teacher

1. PENDAHULUAN

Pertumbuhan pesat dalam teknologi informasi dan komunikasi yang disaksikan hari ini secara global telah membawa perubahan yang luar biasa di abad ke-21 salah satunya di bidang pendidikan (Umoh et al., 2020). Sektor media digital meliputi “yang terlibat dalam produksi, penciptaan dan penerbitan media pengalaman dan informasi yang saat ini diproduksi, disampaikan, atau dialami dalam bentuk digital”, seperti multimedia dan

pengembangan perangkat lunak, efek visual dan animasi, komputer dan game online, konten seluler, dan film/televisi digital. Para profesional ini bekerja di garis depan transformasi ICT di masyarakat pengetahuan, dan karena itu mereka dapat memanfaatkan peluang pembelajaran profesional digital dengan paling efektif, selain memanfaatkan opsi pembelajaran yang lebih tradisional. Tantangan belajar profesional dan strategi di media digital sangat relevan dengan jenis pekerja pengetahuan lainnya karena semua profesi memiliki akses yang meningkat ke peluang belajar online (Bridgstock, 2016).

Banyaknya bermunculan media pembelajaran yang memudahkan semua unsur pendidikan untuk membuat proses pendidikan menjadi sukses mulai dari pembuatan berbagai aplikasi yang dibuat lebih mudah bagi semua pihak dalam proses pembelajaran (Ilham et al., 2022). Pemanfaatan media pembelajaran dengan berbasis teknologi informasi dan komunikasi telah dilakukan di beberapa sekolah. Pada proses belajar mengajar, media pembelajaran adalah bagian yang sangat penting dalam menyampaikan pengetahuan guru kepada peserta didik (Lusiana & Maryanti, 2020). Media pembelajaran merupakan komponen esensial dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang dapat membantu guru dalam memperluas pengetahuan peserta didik. Guru dapat memanfaatkan berbagai jenis media pembelajaran untuk membantu peserta didik belajar lebih banyak. Dengan memanfaatkan media pembelajaran ini, guru dapat menumbuhkan minat peserta didik untuk belajar lebih banyak tentang apa yang diajarkan oleh guru. Dengan demikian, guru dapat mencapai tujuan yang lebih besar untuk membantu peserta didik belajar lebih banyak. Untuk mencapai tujuan pengajaran sekolah, guru sangat perlu untuk mampu memilih media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik maupun kebutuhan peserta didik (Nurrita, 2018).

Jenis media pembelajaran yang ada saat ini sangat beragam, dipengaruhi oleh jenis dan ciri-cirinya. Oleh karena itu, untuk memenuhi kebutuhan pembelajaran di kelas, media dapat digolongkan secara bervariasi. Faktor yang menentukan seberapa tepat isi pesan pembelajaran disampaikan dari sumber ke penerima adalah pemahaman guru yang tepat, cermat, dan menyeluruh tentang penggolongan dan pemilihan media. Media audio, media visual, dan media audio visual adalah beberapa jenis media pembelajaran yang paling umum digunakan (Fadilah, 2022). Untuk mendapatkan manfaat potensial dari ICT, guru harus dapat menerima integrasi teknologi baru ke dalam lingkungan praktik pengajaran mereka (Badri et al., 2013). Teknologi dalam hal alat dan lingkungan digital memfasilitasi penciptaan jalur belajar yang dibangun bersama, misalnya, proses desain dibagikan dengan peserta didik melalui pengatur digital (seperti peta) dan di mana kurikulum menjadi proses dinamis (Fedeli, 2018).

Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran adalah aplikasi Canva. Canva adalah sebuah aplikasi yang menyediakan berbagai fitur menarik yang bisa digunakan seperti membuat presentasi, poster, wallpaper, resume, cetakan kanvas, sertifikat, foto kolase, spanduk, undangan, kartu (Ilham et al., 2022). Penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan Canva dapat memberikan kemudahan dan efisiensi waktu guru dalam mendesain media pembelajaran dan memaparkan materi pelajaran karena dapat menampilkan berbagai jenis tampilan yang diinginkan seperti teks, video, animasi, audio, gambar, grafik, dan lainnya. Ini juga dapat membuat peserta didik lebih berkonsentrasi pada pelajaran karena tampilannya (Tanjung & Faiza, 2019). Sebagai fasilitator di kelas, guru harus membuat media pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk lebih memperhatikan proses pembelajaran, yang berdampak pada persiapan peserta didik untuk tantangan di seluruh dunia (Sari et al., 2022).

Guru di Satuan Pendidikan PPM Al-Ikhlas sudah familiar dengan media pembelajaran menggunakan *Microsoft PowerPoint*. Namun, kekurangan *Microsoft PowerPoint* adalah hanya dapat diakses secara offline, yang berarti file *Microsoft PowerPoint* harus dikirim ke perangkat yang digunakan. Sebaliknya, Canva dapat diakses secara online, yang membuatnya mudah digunakan setiap saat. Hingga saat ini, belum ada pelaksanaan kegiatan pengenalan tentang penggunaan aplikasi Canva dalam membuat media pembelajaran bagi guru-guru di Satuan Pendidikan PPM Al-Ikhlas sehingga perlu diadakan kegiatan tentang pelatihan penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran guru di Satuan Pendidikan PPM Al-Ikhlas.

2. METODE PELAKSANAAN

Kegiatan PKM ini dilaksanakan di Satuan Pendidikan PPM Al-Ikhlas, Lampoko, Sulawesi Barat. Peserta dari kegiatan ini yaitu guru-guru di Satuan Pendidikan PPM Al-Ikhlas yang terdiri dari 24 orang guru dari mata pelajaran yang berbeda. Adapun metode pelaksanaan kegiatan yaitu:

1. Tahap Observasi. Tahap pertama yang dilakukan yaitu melakukan pengamatan awal untuk mengetahui hambatan-hambatan yang ada di kalangan guru di Satuan Pendidikan PPM Al-Ikhlas. Berdasarkan hasil pengamatan ditemukan bahwa salah satu hambatan yang dialami guru di Satuan Pendidikan PPM Al-Ikhlas adalah masih kurangnya kemampuan guru dalam menyusun media pembelajaran menggunakan Canva.
2. Tahap kedua menentukan mitra yang akan berkolaborasi pada kegiatan pengabdian masyarakat, yaitu guru-guru yang tergabung di Satuan Pendidikan PPM Al-Ikhlas.
3. Tahap ketiga yaitu melaksanakan *focus group discussion* (FGD) antara Tim Dosen Pelaksana PKM dan guru di Satuan Pendidikan PPM Al-Ikhlas untuk mendiskusikan dan merancang solusi dalam mengatasi permasalahan yang dialami oleh guru berupa pelatihan penggunaan aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Guru di Satuan Pendidikan PPM Al-Ikhlas
4. Tahap keempat, pelaksanaan kegiatan yang dilakukan di Satuan Pendidikan PPM Al-Ikhlas, yang terdiri dari dua kegiatan utama yaitu: (1) penyampaian materi terkait fitur Canva dan (2) pelatihan penyusunan media pembelajaran dengan menggunakan Canva.
5. Tahap kelima, kegiatan dievaluasi menggunakan angket evaluasi dengan skala 1-4, dengan hasil terendah hingga tertinggi. Angket evaluasi dirancang untuk menentukan kualitas pelaksanaan kegiatan. Angket ini mencakup pertanyaan tentang materi pelatihan, narasumber, metode dan media yang digunakan, waktu pelatihan, dan kesimpulan kegiatan secara keseluruhan. Setelah kegiatan pengabdian masyarakat selesai, peserta harus mengisi angket evaluasi. Data dari jawaban responden kemudian dianalisis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Mitra yang didampingi dalam kegiatan PKM ini adalah 24 guru di Satuan Pendidikan PPM Al-Ikhlas, Lampoko, Sulawesi Barat. Kegiatan PKM dilaksanakan pada hari Ahad, 18 Juni 2023, bertempat di Satuan Pendidikan PPM Al-Ikhlas, Lampoko, Sulawesi Barat. Pelaksanaan kegiatan PKM ini terdiri dari dua kegiatan yaitu: (1) penyampaian materi

terkait fitur Canva dan (2) pelatihan penyusunan media pembelajaran dengan menggunakan Canva.



Gambar 1. Penyampaian materi terkait fitur Canva



Gambar 2. Pelatihan penyusunan media pembelajaran dengan menggunakan Canva

Setelah materi dan pelatihan selesai diberikan, selanjutnya adalah sesi tanya jawab oleh peserta pelatihan terkait permasalahan yang dihadapi selama pelatihan penggunaan aplikasi Canva. Hasil dari kegiatan ini diharapkan guru-guru mampu mengembangkan kompetensinya dalam menyusun media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Canva. Sebelum menutup kegiatan pelatihan, para peserta diarahkan untuk mengisi angket evaluasi kegiatan PKM melalui *google form* terlebih dahulu. Adapun hasil evaluasi kegiatan dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil evaluasi kegiatan PKM

Aspek	Skor 4 (%)	Skor 3 (%)	Skor 2 (%)	Skor 1 (%)
1. Kepuasan peserta terhadap cara penyampaian narasumber	58,3	37,5	4,2	0
2. Kepuasan terhadap kegiatan pengabdian yang dilaksanakan oleh Tim	58,3	37,5	4,2	0
3. Kebermanfaatan kegiatan pengabdian yang dilaksanakan	62,5	29,2	8,3	0
4. Kejelasan materi	41,7	45,8	12,5	0
5. Minat peserta pada kegiatan pengabdian yang dilakukan	62,5	29,2	8,3	0

6. Pengalaman peserta mendapatkan pelatihan yang serupa	Belum pernah = 66,7 Pernah = 33,3
---	--------------------------------------

Evaluasi kegiatan menggunakan angket dengan 4 skala Likert yang terdiri dari 6 (enam) pertanyaan. Adapun jumlah peserta yang mengisi angket adalah 24 orang. Untuk pertanyaan pertama yaitu Bagaimana kepuasan Bapak/Ibu mengenai metode atau cara penyampaian narasumber dalam kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan? Jawaban pertanyaan ini terdiri dari Sangat Puas (Skor 4), Puas (Skor 3), Tidak Puas (Skor 2), dan Sangat Tidak Puas (Skor 1). Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 58,3% yang menyatakan sangat puas terhadap metode atau cara penyampaian pemateri dalam memberikan pelatihan; 37,5% yang menyatakan puas; 4,2% yang menyatakan tidak puas; dan tidak ada satu pun peserta yang merasa sangat tidak puas terhadap metode atau cara penyampaian pemateri dalam memberikan pelatihan.

Adapun pertanyaan kedua yaitu Bagaimana kepuasan Bapak/Ibu mengenai pelaksanaan kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan oleh tim? Jawaban pertanyaan ini terdiri dari Sangat Puas (Skor 4), Puas (Skor 3), Tidak Puas (Skor 2), dan Sangat Tidak Puas (Skor 1). Hasil evaluasi juga menunjukkan bahwa 58,3% yang menyatakan sangat puas terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian yang dilaksanakan oleh tim; 37,5% yang menyatakan puas; 4,2% yang menyatakan tidak puas; dan tidak ada satu pun peserta yang merasa sangat tidak puas terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian yang dilaksanakan oleh tim.

Selanjutnya, pertanyaan ketiga adalah Bagaimana pendapat Bapak/Ibu mengenai kebermanfaatan kegiatan pengabdian yang telah dilaksanakan? Jawaban pertanyaan ini terdiri dari Sangat Bermanfaat (Skor 4), Bermanfaat (Skor 3), Tidak Bermanfaat (Skor 2), dan Sangat Tidak Bermanfaat (Skor 1). Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 62,5% yang menyatakan kegiatan pengabdian yang dilaksanakan sangat bermanfaat; 29,2% yang menyatakan bermanfaat; 8,3% yang menyatakan tidak bermanfaat; dan tidak ada satu pun peserta yang merasa kegiatan pengabdian yang dilaksanakan sangat tidak bermanfaat.

Pertanyaan keempat yaitu Apakah materi yang disampaikan oleh narasumber jelas? Jawaban pertanyaan ini terdiri dari Sangat Jelas (Skor 4), Jelas (Skor 3), Tidak Jelas (Skor 2), dan Sangat Tidak Jelas (Skor 1). Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 41,7% yang menyatakan penyampaian materi oleh narasumber sangat jelas; 45,8% yang menyatakan jelas; 12,5% yang menyatakan tidak jelas; dan tidak ada satu pun peserta yang merasa penyampaian materi oleh narasumber sangat tidak jelas.

Selanjutnya, pertanyaan kelima adalah Bagaimana minat Bapak/Ibu terhadap kegiatan pengabdian yang dilakukan? Jawaban pertanyaan ini terdiri dari Sangat Berminat (Skor 4), Berminat (Skor 3), Tidak Berminat (Skor 2), dan Sangat Tidak Berminat (Skor 1). Hasil evaluasi menunjukkan bahwa 62,5% peserta yang menyatakan sangat berminat terhadap kegiatan pengabdian yang dilakukan; 29,2% yang menyatakan berminat; 8,3% yang menyatakan tidak berminat; dan tidak ada satu pun peserta yang merasa sangat tidak berminat terhadap kegiatan pengabdian yang dilakukan.

Adapun pertanyaan terakhir adalah Apakah Bapak/Ibu pernah mendapat pelatihan yang serupa sebelumnya? Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta (66,7%) belum pernah mendapatkan pelatihan tentang penggunaan aplikasi Canva dan sebesar 33,3% peserta telah mendapatkan pelatihan yang serupa.

Secara umum hasil evaluasi menunjukkan penilaian peserta pelatihan terkait pelaksanaan PKM berada pada kategori sangat baik. Hasil ini sejalan dengan hasil pelatihan yang dilakukan oleh Arifin et al. (2021) yang menunjukkan antusiasme guru-guru yang sangat baik dalam mengikuti pelatihan karena saat ini guru-guru diharapkan mampu memanfaatkan teknologi dalam kegiatan pembelajaran terutama di era globalisasi ini.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Guru Satuan Pendidikan PPM Al Ikhlas merupakan wujud kepedulian Universitas Sulawesi Barat pada dunia pendidikan khususnya dalam penggunaan teknologi pada pembelajaran. Sehingga dengan adanya kegiatan ini, guru-guru dapat mengembangkan kompetensinya dalam menyusun media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva. Guru-guru di Satuan Pendidikan PPM Al Ikhlas memiliki minat yang tinggi dalam mempelajari dan menggunakan aplikasi Canva untuk menyusun media pembelajaran. Hasil dari kegiatan ini menunjukkan bahwa sebanyak 62,5% peserta pelatihan setuju bahwa kegiatan ini sangat bermanfaat untuk dilakukan.

REFERENSI

- Arifin, A. N., Ismail, I., Daud, F., & Azis, A. (2021). Pelatihan Aplikasi Canva Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan Technological Knowledge Guru Sekolah Menengah di Kabupaten Gowa. Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat, 0. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/25748>
- Badri, M., Al Rashedi, A., & Mohaidat, J. (2013). School teachers' technology readiness – An empirical study applying readiness factors and teacher type categorization. Proceedings of the 2013 International Conference on Information, Business and Education Technology (ICIBET-2013). 2013 International Conference on Information, Business and Education Technology (ICIBET-2013), China. <https://doi.org/10.2991/icibet.2013.124>
- Bridgstock, R. (2016). Educating for digital futures: What the learning strategies of digital media professionals can teach higher education. *Innovations in Education and Teaching International*, 53(3), 306–315. <https://doi.org/10.1080/14703297.2014.956779>
- Fadilah, N. U. (2024, Juni 12). MEDIA PEMBELAJARAN: Definisi, Manfaat dan Jenisnya dalam Pembelajaran. Retrieved from BDK Denpasar Kemenag: <https://bdkdenpasar.kemenag.go.id/upload/files/Artikel%20Media%20Pembelajaran.pdf>
- Fedeli, L. (2018). School, curriculum and technology: The what and how of their connections. *EDUCATION SCIENCES AND SOCIETY*, 2, 4. <https://doi.org/10.3280/ess2-2017oa5595>
- Ilham, S., Vázquez-Cano, E., & Novita, L. (2022). Use of Canva Application as a Learning Media. *Al-Hijr: Journal of Adulearn World*, 1(1), 9–15. <https://doi.org/10.55849/alhijr.v1i1.499>

- Lusiana, B., & Maryanti, R. (2020). The Effectiveness of Learning Media Used During Online Learning. *Media Pendidikan, Gizi, dan Kuliner*, 9(2), Article 2. <https://doi.org/10.17509/boga.v9i2.38379>
- Nurrita, T. (2018). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Sari, D. P., Sukmawati, R. A., Pamuji, R., Hidayat, F., Suryandari, T. W., Ramadhan, C., & Arifah, N. (2022). Implementasi Canva untuk Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif bagi MGMP Matematika. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(4), 1491. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i4.6079>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA MATA PELAJARAN DASAR LISTRIK DAN ELEKTRONIKA. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika dan Informatika)*, 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>
- Umoh, M., Sheik, I., & Isong, M. B. (2020). Teaching and Learning With Media Technology. *INTERNATIONAL JOURNAL OF INNOVATIONS IN ENGINEERING RESEARCH AND TECHNOLOGY [IJIERT]*, 7(5), 296 300.