

PENGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN PADA GURU DISMP NEGERI 4 KOTA LUBUKLINGGAU

Oleh

M. Nejatullah Sidqi¹, Rani Okta Felani², Shinta Aprilisa³, M. Rusni Eka Putra⁴
Universitas PGRI Silampari^{1,2,3,4}

Email: neja.sidqi97@gmail.com¹, ranioktafelani@gmail.com²,
shintaaprilisa97@gmail.com³

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang sangat pesat memberikan manfaat pada bidang pendidikan. Saat ini pengembangan media pembelajaran pada suatu pendidikan semakin pesat mulai dari pemanfaatan aplikasi canva. Aplikasi canva merupakan suatu platform desain berbasis online dengan memberikan suatu fitur-fitur yang sangat baik, berupa template, gambar serta kategori-kategori desain yang menarik sesuai dengan harapan, sehingga membuat sebuah proses pembelajaran yang tidak membosankan. Penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran, guru dapat memberikan dan menyampaikan materi serta mengajarkan ilmu pengetahuan, keterampilan yang akan diperoleh peserta didik atau siswa. Aplikasi canva dapat meningkatkan suatu motivasi dan literasi sains, sebagai media penunjang yang baik serta layak saat aktivitas belajar. Penggunaan aplikasi canva dilakukan saat kegiatan pengabdian kepada masyarakat terhadap guru SMP Negeri 4 kota lubuklinggau. Sedangkan metode pelaksanaan kegiatan tersebut dilakukan mulai dari presentasi dan diskusi, mengenai apa saja yang akan dilakukan pada pelatihan tersebut. Kemudian melakukan pelatihan dan demonstrasi secara langsung kepada guru SMP Negeri 4 Lubuklinggau. Selain itu juga mempersiapkan sarana dan prasana penunjang kelancaran kegiatan pengabdian. Hasil yang diperoleh dalam kegiatan ini adalah peningkatan kompetensi guru melalui canva. Hal ini terlihat dari keaktifan peserta dalam mengikuti kegiatan, sehingga menghasilkan suatu kreativitas saat pembuatan bahan ajar serta meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan teknologi, pada aplikasi canva untuk media pembelajaran.

Kata kunci: *Aplikasi Canva, guru, media pembelajaran.*

USE OF THE CANVA APPLICATION AS A LEARNING MEDIA FOR TEACHERS AT DISMP NEGERI 4 LUBUKLINGGAU CITY

ABSTRACT

The very rapid development of technology provides benefits to the field of education. Currently, the development of learning media in education is increasingly rapid, starting from the use of the Canva application. The Canva application is an online-based design platform that provides excellent features, in the form of templates, images and attractive design categories that meet expectations, thus creating a learning process that is not boring.

Using the Canva application as a learning medium, teachers can provide and deliver material and teach knowledge and skills that will be obtained by students. The Canva application can increase motivation and scientific literacy, as a good and appropriate supporting medium during learning activities. The use of the Canva application was carried out during community service activities for teachers at SMP Negeri 4 Lubuklinggau City. Meanwhile, the method of implementing these activities starts from presentations and discussions regarding what will be done in the training. Then carry out training and demonstrations directly to teachers at SMP Negeri 4 Lubuklinggau. Apart from that, it also prepares facilities and infrastructure to support the smooth running of service activities. Canva application training activities for teachers, used as a learning medium, provide useful results for teachers, it can be seen that participants are active in participating in activities, resulting in creativity when making teaching materials and increasing teacher competence in using technology, in the Canva application for learning media.

Keywords: Canva Application, Teacher, Learning Media.

PENDAHUUAN

Perkembangan teknologi digital tidak dapat dipisahkan dari seluruh bidang kehidupan masyarakat, khususnya di bidang pendidikan. Seiring kemajuan ilmu pengetahuan, semakin banyak pula bermunculan teknologi-teknologi baru yang membawa kemajuan pada zaman kita (Ariani, dkk. 2019).

Pendidikan mengubah perilaku dan pola kognitif masyarakat untuk meningkatkan kompetensi, menumbuhkan inovasi dan kreativitas, sehingga menghasilkan sumber daya manusia (SDM) yang lebih baik (Azhar, 2011; Agustin 2017).

Terdapat satu aspek yang memiliki pengaruh terhadap kontribusi, mengenai rendahnya kualitas pendidikan yang ada di Indonesia adalah pentingnya membuat perubahan secara bertahap terhadap suatu

proses pembelajaran yang ada saat ini. Perubahan dilakukan dengan meningkatkan efektivitas media pembelajaran menggunakan kombinasi teknologi, mejadikan sebuah media pembelajaran yang interaktif dan inovatif yang dilakukan oleh guru (Herlina dkk., 2020). Kompetensi guru dalam penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran masih perlu ditingkatkan. (Wilda, dkk. 2023). Guru sebagai pengajar di kelas secara langsung berinteraksi dengan siswa harus menyesuaikan pengajarannya dalam mengajar. Hal paling mendasar adalah membuat materi pembelajaran semenarik mungkin agar siswa tidak bosan (Putra dkk, 2022).

Media pembelajaran memegang peranan penting dalam pembelajaran, antara lain peran media sebagai alat pengajaran karena berfungsi sebagai alat

pembelajaran, kemudian peran media sebagai sumber belajar yang dapat digunakan siswa secara mandiri (Surtiyani, 2016). Media pembelajaran tidak hanya dapat meningkatkan motivasi belajar, namun dengan bantuan media pembelajaran juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan (Rahmila dkk., 2022). Sedangkan manfaat media pendidikan bagi guru dapat menciptakan penalaran, berpikir kreatif dan aktif pada siswa serta membantu guru dan siswa mencapai kompetensi yang ditetapkan. Salah satu pemanfaatan teknologi untuk media pembelajaran menggunakan aplikasi canva. Canva merupakan aplikasi edit desain grafis yang mudah digunakan, praktis, dan juga gratis. Canva membantu memberikan kemudahan bagi guru dan siswa terkait pembuatan konten pendidikan hanya dengan menggunakan koneksi internet yang stabil (Cindy Paramita, 2023).

Aplikasi Canva, peran guru dapat berkreasi secara kreatif dan berpartisipasi dalam proses pembuatan media pembelajaran. Guru dapat belajar mendesain sendiri atau menggunakan template yang sudah ada kemudian memodifikasinya sesuai topik pembelajaran. Di aplikasi Canva, guru

juga dapat membuat media visual berupa presentasi, poster, infografis, buletin, kartun, dan video yang sesuai dengan materi pembelajaran (Tanjung dan Faiza, 2019).

Penggunaan media belajar Canva bagi guru menjadikan sebuah hal yang praktis karena menghemat waktu dalam mendesain materi pembelajaran, yang kemudian berdampak pada kemudahan penyampaian materi pembelajaran kepada guru (Hapsari, dkk., 2021).

Penerapan media pembelajaran canva dapat diterapkan oleh guru pada SMP Negeri 04 Lubuklinggau, terdapat banyak mata pelajaran yang terkandung dalam bentuk gambar, rumus-rumus yang membuat kurang aktif dalam belajar. Kurang aktif siswa dikarenakan guru saat penyampaian materi masih bersifat konvensional atau belum melakukan inovasi terhadap kemajuan teknologi serta berkreasi dalam membuat materi.

Inovasi guru dalam harus merancang media pembelajaran untuk memudahkan belajar siswa. guna peningkatan kualitas hasil pengajaran dan pembelajaran. Apabila media yang digunakan untuk pembelajaran semakin menarik maka motivasi belajar siswa semakin tinggi. Serta siswa lebih

bersemangat untuk berpartisipasi dalam pembelajaran (Yusnidah, 2023).

Berdasarkan hasil observasi langsung dan wawancara kepada guru serta kepala sekolah di SMP Negeri 04 Lubuklinggau tahun 2023, ditemukan beberapa masalah diantaranya (a), kreatifitas dalam membuat materi dengan media pembelajaran belum belum terintegrasi dengan kemajuan teknologi, (b) membutuhkan peningkatan kompetensi guru terhadap penggunaan suatu teknologi. Maka berdasarkan observasi, dapat dilakukan pendampingan penggunaan canva sebagai media media pembelajaran pada guru SMP Negeri 04 Lubuklinggau.

Pendampingan yang dilakukan, suatu bentuk pengabdian kepada masyarakat (PKM) oleh Dosen-Dosen Universitas PGRI Silampari.

METODE KEGIATAN PKM

Pelaksanaan PKM ini dilakukan di SMP Negeri 4 Lubuklinggau, dengan waktu pelaksanaan yang ditentukan adalah pada bulan November 2023. Pada pelaksanaan PKM ini menggunakan pendekatan kualitatif. Metode penelitian kualitatif merupakan suatu metode penelitian yang lebih menekankan analisa atau deskripsi (Darmalaksana, 2020). Penelitian kualitatif bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam

mengenail permasalahan manusia dan sosial (Rijal, 2021).

Subjek penelitian ini adalah individu yang berperan sebagai sumber penyalur informasi atau data. Partisipan pada penelitian ini adalah guru SMP Negeri 4 kota Lubuklinggau, Provinsi Sumatera Selatan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu metode pengamatan, pengisian angket dan wawancara. Tujuan pengamatan dalam PKM ini yaitu untuk mengetahui manfaat dari aplikasi canva dalam membantu proses pembelajaran di SMP Negeri 4 Lubuklinggau. Kemudian peneliti memberikan angket kepada guru, serta melakukan wawancara untuk menjelaskan pemanfaatan aplikasi Canva dalam proses pembelajaran di SMP Negeri 4 Lubuklinggau.

Metode pelatihan yang digunakan pada kegiatan PKM ini yaitu metode presentasi dan diskusi serta metode demonstrasi dan pelatihan (Hairun, dkk, 2021).

a. Metode Presentasi dan Diskusi

Langkah pertama yang dilakukan adalah peserta akan dikumpulkan dalam lab komputer SMP Negeri 4 Lubuklinggau untuk mengikuti presentasi dan diskusi. Presentasi materi Canva akan disampaikan oleh pihak pelaksana kegiatan PKM yaitu dosen di lingkungan

Universitas PGRI Silampari. Adapun materi yang akan dibahas dalam presentasi ini yaitu penjelasan tentang tujuan dan manfaat kegiatan PKM serta penjelasan sekilas tentang manfaat aplikasi Canva dalam membantu proses pembelajaran.

b. Metode Demonstrasi dan Pelatihan

Tahapan selanjutnya dalam pelaksanaan PKM ini yaitu kegiatan demonstrasi dan pelatihan aplikasi Canva yang dipandu langsung oleh pada pelaksana kegiatan PKM. Kegiatan ini dilakukan dengan mendemonstrasi dan memberikan pelatihan mengenai (1) cara membuat akun Canva, (2) cara menggunakan fitur dan template pada aplikasi Canva, (3) cara menggunakan fitur dan template khusus untuk membuat slide presentasi dan menggunakan tema tertentu, (4) Cara membuat media pembelajaran, (5) Membuat video pembelajaran, poster, sertifikat, undangan dan banner. Langkah-langkah ini sesuai dengan tahapan yang telah disusun oleh tim dan guru yang akan terlibat secara langsung pada kegiatan PKM ini.

Diakhir pelatihan, akan dibagikan angket kepada peserta untuk memberikan penilaian dan masukan terhadap pelaksanaan kegiatan PKM yang telah dilakukan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan dilaksanakan di SMP Negeri 4 Lubuklinggau pada tanggal 9 Desember 2023. Partisipan pelatihan terdiri dari 20 dewan guru. Tujuan dari penelitian ini menggunakan program Canva sebagai media pembelajaran.

1. Tahap persiapan

Pada fase persiapan langkah awal yang dilakukan melalui observasi sebagai langkah awal untuk mengumpulkan informasi disekolah yang menjadi objek penelitian. Beberapa permasalahan yang teridentifikasi di SMP Negeri 4 Lubuklinggau, salah satunya ialah kreativitas dalam membuat materi dengan media pembelajaran belum terintegrasi dengan kemajuan teknologi serta membutuhkan peningkatan kompetensi guru terhadap penggunaan suatu teknologi, kendala tersebut menjadi motivasi utama bagi tim pelaksana pengabdian untuk menjalankan pengabdian masyarakat di sekolah tersebut. Solusi yang di usulkan untuk menambah kreativitas dalam membuat materi dengan media pembelajaran agar selalu terintegrasi.

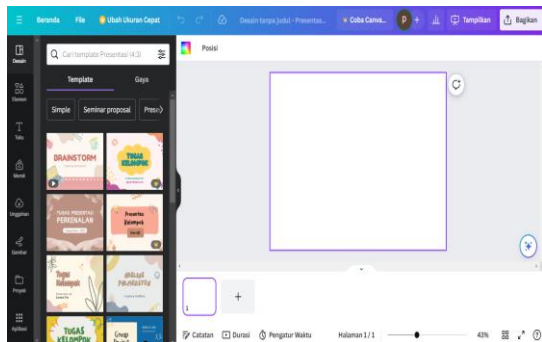
2. Tahap pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, penelitian dilakukan pada tanggal 6 desember 2023 – 9 desember 2023. Tim pelaksana pengabdian melakukan

Sidqi, Felani, Aprilisa, Putra,

observasi awal dan meminta izin kepada kepala sekolah untuk menyerahkan surat penelitian. Kepala sekolah sangat senang dan mendukung penuh pengabdian yang akan dilakukan di sekolah.

Berbagai desain Canva yang dapat di pilih antara lain yakni , Presentasi/PPT, Video, Poster, Jadwal kelas, Resume, dan lain-lain. Berikut ini tampilan design dari presentasi seperti pada Gambar 1 berikut :



Gambar 1. Tampilan Presentas/PPT

Pada gambar 1 banyak pilihan berbagai template persentasi diantaranya

- 1) Template untuk mengubah sesuai dengan desain yang diinginkan,
- 2) Elemen berupa gambar yang ingin di sisipkan,
- 3) Upload Galeri jika ingin menyisipkan foto,
- 4) Teks jika ingin menyisipkan tulisan.

Langkah selanjutnya setelah mengedit dan membuat PPT, dapat di lanjutkan mengklik download dengan pilihan berupa JPG, dan PDF. Setelah di donload jika ingin dilanjutkan untuk mengedit kembali maka masuk ke akun lalu mengeditnya, hal yang perlu

APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

diperhatikan adalah design lain seperti Video, Poster, Google Classroom, Lembar kerja, serta cara mengaplikasikanya hampir sama dengan PPT. Sehingga para guru disarankan untu dapat menggunakan aplikasi ini guna memperlancar cara menggunakannya.

3. Presentasi dan Diskusi

Presentasi pelatihan dilakukan oleh tim PKM dari Universitas PGRI Silampari yaitu Bapak M.Nejatullah Sidqi, M.Kom. Presentasi ini dimaksudkan untuk memberikan penjelasan tentang apa itu canva, manfaat canfa, dan fitur-fitur apa yang bisa di gunakan melalui aplikasi canva.

Berikut adalah dokumentasi pemateri saat melaksanakan presentasi materi Canva Pada Gambar 2 .



Gambar 2. Presentasi pemateri

Pelatihan ini juga tidak terlepas dari beberapa kendala yakni belum fasih menggunakan canva, sehingga pemateri langsung membantu peserta dan mengaplikasikannya. Berikut adalah dokumentasi ada pada Gambar 3.



Gambar 3.Tim pemateri Membantu Guru yang mengalami kendala

Selanjutnya dilakukan evaluasi setelah pelaksanaan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran.. Kegiatan ini mendapatkan apresiasi yang tinggi dari para peserta pelatihan dan dianggap sangat bermanfaat dalam meningkatkan proses pembelajaran.

Hasil pelatihan pembuatan canva adalah peningkatan kompetensi guru melalui canva. Hal ini terlihat dari keaktifan peserta dalam mengikuti kegiatan, sehingga menghasilkan suatu kreativitas saat pembuatan bahan ajar serta meningkatkan kompetensi guru dalam penggunaan teknologi, pada aplikasi canva untuk media pembelajaran.

Kedudukan Canva sebagai salah satu media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, selain itu media memiliki manfaat lainnya dalam proses pembelajaran kepada siswa yakni sebagai berikut; (a) pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat

menumbuhkan motivasi belajar, (b) bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, dapat dipahami siswa, siswa menguasai tujuan pengajaran, (c) metode mengajar lebih bervariasi, siswa tidak bosan, memudahkan guru mengajar, (d) Aktifitas siswa akan semakin banyak, seperti mengamati, mempraktikan,dan mendemonstrasikan (Wilda, dkk. 2023).

Berikut adalah dokumentasi pemateri beserta tim dan peserta pelatihan yang di dampingi kepala sekolah, setelah melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat di SMP Negeri 4 Lubuklinggau.



Gambar 4. Foto bersama tim pendampingan dan Peserta pelathan

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan pada SMP Negeri 4 Lubuklinggau dapat menghasilkan simpulan sebagai berikut

- 1). Penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang digunakan

oleh guru, dapat memberikan manfaat serta meningkatkan kreatifitas guru saat menyampaikan materi dalam bentuk visual, yang terintegrasi dengan melalui aplikasi canva. Penyampaian materi dengan aplikasi canva dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar, serta materi yang disampaikan lebih inovatif dan kreatif, sehingga dengan mudah di terima dan serap oleh siswa.

- 2). Melalui pendampingan penggunaan aplikasi canva, telah meningkatkan kompetensi guru kemudian memberikan peningkatan pengetahuan terhadap penggunaan teknologi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, Rizka. "Analisis Landasan Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Pendidikan Dalam Pengembangan Multimedia Interaktif Program Pasca Sarjana Pendidikan Fisika , FMIPA Universitas Negeri Padang." *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika* 5, no. 2 (2019): 157.
- Azhar Arsyad. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta PT Raja Graf. persada, vol. 36, no. 1, hal. 9–34.
- Cindiy Paramita Citradewi, (2023). *Canva sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPA: Seberapa Efektif?* Sebuah Studi Literatur. Vol.8, No.2
- Darmalaksana, Wahyudin. 2020. "Metode Penelitian Kualitatif Studi Pustaka Dan Studi Lapangan." *Pre-Print Digital Library UIN Sunan Gunung Djati Bandung*, 1–6.
- Hairun, Y., Tonra, W. S., Abdullah, I, H., Ikhsan, M. (2021). *Pelatihan Pengolahan Alpukat Menjadi Kerupuk*. *Jurnal Terapan Abdimas*, 7(1), 47-53
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). *Pengembangan Media Video Animasi Berbasis Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa*. *Jurnal Basicedu*, 5(4).
- Herlina, Erisna, dan H. Fitria. (2020). *Prosiding seminar nasional pendidikan program pascasarjana universitas pgri palembang 10 januari 2020*. *Pros. Semin. Nas. Pendidik. Progr. Pascasarj. Univ. Pгри Palembang*, hal. 599.
- Putra, L. D., & Filianti. (2022). *Pemanfaatan Canva for Education Sebagai Media Pembelajaran Kreatif dan kolaboratif untuk Pembelajaran*
- Rahmila, R., Iriani, R., Kusasi, M., & Leny. (2022). *Pengembangan Media Poster Melalui Aplikasi Canva Bermuatan Etnosains Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar*. *QUANTUM: Jurnal*

- Inovasi Pendidikan Sains, 13(2), 188-201.
- Rijal, M. Fadli. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika, Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, vol. 21, No. 1
- Surtiyani, S. (2016). Meningkatkan Prestasi Belajar IPA Siswa Kelas V SD melalui Media Pembelajaran Tiga Dimensi. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 1(2), 36-52.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*, 7(2).
- Wilda Syam Tohra, Nurma Angkotasari, Diah, Prawitha dan Muhammad Ikhsan. "Menjadi Guru Kreatif melalui Aplikasi Canva". Vol.8 No.1. 2023.
- Yusnidah. (2022). Pengembangan Media Animasi Pada Pembelajaran Elektronika Siswa SMK. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(3), 315-325