



PELATIHAN PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN DENGAN APLIKASI CANVA BAGI GURU-GURU SMP DI SENTANI

Ida Mariati Hutabarat¹⁾, Yacob Ruru²⁾, Meilani Clara Yarangga³⁾

^{1,2,3}Prodi Statistika, Universitas Cenderawasih

Email: ida_mariati@yahoo.com¹⁾, yacobruru@yahoo.com²⁾,
yaranggameilaniclara@gmail.com³⁾

ABSTRAK

Dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang dengan pesat sangat mempengaruhi aspek kehidupan manusia. Semakin berkembangnya teknologi, mendorong lahirnya inovasi baru yang semakin membantu berbagai proses salah satunya desain grafis. Canva adalah platform desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Tujuan pengabdian kepada masyarakat ini adalah memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada guru-guru di SMP St Antonius Padua Sentani untuk mendesain perangkat dan media pembelajaran. Selama pelaksanaan kegiatan guru-guru sangat antusias mengikuti kegiatan, karena mendapat pengalaman baru dan memahami pemanfaatan aplikasi canva. Kegiatan ini berjalan dengan baik dan sesuai yang diharapkan.

Kata Kunci: aplikasi Canva, media pembelajaran, desain grafis

PENDAHULUAN

Peningkatan kualitas pembelajaran banyak ditentukan oleh pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru. Guru sebagai ujung tombak dalam pelaksanaan pendidikan merupakan pihak yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran (Yuniati dkk, 2021). Untuk menciptakan suatu proses pembelajaran yang aktif dan interaktif, guru memegang peranan yang sangat penting, karena guru berhubungan serta berinteraksi langsung dengan siswa sebagai subjek dan objek belajar. Guru juga dituntut untuk terampil dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi proses pembelajaran.

Dalam rangka mengantisipasi pandemik Covid-19, Pemerintah mengeluarkan peraturan yang mengatur tentang pembelajaran pada masa pandemik. Peraturan tersebut menginstruksikan setiap sekolah di Indonesia untuk tutup pada kondisi tertentu. Kegiatan belajar mengajar yang awalnya dilakukan melalui interaksi tatap muka (*onsite*) dialihkan ke sistem pembelajaran daring (*online*), dimana guru diharapkan dapat memberikan bahan ajar dengan menggunakan perangkat digital (Kemendikbud, 2020).



Berkenaan dengan persoalan rendahnya partisipasi siswa dan khususnya kualitas hasil belajar selama masa covid-19 maka proses pembelajaran perlu mendapatkan perhatian penuh (Pujianto dkk, 2021). Perlu adanya upaya-upaya guna meningkatkan minat dan motivasi pada siswa agar mutu atau kualitas belajarnya semakin maju dan semakin aktif berperan dalam aktivitas proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas hasil belajarnya. Keadaan ini memaksa para guru untuk melakukan inovasi yang membuat seseorang menyelesaikan suatu permasalahan di lingkungan sekitarnya (Aji, 2020).

Salah satu faktor yang sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran adalah bagaimana media yang digunakan didesain dengan menarik sehingga perhatian siswa fokus pada materi yang disajikan (Rahmatullah dkk, 2020). Pengembangan media pembelajaran yang interaktif dan menarik dapat membantu peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan karena memiliki komunikasi dua arah. Media pembelajaran berbasis komputer merupakan media dan sumber terbaik yang dapat digunakan sebagai sumber media komunikasi, karena peserta didik tidak hanya memperhatikan media saja, tetapi berinteraksi dengan media (Rusman, 2020).

Salah satu kendala pengembangan media pembelajaran adalah kurang dikuasainya teknologi pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK) oleh para pengajar, sehingga pengembangan materi pembelajaran berbasis TIK kurang optimal (Setiawan & Endro, 2016). Hal ini disebabkan oleh keterbatasan kemampuan serta kesempatan yang dimiliki oleh guru dalam mengantisipasi perkembangan di bidang sains dan teknologi khususnya perangkat lunak komputer sebagai media pembelajaran. Keterbatasan pengetahuan di bidang perangkat lunak tersebut semakin dirasakan oleh guru-guru khususnya di daerah yang relatif jauh dari sentuhan perkembangan teknologi.

Perubahan dalam gaya belajar dalam proses pembelajaran dalam revolusi industri 4.0 yakni membuat pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan. Guru dituntut untuk mengikuti proses pembelajaran digital interaktif. Sehingga salah satu tantangan bagi guru dan pengembang teknologi pembelajaran untuk berinovasi adalah menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan bagi siswa. Perkembangan teknologi dan informasi yang selalu diperbarui setiap saat



telah menggeser peran guru dengan sendirinya berubah dari pemberi informasi tunggal dalam lingkungan yang sangat konvensional (*teacher centered*) menjadi fasilitator pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat lebih aktif belajar melalui aneka sumber (*student centered*) (Arifin, dkk, 2021).

Atas dasar kondisi inilah yang mendorong tim pengabdian bersama mitra untuk mengadakan pelatihan pembuatan media pembelajaran bagi guru-guru SMP St Antonius Padua Sentani Kabupaten Jayapura dengan pemanfaatan multimedia pembelajaran berbasis teknologi informasi. Secara khusus dalam pelatihan ini akan dilakukan pelatihan pengembangan presentasi multimedia dengan aplikasi Canva.

Salah satu aplikasi yang dapat menjadi alternatif adalah canva. Aplikasi canva bersifat gratis dan berbayar berbasis online yang mudah digunakan termasuk dalam mendesain media pembelajaran. Canva merupakan salah satu aplikasi online yang dapat kita manfaatkan untuk membuat media pembelajaran. Di canva ini, tersedia banyak template yang bisa digunakan seperti grafik, poster, presentasi, brosur, logo, resume, flyer, video, lembar kerja, jadwal kelas, kalender, mobile first presentation, planner, program, ebook cover, dan storyboard (Nayoan, 2019).

Pelatihan yang dikembangkan dan diterapkan ini diharapkan akan memberikan wawasan baru bagi guru-guru dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik dengan cara relatif mudah. Dengan dikuasainya media pembelajaran yang atraktif dan interaktif diharapkan akan meningkatkan minat siswa untuk lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran, dan pada akhirnya akan meningkatkan prestasi belajar siswa.

Dengan melaksanakan kegiatan ini, turut mendukung pencapaian Indikator Kinerja Utama (IKU) Universitas Cenderawasih nomor 25 yaitu hasil karya dosen yang digunakan oleh masyarakat dan indikator kinerja LPPM Uncen yaitu meningkatnya implementasi pengabdian kepada masyarakat di bidang lingkungan hidup dan IPTEKS. Bahwa pelatihan yang dilakukan dapat digunakan oleh masyarakat untuk mendukung pembelajaran yang optimal di tengah-tengah masyarakat, yaitu komunitas akademik di lingkungan sekitar perguruan tinggi.

METODE

Metode kegiatan ini berupa pelatihan dan pendampingan kepada para guru SMP St Antonius Padua Sentani Kabupaten Jayapura Sentani. Guru dibimbing untuk menerapkan hasil pelatihan dalam rangka meningkatkan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran yang interaktif dan menarik dengan aplikasi *canva*. Berikut ini adalah tahapan pelatihan yang dilakukan:

1. Tahap Persiapan

Tahap persiapan yang dilakukan meliputi:

- a. Survey
- b. Pemantapan dan penentuan lokasi dan sasaran
- c. Penyusunan bahan/materi pelatihan, yang meliputi: makalah dan modul untuk kegiatan pelatihan

2. Tahap Pelaksanaan Pelatihan

Tahap pelaksanaan pelatihan dilakukan persiapan. Dalam tahap ini dilakukan, *pertama*, memperkenalkan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran; *kedua*, sesi pelatihan pembuatan template presentasi, video dan flyer memanfaatkan resource di Canva; *ketiga*, membuat video recording menggunakan Canva dan OBS untuk streaming.

3. Metode Pelatihan

Untuk melaksanakan kegiatan tersebut digunakan beberapa metode pelatihan, yaitu:

a. Metode Ceramah

Metode ceramah dipilih untuk memberikan penjelasan tentang aplikasi canva.

b. Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab penting bagi para peserta pelatihan, baik di saat menerima penjelasan tentang teori serta saat mempraktikkannya.

c. Demonstrasi

Metode demonstrasi ini penting bagi para peserta pelatihan, mendemonstrasi materi yang telah diperoleh menggunakan aplikasi *canva*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan ini diawali dengan permohonan izin untuk melakukan pengabdian kepada Kepala Sekolah SMP St Antonius Padua Sentani (Ibu Fransina Hikinda, S.Si) guna mendapatkan izin agar dapat melaksanakan pengabdian kepada masyarakat terhadap guru-guru di sekolah tersebut. Setelah mendapatkan izin pelaksanaan, selanjutnya diadakan koordinasi secara lebih mendetail dengan meminta penugasan kepada guru-guru.

Pelaksanaan ini dilaksanakan pada tanggal 03 September 2022 di ruang kelas sekolah SMP St Antonius Padua Sentani. Peserta pelatihan berjumlah 13 orang saja.

Kegiatan terlaksana dalam bentuk berikut ini:

- a. Penyaji menyajikan materi sajian berikut contoh-contoh dan ilustrasi, membuat media pembelajaran disajikan melalui slide power point oleh penyaji selama 2 jam.
- b. Sesi berikutnya, peserta pelatihan diberikan kesempatan untuk bertanya menyampaikan hal-hal yang belum dipahami dan bertukar pengalaman terkait kendala-kendala yang pernah dialami dalam pembelajaran terkait pengaplikasian media pembelajaran.
- c. Tahap selanjutnya peserta pelatihan ditugasi untuk mengaplikasikan media pembelajaran yang telah dipaparkan oleh narasumber. Media pembelajaran yang digunakan adalah Canva.

Selama peserta pelatihan mengerjakan tugas, bimbingan terus dilakukan oleh tim pendamping pelatihan ini. Tahap ini diakhiri dengan penyampaian hasil kerja peserta yang kemudian dikomunikasikan kepada peserta pelatihan untuk diperhatikan dan untuk diberikan tanggapan.

Hasil pelaksanaan pelatihan ini menunjukkan bahwa kegiatan pelatihan telah dapat meningkatkan minat dan rasa percaya diri peserta dalam menerapkan atau mengaplikasikan media pembelajaran tersebut. Peserta sebagian besar tampak antusias dan tekun mengikuti kegiatan sampai dengan akhir. Ini terbukti dari keikutsertaan peserta pelatihan sampai akhir, peserta pelatihan tidak ada yang izin atau meninggalkan kelas pelatihan sebelum pelatihan usai. Antusiasme peserta ini tidak terlepas dari cara penyaji memberikan penjelasan



kepada peserta pelatihan yang menyelipkan beberapa contoh aplikatif dari materi yang dijelaskan. Selain itu, penggunaan bahasa yang sederhana dalam tahap penyajian materi memudahkan peserta pelatihan memahami penjelasan yang diberikan oleh penyaji. Nuansa cara penyaji menjelaskan beberapa media pembelajaran dengan memasukkan contoh aktual ke dalam penjelasannya, membuat peserta nyaman dan mudah dalam memahami materi yang disampaikan serta pengalaman-pengalaman yang disampaikan oleh penyaji terkait media pembelajaran membuat pelatihan tidak terasa membosankan.

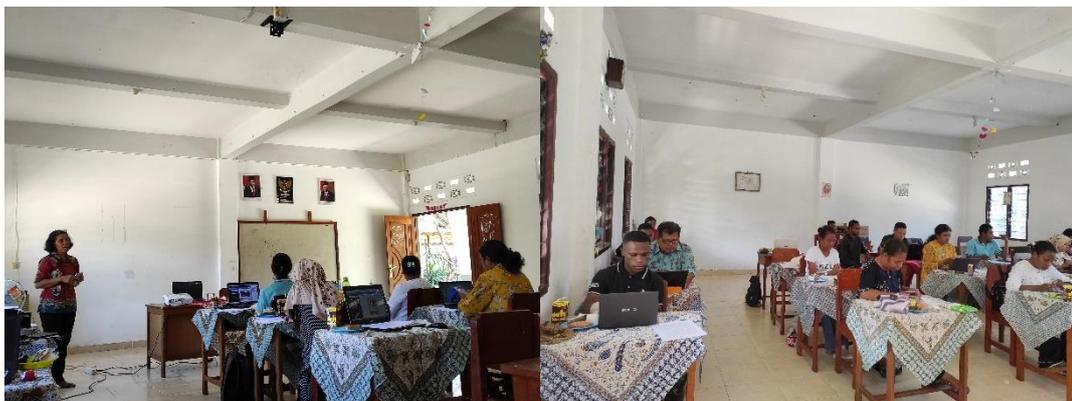
Pemberian sistem pemodelan beserta langkah-langkah aplikatif yang harus dikerjakan oleh peserta dalam tahap bimbingan sangat memudahkan peserta dalam bekerja. Peserta pelatihan tidak bingung lagi dalam mengaplikasikan media tersebut. Kemudahan peserta pelatihan dalam menangkap dan memahami hal-hal yang mesti disusun, dapat meningkatkan kemauan dan rasa percaya diri peserta pelatihan. Ketika kegiatan berjalan, penyaji juga memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengajukan pertanyaan bila ada hal yang tidak atau kurang dipahami oleh peserta. Ada beberapa peserta yang mengajukan pertanyaan.

Secara umum, para peserta pelatihan menanggapi positif kegiatan pelatihan ini. Hal ini dibuktikan dari terjadinya proses interaksi aktif antara penyaji dan peserta saat pelaksanaan pelatihan. Ada keterlibatan mental-psikologis dalam upaya peserta untuk memahami isi sajian. Sebelumnya, tanggapan guru adalah negatif dan kurang percaya diri dalam mengaplikasikan media pembelajaran ini sebab banyak peserta yang belum memahami secara mendalam cara memanfaatkan teknologi berbasis IT ini meskipun mereka sering mengikuti pelatihan terkait hal itu. Setelah mendapat penjelasan dan pelatihan secara langsung dengan menyusun dan menerapkan hal itu, barulah peserta memahami dengan baik konsep itu sehingga pelatihan ini dirasa sangat bermanfaat dan bermakna bagi peserta, yang dalam hal ini adalah guru-guru di SMP St Antonius Padua Sentani.

Balikan kepada para peserta dalam bentuk analisis hasil yang langsung disampaikan kepada peserta pelatihan juga memberikan dampak positif kepada peserta pelatihan. Hasil analisis yang diberikan oleh penyaji kepada seluruh

peserta pelatihan membuat peserta mengetahui letak kesalahan yang dilakukan. Hal ini juga menjadi dasar dan bahan refleksi bagi peserta dalam mengaplikasikan media ini. Hal-hal yang dirasa masih keliru ataupun kurang, disempurnakan berdasarkan hasil analisis yang telah diberikan. Peserta juga akan merasa bahwa tugas yang mereka buat memang benar-benar diperhatikan dan disikapi dengan cepat. Hasil pelatihan ini menunjukkan bahwa pelatihan yang telah dilaksanakan memberikan dampak positif terhadap peserta.

Pembelajaran bermakna bagi peserta didik merupakan harapan semua pihak. Harapan ini seperti yang digambarkan oleh Isjoni (2005 dalam Sutikno, 2006) yang mengemukakan bahwa guru masa depan yang diidamkan oleh banyak pihak adalah (a) planner atau guru memiliki program kerja pribadi yang jelas, (b) inovator atau guru memiliki kemampuan melakukan pembaharuan, (c) motivator atau guru masa depan mampu memiliki motivasi untuk terus belajar bagi dirinya dan juga peserta didiknya, (d) capable personal atau guru diharapkan memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam mengelola pembelajaran secara efektif dan bermakna bagi peserta didik, dan (e) developer atau guru mau terus untuk mengembangkan diri dan menularkan ilmunya kepada peserta didik serta semua orang. Guru masa depan juga dikatakan harus haus akan menimba keterampilan dan bersikap peka terhadap perkembangan IPTEKS, seperti mampu dan terampil mendayagunakan komputer, internet, dan berbagai model pembelajaran multimedia dalam pembelajaran di kelas agar pembelajaran semakin bermakna dan menarik bagi peserta didik.



Gambar 1. Kegiatan Pelatihan



SIMPULAN

Berdasarkan pada pelatihan yang telah dilaksanakan, dapat ditarik beberapa kesimpulan, yaitu pelatihan dan pendampingan pengaplikasian media pembelajaran daring bagi Guru-guru di SMP St Antonius Padua Sentani sudah berjalan dengan baik dan lancar serta telah mencapai target yang telah direncanakan sebelumnya, yakni guru-guru mampu mengaplikasikan media Canva dan akan memanfaatkan media tersebut dalam pembelajaran.

Sehubungan dengan itu, ada beberapa hal yang dapat disampaikan kepada pihak-pihak berikut. Para pemangku kebijakan di sekolah-sekolah hendaknya mengupayakan pengadaan kegiatan-kegiatan yang mengarah pada penambahan wawasan dan keterampilan guru dalam menerapkan media pembelajaran agar guru lebih berminat dan berani dalam mengaplikasikan media tersebut serta sarana dan prasarana penunjang hendaknya diperhitungkan untuk diadakan sehingga pembelajaran lebih bermanfaat dan bermakna bagi peserta didik. Para guru disarankan untuk proaktif mengisi kekurangan-kekurangan mereka dalam hal menerapkan pemanfaatan pembelajaran berbasis IT sehingga pelaksanaan pembelajaran nantinya tidak membosankan dan dapat lebih bermakna bagi peserta didik dan sebagainya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Cenderawasih (UNCEN) yang memfasilitasi penulis untuk mendapatkan bantuan dana pengabdian yang dibiayai dari DIPA PNBP LPPM UNCEN Tahun 2022 dengan Nomor Kontrak: 180/UN.20.2.1/AM/2022, Tanggal 21 April 2022.

DAFTAR RUJUKAN

- Aji, R.H.S. (2020). Dampak Covid 19 Pada Pendidikan Indonesia: Sekolah, Keterampilan Dan Proses Pembelajaran. *Jurnal Sosial Dan Budaya Syar'I*, 7(5): 394-402.
- Arifin A.N, Ismail, Firdaus Daud, Asmawati Azis. (2021). Pelatihan Aplikasi Canva Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan Technological Knowledge Guru Sekolah Menengah di Kabupaten Gowa, Seminar Nasional Hasil Pengabdian, Universitas Negeri Makassar.



Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, *Kepmendikbud Nomor 719/P/2020 tentang Pedoman Pelaksanaan Kurikulum pada Satuan Pendidikan dalam Kondisi Khusus*. 2020, p. 9.

Nayoan A, (2019). Cara Menggunakan Canva: Tutorial Membuat Design Gratis <https://www.niagahoster.co.id/blog/cara-menggunakan-canva/> diakses tanggal 25 Januari 2022.

Pudjianto, U., Saurina, N., Retnawati, L., & Hadi, F. (2021). Peningkatan Keterampilan Guru dalam Mengelola Pembelajaran Online dengan Edmodo. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 4(2): 143-147.

Rahmatullah., Inanna., & Andi Tenri Ampa. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2): 317-327.

Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Setiawan B dan Endro Purnomo, 2016. Pelatihan Media Pembelajaran Multimedia Dengan *Powerpoint* Dan *Wondershare* Untuk Pengembangan *Soft Skills* Siswa bagi Guru SD &TK. *WARTA*, 19(1): 64 – 73.

Sutikno, Sobry. 2006. Pendidikan Sekarang dan Masa Depan “Suatu Refleksi untuk Mewujudkan Pendidikan yang Bermakna”. Mataram: NTP Press.

Yuniati, I., Suyuthi, H., & Hakim, M. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Media Youtube Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA IT Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 4(1): 39-47.