

Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Visual Dengan Aplikasi Canva Untuk Guru SMA Kuta Pura

I Wayan Surya Pramana^{*1}, Gede Wirya Wardhana², Evelyn Angelita Pinondang Manurung³,

Maria Osmunda Eawe Monny⁴

Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia

Program Studi Teknik Informatika

DOI:

Received:	Accepted:	Published:
-----------	-----------	------------

Abstract :

The implementation of this community service is a collaboration of INSTIKI and Kuta Pura Senior High School with the title "The training of development media visual using Canva for teachers of Kuta Pura Senior High School". The lecture was attended by 10 teachers and the INSTIKI team. This social engagement activity is conducted to meet the needs of the teachers at Kuta Pura Senior High School about the innovation of teaching materials based on students' needs. The teachers spent their time and gave much attention to this activity by getting involved asking some questions dan furthermore practicing it. By doing this, teachers are more ready to face the innovations and IA technology in education.

Keywords: *training, Canva, innovation, learning*

Abstrak :

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada Masyarakat ini merupakan bentuk kemitraan antara Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia (INSTIKI) dan SMA Kuta Pura dengan judul "Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Visual dengan Aplikasi Canva Untuk Guru SMA Kuta Pura". Kegiatan ini dihadiri oleh 10 orang guru dan tim PKM Instiki. Kegiatan ini dilaksanakan untuk memenuhi kebutuhan guru SMA Kuta Pura akan inovasi terkait media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa. Peserta memanfaatkan waktu dan memberikan atensi yang baik pada kegiatan ini dengan mengajukan pertanyaan dan mempraktekannya secara langsung. Dengan melakukan hal ini, peserta akan lebih siap menghadapi inovasi dan teknologi IA dalam dunia Pendidikan.

Kata Kunci: pelatihan, Canva, inovasi, pembelajaran

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi pada saat ini tidak dapat terlepas pengaruhnya dalam dunia pendidikan. Perkembangan zaman menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai peningkatan mutu pendidikan. Peningkatan kinerja pendidikan pada masa mendatang diperlukannya sistem informasi dan teknologi informasi yang mana tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi sebagai modal utama pendukung keberhasilan pendidikan agar mampu bersaing di era globalisasi. Salah satu dari banyaknya aplikasi teknologi yang hadir dalam dunia pendidikan yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di sekolah adalah aplikasi Canva.

Media berasal dari Bahasa Latin yaitu *medium* artinya perantara atau pengantar. Dengan kata lain, media adalah alat yang mengacu sebagai perantara maupun pnghubung antara pemberi kepada penerima informasi.

Menurut (Resmini, Setya, Intan Satriani, 2021), Canva merupakan yang telah hadir ditengah ramainya dunia teknologi. Aplikasi canva merupakan program desain online yang menyediakan berbarbagai macam template desain yang bisa pakai untuk membuat media pembelajaran. Canva, yaitu program desain dalam jarring (daring) atau *online* yang menyediakan bermacam media pembelajaran seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya. Jenis-jenis presentasi Canva adalah presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Selain itu, Canva menyediakan fitur-fitur atau kegunaannya untuk pendidikan, yaitu sebagai media pembelajaran yang kreatif, inovatif, interaktif, dan kolaboratif sehingga membuat pembelajaran menjadi mudah dan menyenangkan. Sebagai aplikasi berbasis teknologi, Canva menyediakan ruang belajar untuk setiap guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran berbasis teknologi. Canva menyediakan lebih banyak *template* menarik untuk menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Berbagai *template* menarik dapat disajikan dalam Powerpoint, memberi warna, gambar, huruf, dan lain sebagainya agar produk Powerpoint yang dibuat untuk menyampaikan materi lebih menarik. Selain itu, Canva juga bisa dimanfaatkan siswa untuk membuat presentasi hasil tugas, poster, puisi, iklan, dan lain sebagainya. Tidak hanya menghasilkan bahan ajar dengan tampilan presentasi yang inovatif. Dengan menggunkana Canva, guru juga dapat memakai *template* dengan warna menarik dan tambahan *font* lainnya untuk memperindah *background* video pada saat ditampilkan. Hal yang sama juga dapat dilakukan pada tampilan poster, infografis, resume, selebaran, dan lain sebagainya.

Menurut (Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan, 2018), pengelolaan penelitian dan Kegiatan di perguruan tinggi diarahkan untuk: a. mewujudkan keunggulan penelitian dan pengabdian di perguruan tinggi; b. meningkatkan daya saing perguruan tinggi di bidang penelitian dan Kegiatanpada tingkat nasional dan internasional; c.

meningkatkan angka partisipasi dosen dalam melaksanakan penelitian dan Kegiatan yang bermutu; d. meningkatkan kapasitas pengelolaan penelitian dan Kegiatan di perguruan tinggi; dan e. memfungsikan potensi perguruan tinggi dalam menopang daya saing bangsa.

Kegiatan PKM terkait Aplikasi Canva sebelumnya dilakukan oleh (Khairani, Nur. Mudillina, 2022), di mana hasilnya menunjukkan bahwa guru dan siswa dapat menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva. Canva merupakan aplikasi yang menyediakan pilihan template, membuat logo, poster, desain, kemasan, dan fitur-fitur yang ada di dalamnya. Dengan aplikasi Canva ini guru bisa mendesain proses pembelajaran agar tidak membosankan sehingga media ini dapat dimanfaatkan dalam kehidupan. Aplikasi Canva memudahkan guru dalam membuat bahan ajar untuk siswanya semenarik mungkin. Cara untuk membuat video pembelajaran yang mudah dan menarik adalah dengan menggunakan aplikasi yang menawarkan *templatetempl* dalam menggunakan pembelajaran dalam bentuk aplikasi Canva ini dilakukan dengan menggunakan metode diskusi antara guru dengan peserta didik untuk mencari metode pembelajaran seperti apa yang disukai siswa untuk menjalankan proses pembelajaran nantinya. Diskusi ini dilakukan sejauh mana persoalan dalam membuat bahan ajar serta penggunaan aplikasi Canva ini agar melatih kreativitas siswa hasil akhir dari kegiatan ini peserta didik mempunyai gambaran Canva.

Selain itu, kegiatan PKM kedua yang pernah dilakukan terkait Aplikasi Canva adalah Pemanfaatan Canva Sebagai Media Promosi Kreatif dan Inovatif Pada Era Digital (Dewi, Kadek Ratih Kusuma . Harini, Ni Nyoman Padmi Harini. Yoga, 2023), di mana hasilnya menunjukkan bahwa pelaku usaha harus melakukan promosi digital yang lebih kreatif dan inovatif agar dapat bersaing di pasaran melalui Aplikasi Canva. Aplikasi Canva sebagai alat bantu desain dan publikasi *online* dengan misi memberdayakan semua orang di seluruh dunia agar dapat membuat desain apapun dan mempublikasikannya di mana pun. Berdasarkan hasil pengumpulan data dari beberapa sumber yang relevan yaitu wawancara beberapa pelaku usaha serta kajian pustaka berupa artikel dari internet, pemanfaatan Canva sebagai media promosi kreatif dan inovatif cukup efektif serta efisien untuk meningkatkan pendapatan usaha.

Lebih lanjut, kegiatan terkait Aplikasi Canva dilakukan oleh (Supradaka, 2022) dengan judul Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis, di mana hasil kegiatan ini menunjukkan bahwa pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai media perancangan grafis bagi para desainer pemula dan pelaku online marketing menggunakan pendekatan teori difusi inovasi yang mengkaji proses penyebaran serta proses pengadopsian yang terjadi pada masyarakat terhadap kehadiran sebuah inovasi baru. Selain itu, menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menafsirkan fenomena yang ada. Proses pengumpulan data primer dilakukan melalui wawancara mendalam. Hasil penelitian ini mendeskripsikan bahwa pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai media perancangan grafis mampu memberikan kemudahan-kemudahan dalam penggunaannya, meningkatkan kreativitas dan menghasilkan konten desain grafis dengan inovasi baru.

Menurut (De Porter, Bobbi, 2103), secara umum gaya belajar dibedakan atas 3 kelompok yaitu: gaya belajar auditorial, gaya belajar visual dan gaya belajar kinestetik. Gaya belajar auditorial menekankan pada bunyi/suara, gaya belajar kinestetik menekankan pada gerak dan gaya belajar visual menekankan pada gambar/video. Keberagaman gaya belajar ini harus dipahami oleh guru agar dapat meningkatna atau memaksimalkan pemahaman siswa terkait topik yang diajarkan.

METODE

Dalam pelaksanaannya, kegiatan PKM ini, tim INSTIKI melakukan metode ceramah melalui kegiatan seminar terkait Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Visual Dengan Aplikasi Canva Untuk Guru SMA Kuta Pura selama 1 hari. Kegiatan ini perlu dilakukan mengingat teknologi merupakan bagian dari suatu inovasi pengembangan media ajar dan menjawab keberagaman cara belajar siswa yaitu auditorial, kinestetik dan visual. Kegiatan PKM ini bertujuan untuk menerapkan pengembangan media ajar berbasis visual untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa. Selain itu, guru diharapkan mampu menerapkan inovasi dan teknologi yang ada sesuai dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan siswa. Kegiatan in dapat terlaksana karena adanya motivasi dari guru untuk mengembangkan diri dan jaringan internet yang memadai.

FINDINGS AND DISCUSSION

Kegiatan PKM ini dilaksanakan pada hari Sabtu/ 11 November 2023 di SMA Kuta Pura di Kabupaten Badung-Bali yang dihadiri oleh 10 orang guru dan didampingi oleh tim PKM Instiki. Kegiatan ini dimulai pada pukul 11.00 WITA diawali dengan pembukaan oleh moderator, Ibu Evelyn dan pembukaan kegiatan oleh Kepala SMA Kuta Pura Bapak Drs. I Ketut Sudarsa, M.Pd. Dalam pemaparannya, Bapak Sudarsa mengharapkan semua pihak baik guru maupun tim PKM dapat memaksimalkan kegiatan ini agar dapat memberikan dampak postifi bagi guru dan siswa. Dalam pemaparan materinya, Bapak Surya sebagai pemateri memaparkan terkait pengenalan Aplikasi Canva, fitur-fitur yang tersedia, dan cara mengoperasikan Canva menjadi sebuah bahan ajar yang menarik bagi siswa. Selain itu pemateri juga memberikan contoh hasil powerpoint presentation dan video yang sudah diujicobakan sebelumnya kepada peserta.

Peserta menyimak dengan seksama dan mempraktekannya pada laptop yang ada. Selain itu peserta juga menanyakan terkait 1) apakah pada aplikasi Canva memasukkan dubbing/suara pada poerpoint yang telah dibuat, 2) apakah ada fitur untuk memotong video/melakukan video editing dan 3) apakah aplikasi Canva dapat dikombinasikan dengan aplikasi lainnya seperti Filmore atau Photoshop. Pertanyaan dari peserta dijelaskan oleh penateri dengan memberikan contoh dan dipraktekkan langsung oleh peserta. Peserta merasa puas karena dapat mempraktekkanya dan berusaha untuk menghasilkan powerpoint yang berisi suara peserta itu sendiri. Kegiatan ini ditutup pada pukul 13.00 WITA mengingat adanya kegiatan lainnya di sekolah.

Adapun foto rangkaian kegiatan audesni dan pelaksanaan kegiatannya adalah sebagai berikut:



Gb. 1 : Penandatanganan Surat Ijin Mitra terkait pelaksanaan pengabdian dengan Kepala SMA Kuta Pura Bapak Drs. I Ketut Sudarsa, M.Pd



Gb. 2 : Kegiatan Pengabdian pada masyarakat , penyampaian materi oleh Ketua Tim PKM Instiki Bapak I Wayan Surya Praman, S.T., M.T



Gb. 3 : Peserta menyimak topik yang disampaikan pemateri Bapak I Wayan Surya Praman, S.T., M.T

CONCLUSION

Adapun kesimpulan dari kegiatan PKM ini adalah sambutan yang baik dari pihak sekolah sehingga guru dapat memaksimalkan waktu kegiatan dan mempraktek secara langsung aplikasi Canva. Kegiatan ini menunjukkan bahwa keberagaman usia guru tidak menghambat guru dalam mengembagkan diri dan kemampuan pedagoginya sesuai dengan perkembangan jaman yang semakin inovatif. Adapun kendala yang dihadapi pada kegiatan PKM ini adalah adanya kegiatan raker di sekolah sehingga kegiatan hanya dilakukan selama 2 jam.

REFERENCES

- De Porter, Bobbi, dan M. H. (2103). *Quantum Learning: Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*.
- Dewi, Kadek Ratih Kusuma . Harini, Ni Nyoman Padmi Harini. Yoga, P. A. A. C. (2023). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Promosi Kreatif dan Inovatif Pada Era Digital. *Webinar Nasional (PROSPEK 2)*, 298–302.
- Direktorat Riset dan Pengabdian Masyarakat Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan. (2018). *Kementrian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*. Kementrian Pendidikan.
- Khairani, Nur. Mudillina, A. (2022). Pemanfaatan Penggunaan Aplikasi Canva Pada Pelajaran IPS Kelas 4 SD 23 Rambatan. *Ibtida'i: Jurnal Kependidikan Dasa*, 9(1), 29–42.

- Resmini, Setya, Intan Satriani, and M. R. (2021). "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Adbimas Siliwangi*, 4(2), 335-343.
- Supradaka. (2022). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Perancangan Grafis. *IKRAITH-TEKNOLOGI*, 6(1), 62-68.