

## PELATIHAN & PENDAMPINGAN IMPLEMENTASI CANVA FOR EDUCATION SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF BAGI GURU-GURU SMA NEGERI 1 NUSA PENIDA

**I Gede Mahendra Darmawiguna<sup>1</sup>, I Made Ardwi Pradnyana<sup>2</sup>, I Nyoman Putu Suwindra<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Jurusan Teknik Informatika FTK UNDIKSHA; <sup>2</sup>Jurusan Teknik Informatika FTK UNDIKSHA; <sup>3</sup>Jurusan Fisika FMIPA UNDIKSHA

Email: mahendra.darmawiguna@undiksha.ac.id

### ABSTRACT

*The One way that teachers can do to attract students' interest in learning is by constantly innovating in learning so that learning is not monotonous and attracts students' attention. Innovative learning. Therefore, being an innovative teacher is an important thing that must exist in a teacher. One of the innovations that teachers can make is the use of information and communication technology (ICT) in classroom learning. Canva for Education is an alternative technology that teachers can use to create innovative learning. The implementation of this community service was attended by 20 teachers of SMA Negeri 1 Nusa Penida. The method used is the method of training and mentoring to strengthen the results of the implementation of the training. The training is carried out offline which is held directly at the school. Evaluation of the implementation of community service is measured by three things, namely the product produced by the participants, the number of attendance, and the response of the participants to the implementation of community service activities. From the results of participant responses, participants were very enthusiastic in the implementation of the training even though there are several challenges, one of which is inequality in capturing the material being taught. However, in general, the participants stated that the training and mentoring were very useful in improving the quality of their learning.*

**Keywords:** *innovative learning, canva for education, ICT*

### ABSTRAK

Salah satu cara yang dapat dilakukan oleh guru untuk menarik minat belajar siswa yaitu dengan senantiasa berinovasi dalam pembelajaran sehingga pembelajaran tidak monoton dan lebih menarik perhatian siswa. Pembelajaran inovatif. Oleh karena itu, menjadi guru yang inovatif merupakan hal penting yang harus ada dalam diri seorang guru. Salah satu inovasi yang dapat dilakukan guru adalah pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran di kelas. Canva for Education menjadi alternatif teknologi yang dapat dimanfaatkan guru-guru dalam membuat pembelajaran yang inovatif. Pelaksanaan kegiatan IPTEK bagi Masyarakat ini menasar pada guru-guru SMA Negeri 1 Nusa Penida sebanyak 20 orang. Metode yang digunakan adalah metode pelatihan dan pendampingan untuk memantapkan hasil pelaksanaan pelatihan. Pelatihan dilakukan secara luring yang diadakan langsung di sekolah. Evaluasi pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat diukur dari tiga hal yaitu produk yang dihasilkan oleh peserta, jumlah kehadiran, dan respon dari peserta terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat. Dari hasil respon peserta, peserta sangat antusias walaupun ada beberapa tantangan dimana daya tangkap peserta terhadap materi tidak sama. Namun secara umum peserta menyatakan bahwa pelatihan dan pendampingan sangat bermanfaat dalam peningkatan kualitas pembelajaran bagi mereka.

**Kata kunci:** *pembelajaran inovatif, canva untuk pendidikan, TIK*

### PENDAHULUAN

Guru di era milenial (abad 21) dituntut untuk dapat lebih inovatif sehingga dapat bersinergi dengan kemajuan teknologi di bidang pendidikan. Guru adalah tenaga pendidik yang dituntut memiliki kompetensi pedagogik,

profesional, sosial dan kepribadian. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki guru dalam pembelajaran di abad 21 adalah kemampuan merancang pembelajaran dengan menerapkan prinsip memadukan pengetahuan materi ajar, pedagogik, serta Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) atau yang dikenal dengan

*Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK). TPACK adalah sebuah framework (kerangka kerja) dalam mendesain model pembelajaran baru bagi guru atau calon guru dengan menggabungkan tiga aspek utama yaitu teknologi, pedagogi dan konten/materi pengetahuan. TPACK juga merupakan pendekatan pembelajaran yang sangat relevan di masa pembelajaran daring saat ini. Hal ini, karena pendekatan TPACK memadukan aspek pengetahuan (*Knowledge/K*), cara membelajarkan (*Pedagogy/P*), penguasaan materi pembelajaran sesuai bidang (*Content/C*) dengan TIK (*Technology/T*).

Teknologi digital dalam pendidikan tidak hanya tentang kontribusi fisik teknologi sebagai alat bantu pembelajaran (*learning tools*) melainkan konsep multidimensional, seperti mengutip salah satu definisi teknologi pembelajaran menurut *Association for Educational Communications and Technology*, yaitu: *educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources*, (AECT, 2004). Teknologi Pendidikan adalah studi dan praktik etis dalam upaya memfasilitasi belajar serta meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat. Ada banyak platform dan ragam teknologi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh siswa dan guru sesuai dengan kebutuhan belajar. Guru dapat memanfaatkan sumber-sumber belajar berbasis teknologi digital yang sudah ada atau tersedia maupun mengembangkannya sendiri secara khusus.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru di SMA Negeri 1 Nusa Penida, ada beban yang harus mereka pikul untuk dapat memaksimalkan proses pembelajaran dikarenakan proses pembelajaran luring atau di kelas belum dapat dimaksimalkan. Pada masa pandemic covid-19, guru-guru diharuskan untuk melakukan perubahan pola pengajaran yang sebelumnya dilakukan secara tatap muka (luring), saat ini harus berganti menjadi pembelajaran hybrid yaitu mengkombinasikan

pembelajaran luring dan daring. Guru dituntut untuk menguasai teknologi yang kian berkembang pesat sehingga dapat memberikan pengajaran secara hybrid bagi siswanya.

Seorang guru yang tak mampu mengikuti perkembangan teknologi akan menjadi guru jadul yang terlindas oleh perkembangan zaman. Kini guru bukanlah satu-satunya sumber belajar yang digunakan peserta didik. Kini peserta didik telah akrab dengan dunia maya, sehingga guru harus dapat mengimbangi kemampuan peserta didik dalam memanfaatkan teknologi. guru harus mulai mengintegrasikan pembelajaran dengan teknologi informasi, sehingga pembelajaran lebih efektif dan efisien. Oleh karena itu penulis merasa perlu untuk melakukan pelatihan dan pendampingan pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis TIK.

Media pembelajaran yang inovatif dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini didukung oleh beberapa penelitian diantaranya penelitian oleh (Burhanudin & Suyoso, 2018) dimana dengan media pembelajaran berbasis prezi dalam pelajaran fisika dapat meningkatkan tidak hanya motivasi belajar siswa namun juga hasil belajar siswa. Selain itu penelitian lainnya yaitu (Risabette & Astuti, 2017) menyimpulkan bahwa produk media pembelajaran yaitu video animasi terbukti efektif meningkatkan motivasi belajar serta karakter semangat kebangsaan siswa kelas V SD se-Kecamatan Piyungan, Bantul. Penelitian (Monoarfa & Haling, 2021) menyatakan bahwa media pembelajaran canva dapat meningkatkan kompetensi guru dapat menyiapkan perangkat pembelajaran.

Salah satu *tools* yang dapat digunakan untuk pengembangan media pembelajaran inovatif adalah *Canva*. *Canva* memiliki fitur yaitu *Canva for Education* yang merupakan fitur tambahan untuk pembelajaran dari *Canva*, yang interaktif, pembelajaran menyeluruh, dan proses pembelajaran bisa dilakukan secara virtual. Fitur *Canva for Education* dapat diperoleh oleh pengguna canva secara gratis dengan mendaftarkan akun canva sebagai guru. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan meluncurkan akun belajar.id yang

diperuntukkan bagi guru dan siswa di seluruh Indonesia. Kalau biasanya selama ini dalam pembelajaran guru dan siswa menggunakan akun @gmail, maka sudah saatnya guru dan siswa beralih ke akun @belajar.id. Akun ini dapat digunakan dalam melakukan registrasi untuk *Canva for Education*.

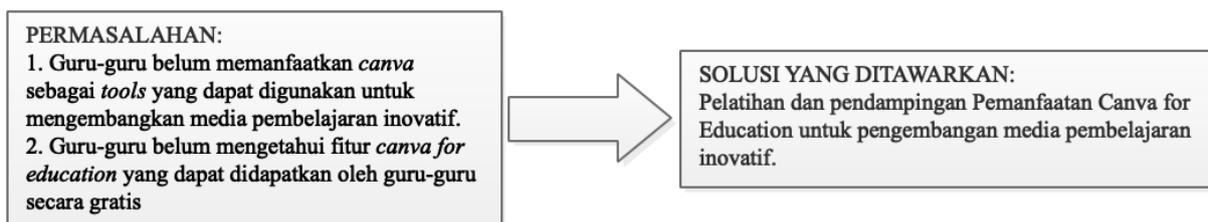
Berdasarkan analisis situasi di sekolah, didasarkan pada diskusi dan wawancara yang telah dilakukan dengan Wakil Kepala Sekolah bidang Kurikulum permasalahan yang muncul pada penerapan pembelajaran abad 21 adalah guru-guru belum dapat memaksimalkan penggunaan TIK dalam pembelajaran utamanya pengembangan media pembelajaran inovatif. Dengan pelatihan ini guru-guru diharapkan dapat memaksimalkan pemanfaatan Canva dalam pengembangan media pembelajaran yang inovatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran hybrid yang dilakukan oleh guru-guru.

Tujuan dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini adalah agar guru-guru dapat menguasai TIK khususnya *Canva for Education* dalam pemanfaatannya pada pengembangan media pembelajaran inovatif. Manfaat dari Hasil Kegiatan pengabdian pada masyarakat ini

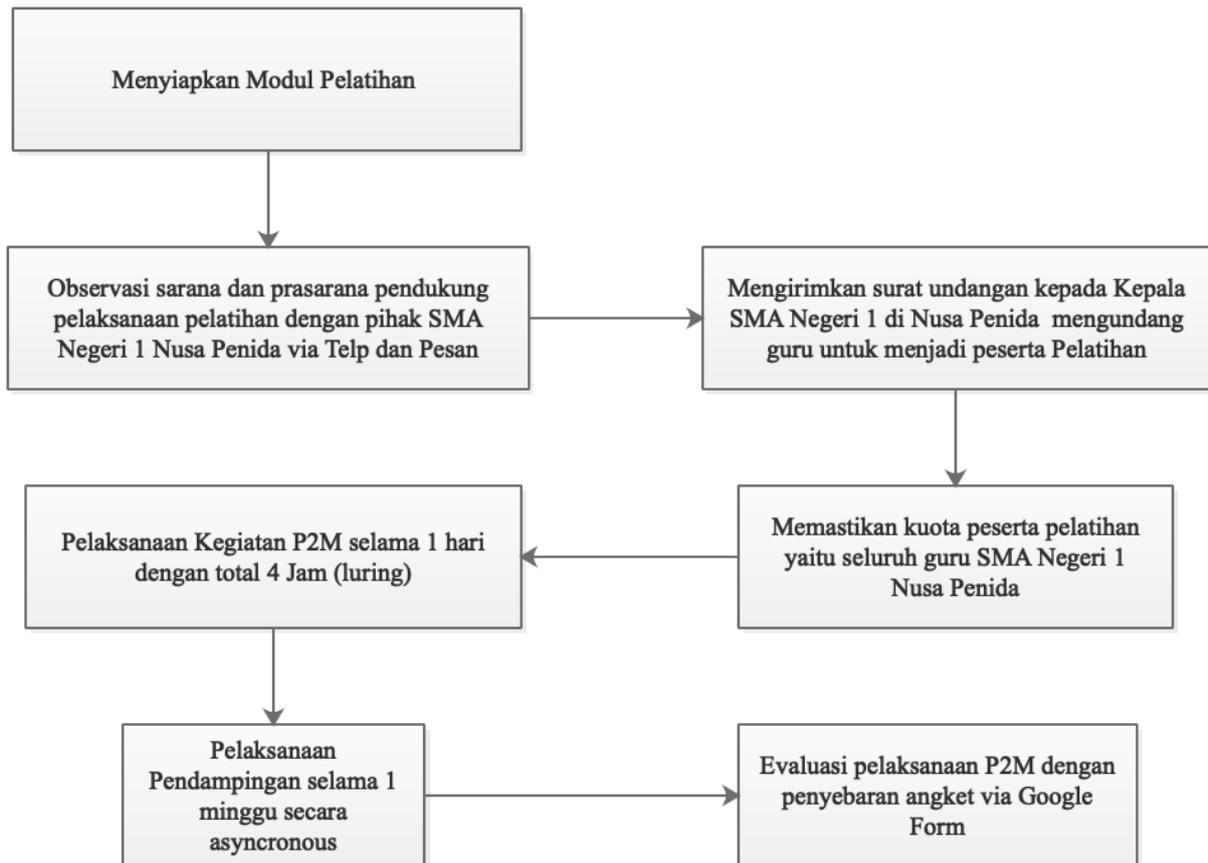
diharapkan akan memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas proses belajar mengajar bagi guru-guru SMA di Nusa Penida. Secara lebih eksplisit manfaat kegiatan ini adalah bagi guru, diharapkan guru-guru memperoleh wawasan mengenai pengembangan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi informasi. Bagi penulis, ini adalah bagian dari tugas Tri Dharma dimana dapat membagi pengetahuan terutama yang sesuai dengan bidang ilmu dari penulis sehingga dapat berguna dan bermanfaat bagi masyarakat.

## METODE

Bentuk dari Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah pemberian workshop dari dilakukan dengan metode pelatihan dan pendampingan. Kegiatan ini dilaksanakan berdasarkan permasalahan yang muncul pada guru-guru SMA Negeri 1 Nusa Penida. Perencanaan kegiatan PkM ini dirancang pada kerangka pemecahan masalah pada gambar 1. Pelaksanaan kegiatan dapat dilihat pada tahapan kegiatan PkM pada gambar 2.



Gambar 1. Kerangka Pemecahan Masalah



Gambar 2. Tahapan Kegiatan PkM

Mitra yang dipilih adalah SMA Negeri 1 Nusa Penida sebagai tempat pelaksanaan pelatihan dikarenakan memiliki sarana dan prasarana yang memadai. Berdasarkan hasil diskusi dengan Wakil Kepala Sekolah bidang Akademik, SMA Negeri 1 Nusa Penida memiliki lab komputer dengan kapasitas mencapai 40 orang. Dengan kapasitas yang cukup besar, dapat memberikan ruangan bagi peserta untuk menjaga jarak sehingga protocol kesehatan tetap dapat dilaksanakan. Selain itu juga, sekolah memiliki akses internet yang sangat memadai sehingga dapat memperlancar kegiatan pelatihan/workshop dikarenakan modul pelatihan yang diberikan membutuhkan akses internet.

Evaluasi pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat diukur dari tiga hal yaitu produk yang dihasilkan oleh peserta, jumlah kehadiran, dan respon dari peserta terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat. Produk yang dimaksud adalah keberhasilan peserta

dalam membuat media pembelajaran dengan *canva*. Jumlah kehadiran peserta diharapkan 25 peserta yang diundang dapat mengikuti kegiatan sampai selesai. Respon peserta diberikan kepada peserta setelah pelaksanaan kegiatan pelatihan untuk memberikan feedback terhadap pelaksanaan pelatihan.

Evaluasi pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat diukur dari tiga hal yaitu produk yang dihasilkan oleh peserta, jumlah kehadiran, dan respon dari peserta terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian pada masyarakat. Produk yang dimaksud

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan pelaksanaan pelatihan yang telah dilaksanakan adalah persiapan PkM, pelaksanaan kegiatan, pendampingan dan evaluasi kegiatan. Pada tahap persiapan, pengabdian melakukan koordinasi dengan pihak

sekolah terkait jadwal dan platform yang akan digunakan pada saat pelaksanaan pengabdian pada masyarakat. Pengabdian juga perlu memastikan kesediaan fasilitas yang mendukung terlaksananya pengabdian secara online diantaranya adalah ketersediaan computer/laptop dan akses internet.

Sebelum pelaksanaan pelatihan, dilakukan penggalan pemahaman awal terkait dengan penggunaan canva dengan menggunakan penyebaran form. Dari hasil survey yang dilakukan yang diisi oleh peserta terdapat 73% dari responden menyatakan sudah memiliki akun *canva* namun hanya 10% yang sudah mendaftar ke *canva for education*. Walaupun sudah memiliki akun *canva*, namun hanya 40% dari responden yang sudah pernah menggunakan *canva* dalam membuat media presentasi dan sekitar 35% yang pernah membuat media video namun semua peserta menyatakan belum menggunakan semua fitur yang dimiliki oleh *canva*.

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam ini adalah pelatihan pemanfaatan *canva for education* dalam pembelajaran selama satu hari yang kemudian dilanjutkan proses pendampingan dan pengerjaan tugas pembuatan media presentasi dan video dengan *canva* oleh guru-guru selama satu minggu. Kegiatan diikuti oleh 20 peserta. Kegiatan dilaksanakan di ruang Guru SMA Negeri 1 Nusa Penida. Materi disampaikan oleh Pengabdian beserta dosen bidang teknologi pendidikan. Pelaksanaan kegiatan berjalan dengan baik, terlihat dari antusiasme guru-guru mengikuti perkuliahan walaupun ada beberapa guru yang akan segera pensiun.

Setelah pelaksanaan workshop, guru-guru diberikan kesempatan untuk mengerjakan tugas.



(a)



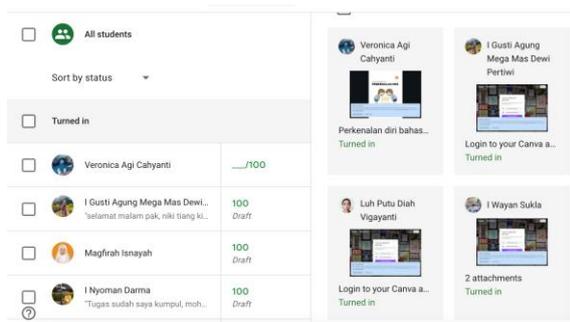
(b)



(c)



(d)



(e)

Gambar 4 (a), (b), (c) Pelaksanaan PkM secara Daring, (d) Materi *Canva* pada *Google Classroom*, (e) Guru Mengumpulkan Tugas membuat Presentasi dengan *Canva*

Berdasarkan hasil evaluasi pelaksanaan kegiatan PkM yang disebar melalui google form setelah pelaksanaan pendampingan selama satu minggu. Pelaksanaan kegiatan dihadiri oleh 20 guru yang artinya kehadiran guru sudah 80%. Guru-guru juga sudah berhasil membuat media presentasi dengan menggunakan *canva* sesuai dengan tugas yang diberikan pada akhir workshop. Hasil dari feedback yang diberikan oleh guru yang disebar melalui google form diperoleh beberapa temuan diantaranya sebesar 75% guru-guru telah memahami penggunaan *canva* namun ada beberapa materi utamanya yang berkaitan dengan integrasi *canva* dengan aplikasi lain seperti *google classroom* masih perlu dipelajari lebih lama. Selain itu, 100% guru-guru menyatakan bahwa aplikasi *canva* sangat bermanfaat bagi pembelajaran *hybrid* yang sedang diterapkan di sekolah sehingga hanya perlu mengirimkan link presentasi saja tanpa harus mengirimkan file powerpoint atau pdf ke siswa. Selain itu semua peserta menyatakan akan menggunakan *canva* dalam pembelajaran yang akan dilakukan di kelas.

Hasil dari pengabdian masyarakat ini juga sejalan dengan hasil penelitian (Monoarfa & Haling, 2021) dan juga (Mahardika, Waranda, & Pramita, 2021) yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang menarik menggunakan *canva* dapat mengoptimalkan pembelajaran

khususnya daring serta dapat meningkatkan kompetensi guru-guru.

## SIMPULAN

Dari hasil pelaksanaan dan pembahasan program pelatihan ini, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan pelatihan ini berlangsung lancar dengan respons dan antusias yang tinggi dari peserta pelatihan. Tujuan dari pelatihan ini adalah agar guru-guru dapat terampil dalam pemanfaatan *canva* terutama menggunakan *canva for education*. Guru-guru dapat memanfaatkan fitur-fitur yang dimiliki *canva for education* sehingga dapat memaksimalkan proses pembelajaran yang dilakukan guru-guru pada masa hybrid ini. Beberapa saran yang diberikan oleh peserta pelatihan meliputi usulan untuk menyelenggarakan kegiatan pelatihan secara berkala (per tahun) dengan topik yang masih mencakup tentang teknologi dalam pembelajaran.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ahmadi, Niluphar, dan Maud Besançon. 2017. "Creativity as a Stepping Stone towards Developing Other Competencies in Classrooms." *Education Research International* 2017:e1357456. doi: 10.1155/2017/1357456.
- Burhanudin, Rizal and Suyoso. 2018. Pengembangan Media Pembelajaran Presentasi berbasis Software Prezi untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Fisika SMA Kelas X. S1 (Thesis). Pendidikan Fisika, Universitas Negeri Yogyakarta. <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/55022>
- Canva. 2022. "Canva for Education - Free Graphic Design Tool for Schools." *Canva for Education*. Diambil 15 Januari 2022 (<https://www.canva.com/education/>)
- Hapsari, Gita Permata Puspita, dan Zulherman. 2021. "Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Video Animasi

- Berbasis Aplikasi Canva Pada Pembelajaran IPA.” PSEJ (Pancasakti Science Education Journal) 6(1):22–29.
- Mahardika, Andi Ichsan, Wiranda, Nuruddin, Pramita, Mitra. 2021. Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*. Vol. 4. No. 3. DOI: 10.29303/jppm.v4i3.2817
- Risabethe, Abiy & Astuti Budi. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Karakter Semangat Kebangsaan Siswa Kelas V SD. *Jurnal Pendidikan Karakter*. Vol. 8 No.1. <https://doi.org/10.21831/jpk.v7i1.15498>
- Scardina, Ciro. 2018. “Library Signage: Creating Aesthetics With Canva - ProQuest.” *The School Librarian*, 38.
- Scardina, Ciro. 2018. “Library Signage: Creating Aesthetics With Canva - ProQuest.” *The School Librarian*, 38.
- Widyatnyana, K. N. 2021. “Penerapan Model Discovery Learning Pada Materi Teks Cerpen Dengan Menggunakan Media Canva For Education.” *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia* 10(2):229–36.