

## PEMANFAATAN CANVA UNTUK MENGEMBANGKAN KREATIVITAS GURU DI SLB NEGERI 2 BULELENG DALAM MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN

Putu Yudia Pratiwi<sup>1</sup>, I Gusti Ayu Agung Diatri Indradewi<sup>2</sup>, Ni Putu Novita Puspa Dewi<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Jurusan Teknik Informatika FTK UNDIKSHA

Email: [putuyudia.pratiwi@undiksha.ac.id](mailto:putuyudia.pratiwi@undiksha.ac.id)

### ABSTRACT

*The use of learning media in the teaching learning process has become a need for teachers. Not excluding teachers who teach at the Sekolah Luar Biasa (SLB). The special needs of children in SLB make teachers should be able to develop their creativity in creating learning media. However, there is a problem found in its implementation, namely that teachers do not know the tools that can be used to create media easily and the limitations of skills in operating technology. Based on these issues, activities are designed to develop the creativity of teachers in creating learning media using Canva. The following activities are presentation of material, practice making learning media with Canva and presentation of results. Based on the assessment of media design that has been made, teachers have been able to implement Canva very well to create learning media. This can be seen from the average score obtained from the media design created, which is 85.25. Based on the evaluation of the activities carried out, the percentage score is 89.40% which indicates that the teachers responded positively to this activity.*

**Keywords:** *creativity, Canva, learning media*

### ABSTRAK

Penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar menjadi kebutuhan bagi guru-guru. Tidak terkecuali guru-guru yang mengajar di Sekolah Luar Biasa (SLB). Kebutuhan khusus anak-anak di SLB membuat guru harus dapat mengembangkan kreativitasnya dalam membuat media pembelajaran. Akan tetapi terdapat permasalahan yang ditemukan dalam penerapannya yaitu guru-guru tidak mengetahui *tools* yang dapat digunakan untuk membuat media dengan mudah dan keterbatasan keterampilan dalam mengoperasikan media berbasis teknologi. Berdasarkan permasalahan tersebut dirancanglah kegiatan untuk mengembangkan kreativitas guru-guru dalam membuat media pembelajaran dengan menggunakan Canva. Rangkaian kegiatan yang dilakukan yaitu pemaparan materi, praktek membuat media pembelajaran dengan Canva dan presentasi hasil. Berdasarkan penilaian terhadap desain media yang telah dibuat, guru-guru sudah dapat mengimplementasikan Canva dengan sangat baik untuk membuat media pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dengan nilai rata-rata hasil desain media yang dibuat yaitu 85,25. Berdasarkan hasil evaluasi kegiatan yang dilakukan diperoleh nilai persentase 89,40% yang menunjukkan guru-guru memberikan respon positif terhadap kegiatan ini.

**Kata kunci:** *kreativitas, Canva, media pembelajaran*

### PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang semakin pesat membawa pengaruh yang cukup signifikan pada segala bidang termasuk juga bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan saat ini menjadi hal yang tidak terpisahkan dengan proses pembelajaran. Guru dituntut untuk berinovasi dan berkreasi dalam melakukan proses belajar mengajar. Hal ini juga berlaku bagi guru-guru SLB (Sekolah Luar Biasa). Inovasi dalam pembelajaran dapat dilakukan salah satunya yaitu menerapkan media

dalam proses pembelajaran tidak terkecuali untuk pendidikan luar biasa.

Pendidikan luar biasa adalah pendidikan yang diberikan khusus untuk siswa yang mengalami kesulitan dalam mengikuti proses pembelajaran layaknya pendidikan di sekolah reguler karena kelainan emosional, mental, sosial, fisik tetapi memiliki potensi kecerdasan dan bakat istimewa (Astini, Suda, & Sukadana, 2022). Anak berkebutuhan khusus cenderung sulit berpikir sehingga membutuhkan sesuatu media pembelajaran untuk memberikan

pengalaman yang nyata agar mudah dipahami (Maulidiyah, 2020). Adapun kendala yang dialami guru ketika mengajar anak berkebutuhan khusus (tunagrahita) yaitu tidak semua siswa mengerti dengan apa yang dijelaskan oleh guru. Hal ini disebabkan siswa tunagrahita sulit untuk memusatkan perhatian mereka dan sulit berkomunikasi karena kosakata yang terbatas (Hendrika & Bua, 2022). Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi hal yang sangat penting bagi guru-guru dalam memberikan materi pelajaran agar mudah dipahami oleh anak-anak berkebutuhan khusus.

Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat dibutuhkan untuk membantu daya ingat siswa terhadap materi yang dipelajari. Penggunaan media dalam pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan pendapat, gagasan maupun ide sehingga tujuan pembelajaran yang ingin dicapai oleh guru dapat tersampaikan dengan baik kepada siswa. Penerapan media pembelajaran yang tepat dapat membantu menumbuhkan minat dan keinginan belajar siswa, menumbuhkan motivasi belajar serta memberikan pengaruh psikologis kepada siswa (Sigit & Saputro, 2019). Tentunya hal ini bertujuan untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Media audio visual dapat digunakan menjadi sarana dalam proses pembelajaran bagi anak berkebutuhan khusus. Belajar menggunakan audio visual bisa membantu anak berkebutuhan khusus untuk lebih mudah mengingat sesuatu. Media audio visual dapat berupa video, slide presentasi, rekaman suara dimana di dalamnya terdapat unsur suara dan gambar yang bisa dilihat (Sanjaya, 2010). Pada penelitian yang dilakukan oleh (Ramadania, Kisyani, & Mintowati, 2020), media audio visual dapat memberikan efek pada anak autis, yaitu efek meniru gerakan-gerakan yang ditampilkan dalam video, dimana anak autis memiliki kelainan salah satunya yaitu komunikasi verbal. Guru-guru dapat memanfaatkan teknologi dalam

membuat media berupa video, slide presentasi atau animasi sederhana yang bergerak guna memberikan visualisasi yang lebih nyata kepada siswa terkait materi belajar.

Walaupun media pembelajaran memberikan manfaat yang baik dalam proses pembelajaran namun dalam implementasinya, masih banyak guru yang belum menerapkan secara maksimal media pembelajaran dalam proses belajar. Menurut (Putri & Citra, 2019) beberapa hal yang menjadi permasalahan guru dalam merencanakan dan mengembangkan media pembelajaran yaitu guru mengalami kendala dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dan kesulitan merancang media pembelajaran yang berbasis IT. Sedangkan permasalahan yang dialami guru dalam menerapkan media yaitu keterbatasan keterampilan mengoperasikan media berbasis IT serta sarana dan prasarana yang kurang memadai.

Dengan berkembangnya teknologi saat ini, banyak *tools* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran yang inovatif. Salah satu *tools* yang bisa digunakan untuk membuat media pembelajaran yaitu Canva. Canva merupakan aplikasi pengolah grafis atau visual yang dapat digunakan untuk membuat infografis, rangkuman materi, worksheet, brosur, poster, template presentasi, thumbnail YouTube dan kebutuhan grafis sederhana lainnya. Beberapa kelebihan Canva diantaranya banyak fitur yang disediakan seperti desain poster, sertifikat infografis video, presentasi dan lain-lain, menyediakan berbagai macam *template* yang bisa digunakan, serta mudah dijangkau karena bisa digunakan pada mobile maupun *website* (Monoarfa & Haling, 2021). Dengan memanfaatkan *tools* Canva dalam pengembangan media pembelajaran, guru-guru dapat berkreasi membuat media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran.

## METODE

Kegiatan pengabdian ini terdiri dari tiga tahapan utama, yaitu tahap perencanaan, tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi. Tahapan kegiatan ditunjukkan pada Gambar 1. Berikut rincian dari setiap tahapan pada kegiatan pengabdian di SLB Negeri 2 Buleleng.

### 1. Tahap Perencanaan

- a. Kegiatan 1: Kegiatan yang dilakukan berupa analisis situasi dan identifikasi permasalahan. Ketua tim pengabdian melakukan observasi di lingkungan SLB Negeri 2 Buleleng sekaligus melakukan wawancara dengan Kepala SLB Negeri 2 Buleleng yaitu Ibu Dra. Magdalena Chatarina Eksi Murniati, M.Pd.
- b. Kegiatan 2: Kegiatan yang dilakukan berupa perumusan permasalahan berdasarkan hasil dari analisis situasi dan identifikasi permasalahan. Rumusan masalah yang dihasilkan menjadi fokus dari kegiatan pengabdian yang dilakukan.
- c. Kegiatan 3: Kegiatan yang dilakukan berupa penyusunan program pengabdian berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun. Program pengabdian yang disusun merupakan kegiatan yang akan dilaksanakan pada tahap pelaksanaan.

### 2. Tahap Persiapan

- a. Kegiatan 4: Kegiatan yang dilakukan berupa *focus group discussion* bersama kepala sekolah dan guru-guru SLB Negeri 2 Buleleng. Kegiatan ini bertujuan untuk menyampaikan rincian program pengabdian yang akan dilakukan.
- b. Kegiatan 5: Kegiatan yang dilakukan berupa workshop internal yang diikuti oleh tim pengabdian yang terdiri dari dosen dan mahasiswa. Kegiatan ini bertujuan untuk menyiapkan hal-hal yang diperlukan dalam penyusunan materi pelatihan.

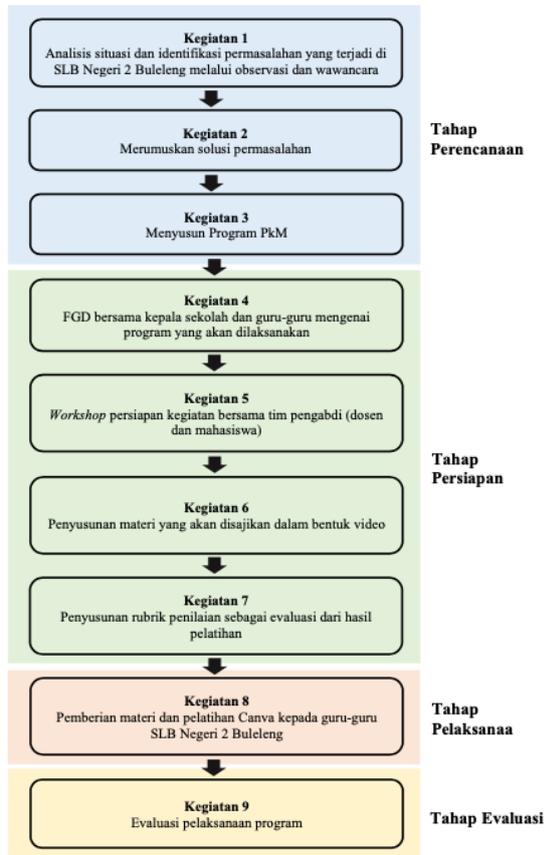
- c. Kegiatan 6: Kegiatan yang dilakukan berupa penyusunan materi yang akan disampaikan kepada guru saat kegiatan pengabdian dilaksanakan. Materi yang telah disusun selanjutnya disajikan ke dalam video.
- d. Kegiatan 7: Kegiatan yang dilakukan berupa penyusunan rubrik penilaian sebagai evaluasi dari hasil pelatihan yang akan dilakukan.

### 3. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan 8: Kegiatan yang dilakukan merupakan kegiatan utama dari program pengabdian yakni pemberian materi dan pelatihan terkait penggunaan Canva dalam membuat media pembelajaran kepada guru-guru SLB Negeri 2 Buleleng yang dilaksanakan di SLB Negeri 2 Buleleng.

### 4. Tahap Evaluasi

Kegiatan 9: Kegiatan yang dilakukan berupa evaluasi pelaksanaan program dengan melakukan penilaian terhadap hasil media pembelajaran yang telah dibuat oleh guru-guru pada saat pelatihan.



Gambar 1. Tahapan dalam Kegiatan Pengabdian di SLB Negeri 2 Buleleng

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian ini berupa pendidikan dan pelatihan dengan rincian aktivitas sebagai berikut:

1. Pendidikan: Aktivitas yang dilakukan pada metode ini berupa pemberian materi kepada guru terkait penggunaan *tools* Canva yang digunakan untuk membuat media pembelajaran. Kegiatan pengenalan akan dilakukan dalam bentuk ceramah dan pemberian materi dalam bentuk video.
2. Pelatihan: Aktivitas yang dilakukan pada metode ini berupa latihan menggunakan *tools* yang digunakan untuk membuat media dari materi pembelajaran. Tahap berikutnya adalah guru diajak untuk belajar cara membuat media pembelajaran pada Canva menggunakan beberapa *template* dan memodifikasi tampilan sesuai

3. Evaluasi: Aktivitas yang dilakukan yaitu melihat sejauh mana pemahaman para guru dalam menggunakan *tools* Canva untuk membuat media pembelajaran dan sejauh mana hasil desain yang dibuat para guru peserta pelatihan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian dilakukan di SLB Negeri 2 Buleleng. Kegiatan ini dilaksanakan selama 3 hari yaitu pada tanggal 6-8 September 2023. Kegiatan dilaksanakan pukul 09.00 – 16.00 wita. Jumlah guru-guru yang hadir dan sebagai peserta pada kegiatan ini berjumlah 25 orang.



Gambar 2. Peserta Kegiatan Pengabdian di SLB Negeri 2 Buleleng

Gambar 2 menunjukkan peserta pelatihan Canva dari guru-guru SLB Negeri 2 Buleleng. Pada kegiatan ini guru-guru diminta untuk menyediakan laptop atau handphone masing-masing agar bisa mengakses Canva. Canva tersedia dalam bentuk *website* dan juga tersedia pada aplikasi *mobile*, sehingga dapat diunduh pada Play Store maupun App Store. Selama kegiatan, guru-guru didampingi oleh tim pengabdian yang berjumlah 7 orang yang terdiri dari 3 dosen dan 4 mahasiswa.

Kegiatan ini diawali dengan pemaparan materi terkait pengenalan Canva dan cara menggunakan Canva sebagai *tools* dalam membuat media pembelajaran bagi guru-guru di SLB Negeri 2 Buleleng seperti yang terlihat pada Gambar 3. Materi yang disampaikan terkait penggunaan Canva diantaranya membuka lembar kerja di Canva, mencari *template* desain sesuai dengan tema yang diinginkan, mengedit *template* yang sudah disediakan, membuat lembar kerja baru pada Canva, menambah gambar, video dan audio ke dalam Canva, serta cara menampilkan dan mencetak hasil desain media yang sudah dibuat.



Gambar 3. Pemaparan Materi Pengenalan Canva dan Cara Penggunaan Canva

Guru-guru juga diberikan video tutorial yang sudah disiapkan oleh tim pengabdian agar mereka lebih mudah mempelajari langkah-langkah penggunaan Canva. Hal ini juga bertujuan agar guru-guru bisa mempelajarinya kembali setelah kegiatan ini selesai. Pada saat sesi pemaparan materi, guru-guru juga diminta untuk langsung mencoba mempraktekkan langkah-langkah menggunakan Canva. Guru-guru sangat antusias dalam mengikuti kegiatan ini. Hal ini terlihat ketika guru-guru mulai mencoba membuat desain sesuai dengan contoh pada tutorial yang telah diberikan. Kemudian mereka akan bertanya jika ada hal yang masih kurang dipahami.

Kegiatan pada hari pertama difokuskan pada pemaparan materi dan latihan-latihan sederhana dari materi yang sudah dijelaskan. Kegiatan berikutnya dilanjutkan pada hari kedua. Pada hari kedua ini, guru-guru diminta untuk berkreasi membuat media pembelajaran dengan Canva sesuai mata pelajaran yang diampu, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Guru Melakukan Praktek Membuat Media Pembelajaran dengan Canva

Setelah kegiatan ini selesai diharapkan guru-guru bisa menggunakan media pembelajaran yang sudah di buat saat mengajar di kelas. Saat praktek berlangsung, tim pengabdian mendampingi guru-guru untuk membantu jika mereka mengalami kesulitan, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 5.

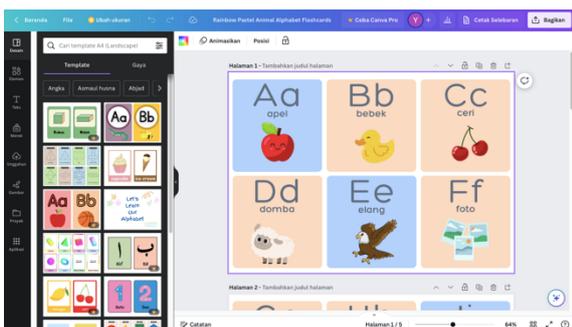
Praktek membuat media pembelajaran dengan Canva kemudian dilanjutkan menjadi penugasan mandiri setelah sesi hari kedua berakhir. Kegiatan dilanjutkan pada hari ketiga. Pada hari ketiga ini, guru-guru diminta untuk mempresentasikan hasil desain media yang telah dibuat. Lima orang guru mempresentasikan hasil desain media pembelajaran yang telah dibuat.



Gambar 5. Tim Pengabdian Mendampingi Guru-Guru pada Saat Praktek



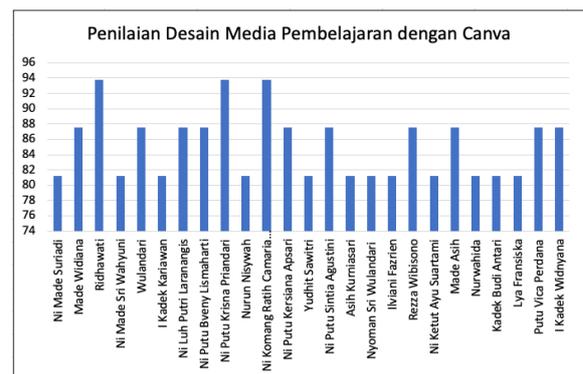
Gambar 6. Guru Mempresentasikan Hasil Desain yang Telah Dibuat



Gambar 7. Salah Satu Hasil Desain Media Pembelajaran yang Dibuat oleh Guru

Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 6, guru-guru mempresentasikan hasil desain media yang telah dibuat. Pada Gambar 7 menunjukkan salah satu hasil desain media yang dibuat oleh guru menggunakan *tools* Canva.

Sebagai bentuk evaluasi terhadap media pembelajaran yang sudah dibuat oleh guru-guru, maka dilakukan penilaian terhadap media yang sudah dibuat. Guru-guru diminta untuk mengirimkan link desain media dengan Canva yang sudah dibuat. Beberapa komponen penilaian yang diukur yaitu tampilan, kompleksitas desain, penggunaan elemen pada Canva dan kerapian.



Gambar 8. Hasil Penilaian Desain Media Pembelajaran dengan Canva

Pada Gambar 8 menunjukkan hasil penilaian terhadap desain media pembelajaran yang telah dibuat oleh guru-guru peserta pelatihan Canva ini. Berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh, guru-guru sudah dapat membuat media pembelajaran dengan baik. Nilai total rata-rata keseluruhan yang diperoleh yaitu 85,25. Hasil rata-rata nilai yang diperoleh kemudian dikonversi menggunakan pedoman evaluasi pada Tabel 1. Mengacu pada pedoman tersebut, maka rata-rata nilai yang diperoleh guru-guru pada desain media pembelajaran yang telah dibuat dengan Canva termasuk dalam kategori sangat baik.

Tabel 1. Pedoman Hasil Evaluasi

Rentangan	Nilai	Katagori
85 – 100	4	Sangat baik
70 – 84,99	3	Baik
55-69,99	2	Cukup

< 54                      1                      Kurang

---

Diakhir kegiatan guru-guru diminta untuk mengisi kuesioner evaluasi kegiatan untuk mengetahui sejauh mana tingkat kepuasan guru-guru SLB Negeri 2 Buleleng dalam mengikuti kegiatan ini. Kuesioner evaluasi

dibuat menggunakan *platform* Google Form yang disebarakan kepada 25 guru peserta pelatihan ini. Kuesioner terdiri dari 5 pernyataan dengan opsi jawaban yang terdiri dari Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju. Distribusi jawaban pada 5 pernyataan yang diberikan pada kuesioner evaluasi kegiatan ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Jawaban Kuesioner

No.	Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
1	Materi yang disampaikan dapat menabahnya tingkat keterampilan dan pengetahuan	18	7	0	0
2	Materi pelatihan mudah dipahami dan mudah dipraktikkan	13	12	0	0
3	Materi yang diberikan dapat memenuhi harapan dan dibutuhkan pada pekerjaan	16	9	0	0
4	Instruktur menjelaskan materi dengan bahasa yang mudah dipahami	13	12	0	0
5	Instruktur mendampingi dan membantu peserta selama proses pelatihan	12	13	0	0
Total		72	53	0	0

Distribusi jawaban yang ditunjukkan pada Tabel 2 selanjutnya diolah dan diperoleh hasil sebagai berikut:

- Responden menjawab Sangat Setuju (4) =  $4 \times 72 = 288$
- Responden menjawab Setuju (3) =  $3 \times 53 = 159$
- Responden menjawab Tidak Setuju (2) =  $0 \times 0 = 0$
- Responden menjawab Sangat Tidak Setuju (1) =  $0 \times 0 = 0$
- Total skor =  $288 + 159 + 0 + 0 = 447$
- Skor maksimum =  $4 \times 25 \times 5 = 500$
- Indeks persentase =  $\frac{447}{500} = 89,40\%$

Indeks persentase yang didapatkan dari pengolahan hasil kuesioner selanjutnya diinterpretasikan berdasarkan ketentuan interval yang ditunjukkan pada Tabel 2.

Tabel 2. Interpretasi Interval

Persentase Interval	Keterangan
0% - 24,99%	Sangat Tidak Setuju
25% - 49,99%	Tidak Setuju
50% - 74,99%	Setuju

75% - 100%

Sangat Setuju

Berdasarkan Tabel 2 diperoleh hasil bahwa dengan indeks persentase 89,40% menunjukkan peserta Sangat Setuju dengan adanya kegiatan ini. Hal ini menunjukkan guru-guru memberikan respon yang positif terhadap kegiatan pengabdian ini.

### SIMPULAN

Kegiatan pengabdian yang dilakukan untuk mengembangkan kreativitas guru-guru dalam membuat media pembelajaran dengan menggunakan Canva dilakukan dalam 3 tahapan. Pertama yaitu memberikan pemaparan materi untuk memperkenalkan Canva dan menjelaskan cara penggunaan Canva. Pemaparan materi ini juga dilengkapi dengan video tutorial sehingga mempermudah guru-guru untuk mempelajari kembali langkah-langkah penggunaan Canva setelah kegiatan pengabdian ini berakhir. Kedua yaitu meminta guru-guru untuk praktek membuat media pembelajaran dengan kreasi masing-masing dan sesuai dengan mata pelajaran yang diampu oleh guru tersebut. Ketiga yaitu meminta guru-guru mempresentasikan hasil desain media pembelajaran yang telah dibuat dengan Canva.

Penilaian dilakukan terhadap hasil desain yang telah dibuat oleh guru-guru. Beberapa kriteria penilaian yang digunakan untuk mengukur hasil desain pembelajaran yang telah dibuat yaitu tampilan, kompleksitas desain, penggunaan elemen pada Canva dan kerapian. Berdasarkan indikator tersebut dari 25 guru peserta pelatihan ini diperoleh nilai rata-rata 85,25. Hal ini menunjukkan guru-guru sudah dapat mengimplementasikan Canva dengan sangat baik dalam membuat media pembelajaran.

Evaluasi dilakukan di akhir kegiatan untuk mengetahui respon guru-guru terhadap kegiatan pengabdian ini. Berdasarkan hasil evaluasi yang dilakukan melalui penyebaran kuesioner, diperoleh hasil persentase

89,40%. Hal ini menunjukkan peserta memberikan respon yang positif terhadap kegiatan ini. Kegiatan pengabdian ini kedepannya bisa dilanjutkan dengan mengimplementasikan media pembelajaran kepada siswa.

### DAFTAR RUJUKAN

- Astini, N. W., Suda, I. K., & Sukadana, I. W. (2022). Pemanfaatan Media Pembelajaran Audiovisual dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Hindu dan Budi Pekerti pada Anak Tuna Rungu SMPLB di SLB Negeri 1 Tabanan. *Widyanatya*, 4, 63–79. Retrieved from <https://ejournal.unhi.ac.id/index.php/widyanatya/article/view/2781%0Ahttps://ejournal.unhi.ac.id/index.php/widyanatya/article/download/2781/1559>
- Hendrika, I., & Bua, D. T. (2022). Analisis kesulitan guru dalam mengajar anak berkebutuhan khusus anak (Tunagrahita) di SLB Darmawanita Makale. *Elementary Journal*, 1(2), 87–97.
- Maulidiyah, F. N. (2020). Media Pembelajaran Multimedia Interaktif Untuk Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Pendidikan*, 29(2), 93–100. <https://doi.org/10.32585/jp.v29i2.647>
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 1085–1092. Retrieved from <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/26259>
- Putri, S. D., & Citra, D. E. (2019). Problematika Guru Dalam Menggunakan Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPA. *IJSSE : Indonesian Journal of Social Science Education*, 1(1), 49–54. Retrieved from

<http://ejournal.iainbengkulu.ac.id/index.php/ijssse/article/view/49-54>

Ramadania, F., Kisyani, & Mintowati. (2020). Pengembangan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Anak Berkebutuhan Khusus (Autisme). *Stilistika: Jurnal Bahasa, Sastra, Dan Pengajarannya*, 5(2), 208–215.

Sanjaya, W. (2010). *Strategi Pembelajaran*

*Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Sigit, D. L., & Saputro, A. D. (2019). Pentingnya Media Pembelajaran Bagi Anak Berkebutuhan Khusus. *Inclusive: Journal of Special Education*, II(01), 57–69.