

PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN APLIKASI CANVA SEBAGAI STRATEGI MENINGKATKAN LITERASI TEKNOLOGI GURU DI SMK 1 NUSA PENIDA

I Gede Bendesa Subawa¹, Ketut Agustini², I Nengah Eka Mertayasa³

^{1,2,3}Jurusan Teknik Informatika FTK UNDIKSHA

Email: bendesa.subawa@undiksha.ac.id, ketutagustini@undiksha.ac.id, eka.mertayasa@undiksha.ac.id

ABSTRACT

This service activity aims to increase the use of information and communication technology (ICT) in the learning process at SMK Negeri 1 Nusa Penida through Canva Application Training and Mentoring as a Strategy to Increase the Technological Literacy of Teachers at SMK N 1 Nusa Penida, located in Bali, facing challenges in packages interesting and interactive learning materials. Therefore, this service activity was carried out to identify problems, train teachers in using Canva, and assist them in creating designs on the Canva application. This method of service and mentoring activities involves 20 teachers as training participants. Training activities consist of understanding the concept of interactive multimedia and technical training using Canva. Evaluation is carried out through questionnaires, observations and product assessments. The results of the activity showed that teachers at SMK Negeri 1 Nusa Penida showed high enthusiasm in participating in training and mentoring. They also gave positive responses to this activity. The outcomes of this service activity have enormous benefits in improving teachers' skills in using technology in learning using Canva, and can provide a medium to channel teacher creativity in creating content or designing for the process of transferring knowledge to students.

Keywords: Canva, Interactive Multimedia, Technological literacy

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk meningkatkan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Nusa Penida melalui Pelatihan dan Pendampingan Aplikasi Canva Sebagai Strategi Meningkatkan Literasi Teknologi Guru di SMK N 1 Nusa Penida, yang terletak di bali, menghadapi tantangan dalam mengemas materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini dilakukan untuk mengidentifikasi masalah, melatih guru-guru dalam penggunaan Canva, dan mendampingi mereka dalam membuat desain di aplikasi Canva. Metode kegiatan pengabdian dan pendampingan ini melibatkan 20 guru sebagai peserta pelatihan. Kegiatan pelatihan terdiri dari tahap pemahaman konsep multimedia interaktif dan pelatihan teknis menggunakan Canva. Evaluasi dilakukan melalui angket, observasi, dan penilaian produk. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa guru-guru di SMK Negeri 1 Nusa Penida menunjukkan antusiasme tinggi dalam mengikuti pelatihan dan pendampingan. Mereka juga memberikan tanggapan positif terhadap kegiatan ini. Outcome dalam kegiatan pengabdian ini mempunyai manfaat yang sangat besar terhadap peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran dengan menggunakan Canva, dan dapat memberikan media untuk menyalurkan kreativitas Guru dalam pembuatan konten ataupun desain untuk proses transfer knowledge kepada peserta didik.

Kata Kunci: Canva, Multimedia Interaktif, Literasi Teknolog

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa pengaruh terhadap bidang pendidikan dalam proses pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh pemanfaatan e-learning yang semakin tinggi dalam dunia pendidikan. Hadirnya platform-platform yang

membantu siswa dalam pembelajaran menjadi bahan pertimbangan bagi guru sebagai pendidik untuk siap menerima perubahan. Bentuk pemanfaatan e-learning dalam pembelajaran yang terjadi adalah pemanfaatan program audio, program video, pemanfaatan TV-edukasi, pemanfaatan jejaring sosial. Pemanfaatan e-learning dalam pembelajaran

juga dijabarkan dalam permendikbud No 69 Tahun 2013 tentang kurikulum SMA-MA bahwa kurikulum 2013 menuntut seorang pendidik untuk menerapkan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajarannya.

Pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan dalam revolusi industri 4.0 membuat perubahan dalam gaya belajar dalam proses pembelajaran. 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*).

Namun kenyataan di lapangan, masih banyak guru yang belum memanfaatkan dan mengintegrasikan teknologi dalam proses pembelajaran di kelas. Guru masih tetap terpaku pada pembelajaran klasikal ataupun konvensional dalam menyampaikan materi pembelajaran meskipun sudah dalam basis online. Guru sebagai kunci dalam pembelajaran, seharusnya senantiasa mengupayakan inovasi dan meningkatkan kualitas diri untuk mencapai kemajuan. Penyajian konten pembelajaran belum secara optimal menggunakan teknologi yang inovatif. Kurangnya pemanfaatan teknologi ini berdampak pada rendahnya minat belajar peserta didik sehingga proses belajar mengajar tidak dapat terlaksana dengan baik. Salah satu inovasi yang biasa dilakukan adalah melalui teknologi, khususnya teknologi pembelajaran. Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktik dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi tentang proses dan sumber untuk belajar. Teknologi pembelajaran melingkupi dari awal kegiatan pembelajaran, hingga tahap evaluasi.

Salah satu aplikasi yang muncul di platform pembelajaran yang digunakan dalam institusi pendidikan adalah Canva. Canva adalah layanan untuk membuat konten pembelajaran seperti infografis, poster, banner, presentasi yang sangat membantu dalam proses kegiatan pembelajaran. Dimana pembelajaran jarak jauh sangat diperlukan bagi guru untuk membuat media pembelajaran. Sehingga guru dapat mentransfer pengetahuan kepada siswa dengan cara yang menyenangkan. Pada pembelajaran jarak jauh penting bagi guru menguasai teknik dan aplikasi yang dapat dipergunakan dalam menggali performa siswa dengan cara yang menyenangkan bagi siswa. Hal ini memungkinkan guru membuat game berbasis kuis, survei, dan beberapa hal lainnya. Kondisi ini didukung oleh potensi masyarakat Indonesia pada umumnya yang berperan sebagai digital native, pengguna media digital (Indonesia, 2015).

Penerapan e-learning dapat menggunakan kerangka TPACK (*Technology Pedagogical And Content Knowledge*). Kerangka TPACK sebagai acuan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran yang memperlihatkan hubungan antara tiga pengetahuan dasar yang harus dikuasai oleh guru, yaitu pengetahuan teknologi, pedagogi, dan konten. Dengan demikian jelas bahwa untuk mencapai kompetensi-kompetensi atau kecakapan-kecakapan sebagaimana diharapkan terhadap siswa dalam menghadapi masa depannya, guru harus memanfaatkan e-learning dalam pembelajaran. Pentingnya pemanfaatan e-learning dalam pembelajaran mengingat potensi e-learning itu sendiri dalam memfasilitasi dan mengoptimalkan proses pembelajaran. Dalam konteks yang lebih luas, yaitu pendidikan, potensi e-learning yang tampak jelas setidaknya adalah memperluas kesempatan belajar, meningkatkan kualitas dan efisiensi belajar, memungkinkan terjadinya belajar mandiri dan belajar kooperatif, serta mendorong terwujudnya belajar sepanjang hayat.

METODE

Kegiatan pelatihan dan pendampingan ini dilakukan dalam empat tahapan, yaitu (1)

]Tahap sosialisasi (2) tahapan pelatihan teknik pemanfaat tools Canva(3) tahapan pendampingan, dan (4) tahapan evaluasi.

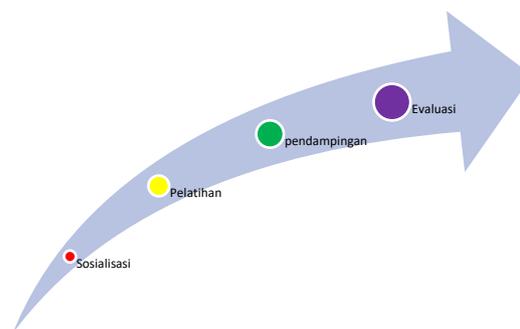
Tahapan pertama, Menyampaikan tujuan dan manfaat kegiatan secara umum, pengenalan beberapa luaran yang akan dihasilkan dalam kegiatan seperti: Pengenalan, pendalaman dan peningkatan keterampilan pegawai dalam penguasaan aplikasi Canva.

Tahapan kedua, dilakukan Kegiatan pelatihan dilakukan di SMK 1 Nusa Penida, meliputi: pelatihan desain modul ajar dan bahan ajar menggunakan aplikasi canva.

Tahapan ketiga, dilakukan Pendampingan dilakukan di SMK 1 Nusa Penida. Bertujuan untuk latihan lanjutan terkait materi pada saat kegiatan pelatihan. Hal-hal yang kurang dipahami saat kegiatan pelatihan bisa dilakukan pada saat kegiatan pendampingan.

Tahap keempat, Bertujuan untuk: (1) membahas masalah-masalah yang dihadapi oleh mitra perlu didiskusikan lebih mendalam guna mengantisipasi hambatan yang tidak diinginkan, (2) melakukan evaluasi secara menyeluruh terkait kegiatan pengabdian.

Berdasarkan dari permasalahan yang dihadapi guru-guru di SMK Negeri 1 Nusa Penida, dan dengan melihat kondisi lingkungan pembelajaran saat ini, maka disusun alternatif pemecahan masalah yang dilaksanakan dalam pelaksanaan P2M ini. Kerangka pelaksanaan program disusun dan dapat dilihat pada Gambar 1



Gambar 1 Kerangka pelaksanaan program

Evaluasi dilakukan sebagai rangkaian akhir dari pelaksanaan kegiatan. Namun pada prinsipnya kegiatan evaluasi dilakukan secara simultan, yaitu: evaluasi dilakukan secara bersamaan selama berlangsungnya kegiatan pelatihan dan pendampingan.

1. Aspek-aspek yang dievaluasi
Adapun aspek-aspek yang dievaluasi antara lain: kehadiran peserta dan produk yang dihasilkan.
2. Teknik Evaluasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan pada tanggal 18-19 Agustus 2023 bertempat di ruang lab multimedia SMKN 1 Nusa Penida. Adapun pesertanya terdiri dari Para guru produktif yang berjumlah 20 orang, dan tim PKM 4 orang. Kegiatan diawali dengan pembukaan yang dihadiri oleh Wakil Kepala Sekolah Bidang Hubungan Masyarakat yaitu Ibu Dewa Ayu Nyoman Pradnyani Sari, dan koordinator program studi multimedia SMK Negeri 1 Nusa Penida yaitu Bapak Komang Priatna. Kepala Sekolah yang diwakili oleh Waka Humas menyambut baik adanya kerjasama sinergi antara perguruan tinggi dengan sekolah. Harapannya kegiatan serupa bisa terus berkelanjutan yang memberikan dampak terdapat kemajuan pendidikan.

Selanjutnya kegiatan dengan topik “Pelatihan dan Pendampingan aplikasi canva sebagai strategi meningkatkan literasi teknologi guru di SMK 1 Nusa Penida” diawali dengan penyampaian materi yang memfokuskan pada

materi pengenalan Canva , memberitahu cara untuk mengakses Canva melalui Web <https://www.canva.com> , serta pengenalan fitur-fitur yang ada di canva. Pengabdian juga menjelaskan terkait efektivitas Canva pada pembelajaran sebagai penunjang Guru untuk menggunakan teknologi canva ini kepada peserta didik. Adapun cara yang dilakukan pada tahap ini adalah metode ceramah dan presentasi.



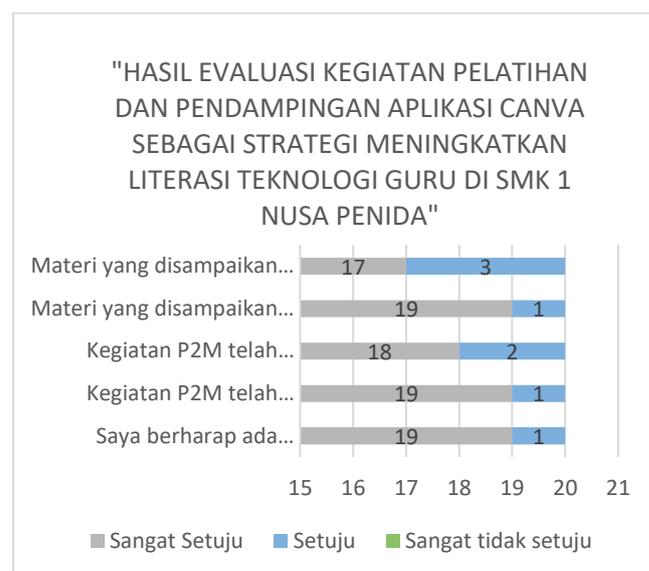
Gambar 2. Penyampaian materi Canva

Kegiatan kedua memberikan penjelasan dan kegiatan demonstrasi secara terstruktur terkait fitur-fitur yang ada di dalam Canva dan jenis-jenis desain apa saja yang ada di Canva seperti desain untuk presentasi, poster, banner, ataupun desain untuk video pembelajaran dll. dan pengabdian juga menggunakan metode demonstrasi untuk mempraktikkan sekilas terkait cara penggunaan fitur-fitur. Para peserta di demonstrasikan tahap demi tahap mulai dari membuat desain baru, memilih template, memilih element, mengupload foto, logo dan juga selama kegiatan demonstrasi dilakukan juga sesi diskusi atau tanya jawab jika ada pertanyaan dan hal yang kurang di pahami peserta.



Gambar 3. Pelatihan terbimbing aplikasi Canva

Berdasarkan penugasan yang diberikan hari, pada sesi ini dilakukan pendampingan membuat media pembelajaran yang sudah sempat dikerjakan peserta. Setelah pendampingan peserta diberikan kuesioner evaluasi terhadap kegiatan pengabdian ini. Adapun hasil evaluasi yang diperoleh seperti pada Gambar 6.



Gambar 4. Hasil Evaluasi

Berdasarkan analisis angket respon yang disebarkan kepada peserta pelatihan yang terdiri dari guru-guru di SMK N 1 Nusa Penida, diperoleh hasil sebagai berikut: Kegiatan ini telah memberikan kontribusi positif kepada mitra pengabdian, dibuktikan dengan hasil analisis angket sebagai berikut: Dari 20 peserta pelatihan terdapat 17 peserta atau 85% responden menyatakan bahwa pelatihan yang diberikan selama kegiatan P2M sangat bermanfaat. Sebanyak 19 peserta atau 95% responden menyatakan sangat setuju bahwa materi yang disampaikan selama kegiatan P2M telah membuka wawasan para guru tentang pembelajaran di era revolusi industri 4.0. Sebanyak

19 orang atau 95% responden menyatakan bahwa sangat setuju kalau kegiatan pelatihan P2M telah menambah keterampilan guru-guru

tentang membuat media pembelajaran secara digital. Sebanyak 18 orang atau 90% responden menyatakan sangat setuju bahwa kegiatan P2M telah memotivasi guru-guru untuk terus berinovasi dalam menyediakan media. Sebanyak 19 orang atau 95% responden menyatakan harapannya agar ada kegiatan pengabdian yang serupa untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan guru-guru dalam menyiapkan media ajar. Levie & Lenz (dalam Arsyad, 2013), mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual, yaitu:

1. Fungsi atensi. Fungsi atensi media visual yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
2. Fungsi afektif. Fungsi afektif media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa.
3. Fungsi kognitif. Fungsi kognitif media visual yaitu memperlancar pencapaian tujuan pembelajaran untuk memahami dan mengingat informasi atau pesan melalui lambang visual atau gambar.
4. Fungsi kompensatoris. Fungsi kompensatoris media pembelajaran yaitu memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali. Dengan kata lain, media pembelajaran berfungsi untuk mengakomodasi siswa yang lemah dan lambat menerima dan memahami isi pelajaran yang disajikan dengan teks atau disajikan secara verbal.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam pelaksanaan kegiatan P2M Pelatihan dan

pendampingan Canva kepada Guru di SMKN 1 Nusa Penida dapat disimpulkan bahwa secara eksplisit kegiatan ini telah memberikan kontribusi yang positif terhadap guru-guru di SMK N 1 Nusa Penida : (1) Di dapatkannya pengetahuan konsep eduinment ke dalam proses pembelajaran, (2) Di dapatkannya keterampilan dalam mengimplentasikan desain-desain ke dalam aplikasi Canva, (3) Di dapatkan media untuk mendesain bahan ajar atau materi. Outcome dalam kegiatan pengabdian ini mempunyai manfaat yang sangat besar terhadap peningkatan keterampilan guru dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran dengan menggunakan Canva, dan dapat memberikan media untuk menyalurkan kreativitas Guru dalam pembuatan konten ataupun desain untuk proses transfer knowledge kepada peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Canva. 2021. Canva Untuk Pendidikan. https://www.canva.com/id_id/pendidikan/
- Falahudin, I. (2014). Pemanfaatan Media dalam Pembelajaran. *Jurnal Lingkar Widyaiswara*, 1(4), 104–117.
- Garris, P. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 8(2), 79-96
- Indonesia, A. P. 2015. APJII. Retrieved Desember 15, 2018, from <https://apjii.or.id/content/read/39/27/Profil-Pengguna-Internet-Indonesia-2014>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Tiawan, Musawarman, Luthfiah
Sakinah, Nopi
Rahmawati. Dan Hamzah Salman.
2020. Pelatihan Desain Grafis
Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat

SMK Di SMKN 1
Gunung Putri Bogor.
[https://ejournal.unma.ac.id/index.php/
bernas/article/view/417](https://ejournal.unma.ac.id/index.php/bernas/article/view/417)