

Canva Learning Media Development Workshop for Teachers of SMPK Adisucipto Penfui Kupang

Workshop Pengembangan Media Pembelajaran Canva bagi Guru-guru SMPK Adisucipto Penfui Kupang

**Ch. Krisnandari Ekowati^{*1}, Siprianus Suban Garak², Aleksius Madu³, Imelda Hendriani Eku Rimo⁴,
Fransiska Atrik Halim⁵**

^{1,2,3,4,5}Pendidikan Matematika, Universitas Nusa Cendana

*e-mail: ekowati@staf.undana.ac.id¹, suban.garak@staf.undana.ac.id², leksi_madu@staf.undana.ac.id³,
imelda.rimo@staf.undana.ac.id⁴, fransiska.atrik.halim@staf.undana.ac.id⁵

Abstract

The problems found were (1) there are still teachers who have not been able to develop technology-based learning media; (2) most teachers have never had the opportunity to take part in a technology-based learning media development workshop; (3) The school's desire to improve teacher quality is very high, but is constrained by funding. So the solution provided by the PKM team was to carry out a Canva-based learning media development workshop. The methods used in this activity are lecture, discussion, question and answer, and practice. The material provided is getting to know the Canva platform, getting to know the applications that are integrated with Canva, and how to develop interesting Canva learning media. The evaluation results obtained were 58.33% of participants felt very satisfied, 41.67% of participants felt satisfied and no participants felt less satisfied or dissatisfied. These results show that PKM activities are running well.

Keywords: Learning Media, Canva, Technology

Abstrak

Masalah yang ditemukan adalah (1) masih ada guru belum dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi; (2) sebagian besar guru belum pernah mendapatkan kesempatan mengikuti workshop pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi; (3) keinginan sekolah meningkatkan kualitas guru sangat tinggi, namun terkendala oleh pendanaan. Sehingga solusi yang diberikan oleh tim PKM adalah melaksanakan workshop pengembangan media pembelajaran berbasis Canva. Metode yang digunakan pada kegiatan ini adalah ceramah, diskusi, tanya jawab, dan praktek. Materi yang diberikan adalah mengenal platform Canva, mengenal aplikasi-aplikasi yang terintegrasi dengan Canva, dan bagaimana mengembangkan media pembelajaran Canva yang menarik. Hasil evaluasi yang diperoleh adalah 58,33% peserta merasa sangat puas, 41,67% peserta merasa puas dan tidak ada peserta yang merasa kurang puas atau tidak puas. Hasil ini menunjukkan bahwa kegiatan PKM sudah berjalan dengan baik.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Canva, Teknologi

1. PENDAHULUAN

Guru masa kini dituntut untuk tidak hanya memiliki kompetensi pedagogik dan komptensi profesional saja, namun juga harus memiliki komptensi memanfaatkan IPTEK dalam Pembelajaran, yang dikenal dengan TPACK. TPACK merupakan gabungan dari 3 unsur penting dalam pembelajaran yaitu teknologi (*technological knowledge*) yang dapat digunakan untuk memudahkan dalam penyampaian materi ajar, pedagogi (*pedagogical knowledge*) yang memuat metode dan model pembelajaran yang akan diterapkan, dan konten (*content knowledge*) yang berisi materi pembelajaran, dimana ketiga unsur tersebut dapat disusun dalam sebuah rancangan pembelajaran (Janah, 2022). Kerangka kerja TPACK dibangun berdasarkan kebutuhan dan karakteristik peserta didik yang dapat diketahui melalui analisis kebutuhan, sehingga rancangan proses pembelajaran sesuai dengan apa yang dibutuhkan oleh peserta didik (Yundayani, 2019). Upaya yang bisa dilakukan guru agar dapat mengintegrasikan teknologi dalam pengajaran dengan baik salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran (Murtiyasa & Atikah, 2021).

Salah satu platform yang bisa digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi adalah *Canva*. Rahmatulla dkk mengungkapkan bahwa Aplikasi *Canva* digunakan dalam mendesain media pembelajaran sangatlah tepat, karena berisi template yang dapat digunakan untuk mendesain konten materi dengan menarik (Rahmatullah et al., 2020). *Canva* menyediakan berbagai macam fitur menarik yang dapat memudahkan guru dalam pembuatan media pembelajaran, salah satunya yaitu dengan tersedianya beragam template yang dapat digunakan dalam proses mendesain media pembelajaran (Alamsyah et al., 2023). *Canva* adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamphlet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi *Canva* (Monoarfa & Haling, 2021). Oleh karena itu dengan Pelatihan *Canva*, guru dapat mengetahui cara pembuatan media pembelajaran yang lebih kreatif, pembelajaran menjadi lebih berkreasi dan tidak monoton, terdapat perubahan dari pembelajaran yang hanya bisa saja menjadi lebih baik dan menyenangkan (Ulfa, Maria; Solikin, Imam; Amin, Zaid; Adly, 2023). Mengetahui *Canva* merupakan platform yang dapat tepat untuk membantu guru-guru mengembangkan media pembelajaran maka tim PKM Pendidikan Matematika FKIP Undana akan melaksanakan Workshop Pengembangan Media Pembelajaran *Canva* bagi Guru-guru SMPK Adisucipto Penfui Kota Kupang.

SMP Katolik Adisucipto adalah salah satu sekolah yang berada di bawah naungan Yayasan Swastisari Keuskupan Agung Kupang. Sekolah ini didirikan pada tanggal 28 Agustus 1964 di Penfui Kecamatan Maulafa Kota Kupang. SMPK Adisucipto dengan usia 59 tahun masih terus berusaha untuk berbenah diri memberikan yang terbaik bagi peserta didik dengan cara membuka diri terhadap berbagai perkembangan IPTEK. Cara yang ditempuh sekolah adalah dengan meningkatkan kualitas sumber daya sekolah, yang dalam hal ini adalah guru. Berdasarkan hasil wawancara tim PKM dengan pihak sekolah, diketahui bahwa sekolah selama ini selalu berupaya agar guru-guru bisa meningkatkan kompetensi guru-guru baik pedagogik, profesional maupun teknologi. Namun kegiatan tersebut belum bisa dilaksanakan secara maksimal karena membutuhkan persiapan yang matang dan biaya yang cukup besar. Oleh karena itu Keinginan sekolah untuk meningkatkan kualitas sumber daya guru ini patut didukung oleh tim PKM Pendidikan Matematika Universitas Nusa Cendana dengan melaksanakan workshop yang dapat meningkatkan kompetensi guru dalam menyiapkan pembelajaran dengan lebih baik lagi.

Kegiatan PKM terkait teknologi bukanlah hal pertama yang baru dilakukan oleh tim PKM Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Undana, seperti pelatihan dan pendampingan implementasi aplikasi *Wordwall* dalam pembelajaran matematika bagi guru kelas rendah Sekolah Dasar Inpres Maulafa Kota Kupang (Nenohai et al., 2021), pelatihan dan pendampingan cara kreatif melaksanakan pembelajaran matematika secara online bagi Guru-Guru Sekolah Dasar GMIT OEPURA, dan pelatihan penggunaan Aplikasi *Google Form*, *Puzzlemaker*, dan *Quizizz* sebagai media evaluasi pembelajaran bagi Guru SDI Waemata (Halim, 2023). Selain itu tim PKM sudah sering melakukan penelitian terkait teknologi seperti pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android menggunakan *MIT App Inventor* pada materi Statistika siswa Kelas VIII SMP N 19 Kota Kupang (Lima et al., 2021), pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android dan *I-spring* pada materi Barisan dan Deret (Bana, Rindiani E.; Ekowati, Ch. Krisnandari; Blegur, n.d.), pengembangan media pembelajaran matematika berbasis aplikasi android menggunakan *Powerpoint* dan *I-spring* pada materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel kelas VII SMP Negeri 5 Lobalain (Malelak et al., 2023), pengembangan media pembelajaran matematika berbasis android menggunakan *Smart Apps Creator* pada materi pola bilangan (Adu et al., 2022), dan pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android menggunakan *Powerpoint* dan *I-Spring* pada materi garis dan sudut untuk siswa SMP kelas VII (Lima et al., 2021). Diharapkan melalui kegiatan PKM ini bisa menjawab kebutuhan guru-guru SMPK Adisucipto saat ini.

2. METODE

Pelaksanaan kegiatan program kemitraan masyarakat ini terdiri dari beberapa kegiatan yaitu persiapan, pelaksanaan (tindakan), evaluasi dan refleksi.

a. Perencanaan

Kegiatan perencanaan sebagai berikut:

1. Melakukan koordinasi dengan LPPM Universitas Nusa Cendana dan sekolah mitra.
2. Sosialisasi kegiatan program kemitraan masyarakat kepada sekolah mitra dengan mengundang kepala sekolah dan seluruh guru mitra.
3. Penyusunan program pengabdian berdasarkan hasil analisis situasi, analisis siswa, analisis materi dan analisis media

b. Pelaksanaan Tindakan

1. Mengenalkan platform *Canva*

2. Mengenal aplikasi-aplikasi yang terintegrasi dengan *Canva*

3. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *Canva* yang menarik

Metode yang digunakan pada saat pelaksanaan tindakan adalah ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi, dan praktek.

c. Evaluasi

Evaluasi dilakukan dengan cara memberikan angket kepuasan mitra PKM. Beberapa aspek yang dinilai terkait kepuasan mitra PKM adalah (1) Kepuasan mitra terhadap layanan pengabdian yang dilakukan oleh tim PKM; (2) Kesesuaian antara apa yang menjadi harapan/kebutuhan; (3) Narasumber memberikan layanan sesuai kebutuhan mitra; (4) Narasumber memiliki kompetensi yang baik terkait dengan masalah mitra; (5) Narasumber memiliki perilaku yang baik, sopan, menyampaikan materi dengan bahasa yang mudah dimengerti serta memotivasi mitra; (6) Mitra memiliki motivasi untuk membuat Rencana Tindak Lanjut (RTL) terkait kegiatan Pengabdian yang telah dilaksanakan.

Hasil pengisian Angket, kemudian ditentukan rata-rata skor yang diperoleh oleh setiap peserta. Lalu hasil rata-rata skor yang diperoleh dikonversi berdasarkan kategori kepuasan peserta PKM menggunakan tabel berikut ini.

Tabel 1. Kategori Kepuasan Peserta PKM

Kategori	Rata-rata Skor (X)
Sangat Puas	$X > 3,25$
Puas	$2,5 < X \leq 3,25$
Kurang Puas	$1,75 < X \leq 2,5$
Tidak Puas	$X \leq 1,75$

(Rimo & Garak, 2021)

d. Refleksi

Refleksi dilakukan oleh tim untuk mengetahui melakukan perbaikan pada PKM berikutnya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM workshop pengembangan media pembelajaran *Canva* bagi Guru-guru di SMPK Adisucipto Penfui Kota Kupang dilaksanakan pada 16 Februari 2024. Peserta kegiatan PKM ini adalah kepala sekolah dan guru-guru SMPK Adisucipto berjumlah 35 orang. Kegiatan PKM terdiri atas 3 subkegiatan yaitu pembukaan, penyajian materi dan evaluasi. Kegiatan dimulai pukul 12.30 yang diawali dengan kata sambutan oleh Ibu Dr. Ch. Krisnandari Ekowati, M.Si selaku Ketua PKM dan kata sambutan oleh RD. Yonas Kamlasi, S.Fil.MM selaku Kepala Sekolah SMPK Adisucipto sekaligus membuka kegiatan PKM dengan resmi.



Gambar 1. Ketua PKM Ibu Dr. Ch. Krisnandari Ekowati, M.Si memberikan kata sambutan



Gambar 2. Kepala SMPK Adisucipto RD Yonas Kamlasi, S.Fil, MM memberikan kata sambutan sekaligus membuka kegiatan PKM secara resmi

Penyajian materi PKM ini diberikan oleh Ibu Imelda Hendriani Eku Rimo, S.Pd., M.Si yang dipandu oleh moderator Ibu Fransiska Atrik Halim, S.Pd., M.Sc. Materi pertama yang diberikan mengenal platform canva. Pada sesi ini, hampir semua guru SMPK Adisucipto sudah mengenal canva. Namun masih terbatas pada presentasi dan video pembelajaran sederhana. Beberapa guru juga sudah sering menggunakan canva sebagai media pembelajaran ketika melaksanakan pembelajaran kelas. Sehingga pada sesi ini pemateri tidak mengalami kendala yang berarti. Semua guru mampu mengikuti materi pada sesi ini dengan baik.



Gambar 3. Ibu Fransiska Atrik Halim sedang memandu kegiatan PKM



Gambar 4. Ibu Imelda Hendriani Eku Rimo, S.Pd., M.Si sedang menyajikan materi

Pemberian materi II terkait dengan mengenal aplikasi-aplikasi yang terintegrasi dengan *Canva*. Pada sesi ini, pemateri mengenalkan beberapa aplikasi seperti *Youtube* untuk menampilkan video *Youtube* pada media pembelajaran berbasis *Canva*, *Assemblr Studio* untuk menampilkan media pembelajaran berbasis *Canva* dalam bentuk 3D, dan *Wordwall* yang bisa dipakai untuk melakukan evaluasi pada media pembelajaran berbasis *Canva*. Pada sesi ini, guru-guru belum mengetahui bahwa *Canva* bisa diintegrasikan dengan aplikasi lainnya. Pada sesi ini pemateri membutuhkan waktu yang cukup lama untuk menjelaskan dan mendemonstrasikan bagaimana cara mengintegrasikan aplikasi-aplikasi tersebut terutama guru-guru juga baru mengetahui aplikasi-aplikasi tersebut terutama *Assemblr Studio* dan *Wordwall*. Sehingga Pemateri perlu menjelaskan satu persatu aplikasi tersebut, setelah itu baru menjelaskan bagaimana mengintegrasikan dengan *Canva*.

Pemberian materi III terkait dengan bagaimana mengembangkan media pembelajaran *canva* yang menarik. Pada sesi ini pemateri menjelaskan apa saja yang perlu disiapkan untuk membuat media pembelajaran berbasis *canva* seperti tujuan pembelajaran, konsep materi yang akan dijelaskan apakah membutuhkan peran aplikasi lainnya atau tidak, lalu setelah itu diakhiri oleh evaluasi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada sesi ini pemateri menekankan untuk selalu memperhatikan beberapa faktor ketika memilih dan menggunakan media pembelajaran, yaitu (1) Tujuan mengajar. Media yang dipilih hendaknya sesuai dan dapat menunjang tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Dan mengenai tujuan ini merupakan kriteria yang paling pokok, yang lain merupakan pelengkap. (2) Ketepatan dari bahan pelajaran dan media yang digunakan bila bahan pelajaran yang dipelajari merupakan bahagian penting dari suatu benda, di sini yang lebih sesuai media yang digunakan ialah bagan atau slide, akan tetapi jika yang dipelajari aspek yang menyangkut gerak, di sini media yang tepat digunakan adalah media film atau video. (3) Metode Mengajar. Di dalam proses pembelajaran guru harus pandai menyesuaikan antara mengajar dengan media. (4) Ketersediaan alat/aplikasi yang dibutuhkan dalam memilih media yang akan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. (5) Keadaan siswa. Dalam menggunakan media harus disesuaikan dengan kemampuan dan kesiapan siswa, yang akan menggunakan media tersebut dan besar kecilnya kelompok juga menjadi bahan pertimbangan. (6) Mutu teknis. Pengambilan sasaran yang hasilnya akan dipergunakan sebagai media, haruslah memenuhi syarat sehingga bagian yang penting dapat terlihat jelas, dengan kata lain mutu teknis harus memenuhi persyaratan agar media tersebut dapat digunakan. Contoh pengambilan gambar yang tidak memenuhi syarat, sehingga hasilnya tidak baik, karena bagian yang diperlukan kabur sehingga media tersebut tidak bisa digunakan (Ramli, 2012). Pada sesi ini, guru diminta untuk mencoba mengembangkan media pembelajaran berbasis *Canva* yang sesuai dengan mata pelajaran diasuh. Namun karena keterbatasan waktu, pada bagian ini guru diberikan kesempatan untuk menyelesaikan di rumah.



Gambar 5. Pak Dionisius Agung, S.Pd. (a), Ibu Maria F. Nada, S.Pd dan RD. Yonas Kamlasi, S.Fil., M.M (c) menyampaikan pesan dan kesan terkait kegiatan PKM yang sudah dilaksanakan

Setelah selesai materi diberikan oleh Ibu Imelda, selanjutnya Ibu Fransiska memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengevaluasi kegiatan PKM yang sudah dilaksanakan melalui link google form yang diberikan. Hasil evaluasi akan dijadikan bahan refleksi bagi tim untuk melaksanakan kegiatan PKM yang lebih baik pada tahun-tahun berikutnya. Setelah itu Ibu Fransiska memberikan kesempatan kepada beberapa peserta untuk menyampaikan pesan dan kesan untuk keberlanjutan kegiatan PKM selanjutnya. Ada 3 peserta yang menyampaikan pendapat yaitu (1) Pak Dionisius Agung, S.Pd., (2) Ibu Maria F. Nada, S.Pd., dan (3) RD. Yonas Kamlasi, S.Fil., M.M. Ketiga peserta memberikan respon positif kepada kegiatan PKM yang diberikan karena membuka wawasan baru mengenai Platform *Canva*. Pak Dion menyampaikan bahwa ia sudah familiar dengan aplikasi-aplikasi yang terintegrasi dengan *Canva* seperti yang diberikan pemateri namun belum dipelajari lebih dalam dan bersyukur kegiatan PKM ini bisa memberikan pengetahuan dan keterampilan tersebut. Ketiga peserta berharap agar ada kegiatan lanjutan dari PKM ini.

Selain evaluasi yang dilakukan secara langsung saat pelaksanaan tindakan, Tim PKM juga memberikan angket kepuasan mitra PKM kepada seluruh peserta PKM. Hasil yang diperoleh adalah adalah 58,33% peserta merasa sangat puas, 41,67% peserta merasa puas dan tidak ada peserta yang merasa kurang puas atau tidak puas. Hasil menunjukkan bahwa kegiatan PKM sudah berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan oleh tim PKM.

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa workshop pengembangan media pembelajaran *Canva* memberikan penyegaran dan penguatan terkait teknologi bagi guru-guru di SMPK Adicucipto Penfui Kupang. Kegiatan berjalan dengan lancar dan mendapat respon yang baik dari peserta PKM. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi yang menunjukkan bahwa guru-guru SMPK Adisucipto penfui merasa puas (41,67%) bahkan sangat puas (58,33%) dengan PKM yang sudah dilaksanakan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Program Studi Pendidikan Matematika FKIP Undana yang telah memberi dukungan financial terhadap pengabdian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adu, J. P., Nenohai, J. M. H., & Rimo, I. H. E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan Smart Apps Creator pada Materi Pola Bilangan. *Fraktal: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 3(1), 75–87. <https://doi.org/10.35508/fractal.v3i1.7076>
- Alamsyah, A., Dewi, Yuliani, E., Kartika Ramadhan, N., Rosdiah, R., & Sudirman, S. (2023). Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Canvaterhadap Minat Belajar Siswa Di Mata Pelajaran Informatika. *Guru Pencerah Semesta*, 1(2), 77–87. <https://doi.org/10.56983/gps.v1i2.603>
- Bana, Rindiani E.; Ekowati, Ch. Krisnandari; Blegur, I. (n.d.). *View of Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android dan Ispring pada Materi Barisan dan Deret.pdf*.
- Halim, F. A. (2023). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Google Form, Puzzlemaker, dan Quizizz sebagai Media Evaluasi Pembelajaran bagi Guru SDI Waemata. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 25–29. <https://doi.org/10.47747/jnpm.v4i1.1167>
- Janah, E. F. (2022). Konsep dan Implementasi TPACK pada Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 10(2), 348. <https://doi.org/10.20961/jkc.v10i2.65655>
- Lima, S. Y., Ekowati, C. K., & Rimo, I. H. E. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Android Menggunakan MIT App Inventor Pada Materi Statistika Siswa Kelas VIII SMP N 19 Kota Kupang. *Fraktal: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 2(2), 81–93. <https://doi.org/10.35508/fractal.v2i2.5311>
- Malelak, R. S., Ekowati, C. K., & Madu, A. (2023). *Media Sains , Volume 23 Nomor 2 Edisi Desember 2023 Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Aplikasi Android Menggunakan Power Point dan Ispring Pada Materi Persamaan dan Pertidaksamaan Linear Satu Variabel*. 23, 10–17.
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian*, 1–7.
- Murtiyasa, B., & Atikah, M. D. (2021). Kemampuan Tpack Mahasiswa Calon Guru Matematika Pada Mata Kuliah Praktikum Pembuatan Alat Peraga Matematika. *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*, 10(4), 2577. <https://doi.org/10.24127/ajpm.v10i4.4351>
- Nenohai, J. M. H., Garak, S. S., Ekowati, C. K., & Udit, P. A. (2021). Pelatihan dan Pendampingan Implementasi Aplikasi Wordwall dalam Pembelajaran Matematika Bagi Guru Kelas Rendah Sekolah Dasar Inpres Maulafa Kota Kupang. *Jurnal Nasional Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 101–110. <https://doi.org/10.47747/jnpm.v2i2.574>
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Ramli, M. (2012). Media Teknologi Pembelajaran. *IAIN Antasari Press*, 1–3.
- Rimo, I. H. E., & Garak, S. S. (2021). Persepsi Mahasiswa Pendidikan Matematika FKIP Undana Tentang Perkuliahan Daring Berbantuan Youtube Pada Mata Kuliah Aljabar Linear. *Fraktal: Jurnal Matematika Dan ...*, 2(1), 14–22. <https://ejurnal.undana.ac.id/fraktal/article/view/4027>
- Ulfa, Maria; Solikin, Imam; Amin, Zaid; Adly, R. H. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Bagi Guru di Desa Durian Gadis. *Bina Darma Conference on Community Service Result (BC2SR)*, 1(1), 75–84.
- Yundayani, A. (2019). Technological pedagogical and content knowledge : konsep analisis kebutuhan dalam pengembangan pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan STKIP Kusuma Negara*, 1(1), 1–6.