

PELATIHAN APLIKASI CANVA UNTUK MEDIA AJAR DAN INFORMASI DIGITAL PADA GURU SEKOLAH

Loneli Costaner¹, Guntoro², Lisnawita³

^{1,2,3}Universitas Lancang Kuning, Riau, Indonesia

[email \(lonelicostaner@unilak.ac.id¹, guntoro@unilak.ac.id², lisnawita@unilak.ac.id³\)](mailto:lonelicostaner@unilak.ac.id)

Abstrak: Kemajuan dunia pendidikan juga tidak terlepas dari peran teknologi yang mampu membantu proses pembelajaran yang cepat dan smart serta menarik. Sekolah Menengah Kejuruan swasta (SMKS) Ibnu Taimiyah salah satu yang memiliki beberapa bidang ilmu sehingga dapat mendidik para pelajar hingga memiliki keterampilan dibidang masing masing jurusan. Selain aktifitas pembelajaran yang optimal dilakukan untuk kemajuan para pelajar, guru juga harus mampu beradaptasi dengan kemajuan dalam mengelola bahan ajar dan informasi yang mudah dipahami oleh pelajar, dimana setiap awal semester guru harus menjelaskan beberapa bahan ajar. Beberapa kasus terjadi pelajar kurang tertarik dan tidak focus jika hanya diterangkan melalui melalui hardcopy maupun ditampilkan melalui infocus dengan tampilan yang monoton. Sehingga ketika dikonfirmasi kembali berkaitan dengan bahan ajar yang sudah disampaikan tidak dapat dijawab dengan memuaskan. Disisi lain informasi yang diberikan kepada siswa juga jarang mendapatkan perhatian oleh pelajar, karena hanya berbasis teks saja yang dikirim melalui whatsapp group. Melihat kondisi media belajar dan informasi yang masih berbasis text yang kurang mendapatkan perhatian yang baik oleh lingkungan sekolah, maka diperlukan sebuah cara baru untuk mengubah cara yang monoton menjadi lebih visual dan menarik perhatian pelajar dengan harapan pelajar mendapatkan pengajaran dan informasi yang baik. Metode dalam pengabdian ini dilakukan dengan cara menyampaikan pemahaman aplikasi canva beserta pelatihan yang dapat digunakan, selanjutnya mitra akan berikan pelatihan dan pendampingan bagaimana menggunakan aplikasi canva yang menarik dan mudah diimplementasikan, mitra akan diberi manual book agar sewaktu waktu terlupa dapat melihat kembali cara mengelola bahan ajar maupun informasi yang menarik. Pendampingan dilakukan diawali dengan meminta mitra mengisi form pretest untuk mengetahui tingkat pemahaman awal dalam menggunakan peralatan canva kemudian setelah selesai pelatihan mitra diminta untuk memberikan umpan balik berupa form posttest guna mengukur tingkat kemajuan mitra. Tujuan dalam pengabdian ini bagaimana memberikan peningkatan penggunaan teknologi aplikasi canva bagi guru sehingga dapat membuat media belajar dan informasi menarik.

Kata Kunci: Canva, Informasi, Digital, Bahan Ajar, SMK Ibnu Taymiyah

Abstract: *The progress of the world of education is also inseparable from the role of technology which is able to help the learning process fast, intelligent and interesting. Private Vocational High School (SMKS) Ibnu Taimiyah has several fields of knowledge so that it can educate students to have skills in the fields of each department. In addition to optimal learning activities carried out for the progress of students, teachers must also be able to adapt to progress in managing teaching materials and information that is easily understood by students, where at the beginning of each semester the teacher must explain some teaching materials. In some cases students are less interested and unfocused if they are only explained via hardcopy or displayed via infocus with a monotonous appearance. So that when it was confirmed again related to the teaching materials that had been submitted it could not be answered satisfactorily. On the other hand, the information provided to students also rarely gets the attention of students, because it is only text-based, which is sent via the WhatsApp group. Seeing the condition of learning media and information that is still text-based and does not get good attention by the school environment, a new way is needed to change the way that is textual to be more visual and attract students' attention in the hope that students will get good learning and information. The method in this service is carried out by conveying an understanding of the Canva application along with the tools that can be used, then the partner will provide training and assistance on how to use the Canva*

application which is interesting and easy to implement, partners will be given a manual so that at any time they forget to look back at how to manage teaching materials as well as interesting information. Assistance is carried out first by asking partners to fill out a pretest form to find out their initial level of understanding in using Canva tools, then after completing the training partners are asked to provide feedback in the form of a posttest form to measure partners' progress. The goal in this service is how to increase the use of Canva application technology for teachers so that they can make interesting learning media and information.

Keywords: Canva, Information, Digital, Teaching Materials, SMK Ibnu Taymiyah

1. Pendahuluan

Di zaman globalisasi saat ini, kemajuan teknologi semakin banyak dimanfaatkan di berbagai bidang, termasuk di dunia pendidikan. Peran teknologi dalam bidang pendidikan menjadi tidak terelakkan karena teknologi merupakan hal yang sangat memudahkan pekerjaan manusia. Oleh karena itu, pembahasan tentang perkembangan teknologi di dunia pendidikan bertujuan agar orang-orang yang terlibat dalam pendidikan dan pembaca dapat memahami hubungan yang erat antara pendidikan dan teknologi. Dalam perkembangannya, teknologi telah mengubah cara proses dan pembuatan yang semula sederhana menjadi lebih mudah, yang disebut sebagai perubahan teknologi. Salah satu lembaga pendidikan yang saat ini mengikuti perkembangan teknologi adalah pondok pesantren Ibnu al-Mubarak, dimana pondok pesantren yang dikelola Sunarsih, S.Pd. berlokasi di Jl. Angkatan 66 No.63, Rejosari, Kec. Tenayan Raya, Kota Pekanbaru, yang sudah berakreditasi sangat baik ini terus berupaya untuk meningkatkan pelayanan kepada siswa dan siswi dengan perangkat pengajaran dan evaluasi yang diberikan



Gambar 1. Kegiatan didalam sekolah

Gambar 1 di atas menggambarkan aktifitas di ruang guru dengan segala aneka kesibukan yang digelutinya. Mulai mempersiapkan pengajaran, melakukan literasi ilmu maupun mengevaluasi hasil studi siswa untuk masa depan pendidikan yang cemerlang.

Guru sering menghadapi tantangan dalam mengelola kelas dengan siswa yang memiliki kebutuhan belajar yang berbeda-beda. Selain itu, dengan situasi yang berubah-ubah akibat pandemi, manajemen kelas menjadi lebih kompleks. Guru perlu mencari cara untuk menciptakan lingkungan kelas yang inklusif, aman, dan mendukung. Penggunaan teknologi dalam pembelajaran telah meningkat selama pandemi. Namun, beberapa guru mungkin masih menghadapi kesulitan dalam mengintegrasikan alat-alat teknologi secara efektif dalam pembelajaran mereka. Pelatihan dan dukungan teknologi yang memadai diperlukan agar guru dapat mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam mengelola bahan ajar yang menarik dan interaktif.

Para pendidik perlu memastikan bahwa bahan ajar yang mereka gunakan sesuai dengan kebutuhan dan minat siswa. Kurikulum yang responsif membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Mereka juga harus menghadapi tantangan untuk menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang bervariasi dan menarik, agar siswa tetap tertarik dan bersemangat dalam belajar.

Dalam pembelajaran berbasis teks dan hardcopy, siswa terbatas dalam interaksi dengan materi pembelajaran. Mereka hanya berfokus pada teks yang statis dan kurang mendapatkan pengalaman visual yang menarik. Akibatnya, siswa mungkin mudah bosan dan kehilangan minat dalam bahan ajar yang disampaikan. Pembelajaran yang hanya menggunakan teks dan hardcopy mengabaikan penggunaan panca indera siswa secara optimal. Media pembelajaran yang kurang interaktif dapat menyebabkan siswa kehilangan kesempatan untuk aktif terlibat dalam proses belajar, seperti bereksplorasi dengan gambar, video, atau elemen interaktif lainnya. Ketika bahan ajar hanya disajikan dalam bentuk teks dan hardcopy, terkadang kurangnya variasi dan kreativitas dalam penyampaian informasi. Hal ini dapat membuat siswa kurang tertarik dan kurang termotivasi untuk belajar lebih lanjut. Setiap siswa memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Beberapa siswa lebih responsif terhadap pembelajaran visual, sementara yang lainnya lebih suka pembelajaran auditori atau kinestetik. Media pembelajaran yang hanya berfokus pada teks dan hardcopy mungkin tidak efektif dalam menjangkau semua gaya belajar tersebut.

Selanjutnya untuk mengatasi masalah ini, penting bagi para pendidik untuk mengadopsi media pembelajaran yang lebih interaktif, responsif, dan menggabungkan berbagai jenis media, termasuk gambar, video, audio, dan elemen interaktif lainnya. Pembelajaran berbasis teknologi, seperti e-book interaktif, aplikasi pembelajaran, atau platform pembelajaran daring, dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dan memperkaya pengalaman belajar mereka. Seorang guru perlu memiliki pemahaman yang cukup tentang berbagai aplikasi dan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif. Kemampuan mengoperasikan aplikasi-aplikasi seperti Canva dan Powtoon menjadi keterampilan yang penting agar dapat menghasilkan materi pembelajaran yang menarik dan berkualitas (Resmini et al., 2021), (Rusdiana et al., 2021), (Abdul Azis et al., 2022). Keterampilan desain visual menjadi kunci dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik. Guru perlu memiliki kemampuan untuk menggabungkan elemen-elemen visual, seperti gambar, animasi, dan teks dengan indah sehingga memikat perhatian siswa dan memudahkan pemahaman mereka terhadap materi (Baharuddin et al., 2023), (Mintarsih et al., 2022), (Ayunia Lestari et al., 2022).

2. Metode

Dalam pengabdian masyarakat yang dilakukan di sekolah menengah atas smart Indonesia memiliki beberapa metode guna tersampaikan materi pelatihan dan dapat menambah keterampilan bagi mitra. Metode yang digunakan dengan observasi pemahaman mitra, kemudian memberikan pemahaman terhadap teknologi dalam bentuk ceramah, menyiapkan modul pelatihan, praktek aplikasi canva dan tanya jawab selama berlangsungnya pelatihan. Adapun hal hal teknik pelatihan dapat dilihat pada point point berikut ini.

Sosialisasi dan pelatihan dilakukan dengan mengikuti prosedur agar pelaksanaan dapat dilakukan dengan baik, sebagaimana berikut ini:

- a. Mengusulkan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ke LPPM
- b. Mengurus dan menyiapkan segala kebutuhan administrasi.
- c. Mengirim surat kerjasama untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada mitra pengabdian.
- d. Menyiapkan modul pelatihan
- e. Melakukan sosialisasi dan pelatihan informasi digital pada sosial media
- f. Melakukan evaluasi terhadap keberhasilan Pengabdian Kepada Masyarakat

Dalam membuat informasi digital tentu membutuhkan beberapa perlengkapan demi kelancaran yang diharapkan. Perlengkapan yang dibutuhkan sebagai berikut

- a. Quisioner pre test yang berguna untuk mengetahui sejauh mana peserta telah memahami multimedia videoscribe.
- b. Setiap peserta harus membawa sudah terbiasa menggunakan komputer
- c. Mitra menyiapkan infocus untuk menampilkan materi pelatihan
- d. Laptop sebagai persentasi materi kepada peserta
- e. Absensi peserta untuk mengetahui jumlah peserta yang berpartisipasi
- f. Form post test guna mengevaluasi hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peserta pelatihan
- g. Poster pelatihan yang berguna menambah informasi tentang pelatihan yang dilaksanakan.

Pelatihan kegiatan ini dapat dilakukan dengan beberapa tahapan sebagai berikut.

- a. Menganalisis situasi mitra dengan melakukan observasi dan wawancara kepada mitra sehingga mendapatkan informasi kendala serta kebutuhan yang sangat relevan bagi mitra,
- b. Mempelajari permasalahan mitra sehingga didapatkan untuk mengatasi permasalahan tersebut memberikan keterampilan yang dibutuhkan
- c. Menyiapkan modul yang mudah dipahami oleh mitra, sehingga dapat pelajari dengan mudah. Selain itu peneliti akan mempublikan kemedi masa berbasis online untuk menambah pengetahuan masyarakat bahwa mitra telah memiliki suatu metode yang baik.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat dengan tujuan memberikan keterampilan dalam menggunakan aplikasi canva dalam membuat media ajar dan informasi digital. Mitra yang mengikuti pelatihan ini para guru dari berbagai bdiang ilmu, dimulai dari test pemahaman peserta pelatihan, mengenalkan tentang aplikasi canva, memahami fitur fiturnya, menghasilkan suatu desain, evaluasi pelatihan dan mengisi posttest sebagai umpan balik dari pelatihan yang sudah dilakukan:

- a. Pretest dan posttest

Sebelum praktek aplikasi canva dilaksanakan, terlebih dahulu pererta pelatihan mengisi form pretest yang sudah disediakan oleh tim pengabdian. Peserta pelatihan mengisi form pretest sebagai pengukur sejauh mana mitra sudah mengetahui tentang pelatihan yang akan dilakukan sedangkan form posttest dilakukan untuk mengetahui pemahaman peserta setelah mengikuti pelatihan. Terdapat 13 orang yang mengikuti pelatihan yang juga mengisi form pretest dan posttest sehingga pelithan berjalan dengan lancar. Adapun bentuk form pretest dan posttest yang sudah di isi sebagai berikut.

b. Pelatihan

Sebelumnya mitra dibekali modul pelatihan yang bertujuan mempermudah mitra mengikuti pelatihan aplikasi canva, dimana modul pelatihan digunakan sebagai petunjuk ketika ada materi penyampaian yang terlewatkan. Pelatihan yang dilaksanakan di ruang sekolah, tampak pada gambar berikut bagaimana poses pelatihan dilakukan.



Gambar 2. Peserta mengikuti pembukaan

Pelatihan diawali dengan pembukaan, pengenalan personality tim pengabdian dan sapa peserta yang telah mengisi absensi pelatihan. Dengan saling sapa peserta pelatihan diharapkan pelatihan menjadi menyenangkan dari awal hingga akhir kegiatan.



Gambar 3. Peserta mendengarkan arahan kagitan

Kegiatan pada foto diatas menggambarkan proses pelatihan yang dilakukan oleh mitra pelatihan menggunakan aplikasi canva. Mitra sangat antusias mengikuti pelatihan hingga selesai, mulai dari membuka aplikasi canva, membuat account canva online hingga mengolah latihan media ajar dan informasi digital. Peserta pelatihan mulai mengerjakan intruksi yang diberikan oleh tim pengabdian dengan semangat, karena bagi mereka ini suatu pengalaman yang baru untuk dilakukan.

c. Evaluasi Preetest

Untuk mengetahui sejauh mana peserta pelatihan dalam memahami materi yang sudah disajikan perlu adanya uji pemahaman kepada peserta pelatihan, maka dari itu tim pelaksana melakukan test tertulis dengan sebuah quisioner / pertanyaan sebanyak 10 point, baik sebelum melaksanakan pelatihan maupun sesudah pelatihan. Untuk menguji data pretest dan posttest menggunakan skala guttman, yaitu sekala yang menginginkan tipe jawaban tegas. Skala guttman yang dirancang oleh tim pelaksana dibuat dengan 2 pilihan tegas, pertama dengan pilihan "YA" akan diberi nilai "1" dan kedua dengan pilihan "TIDAK" akan diberi nilai "0".

Responden yang mengikuti hingga selesai ada 06 orang, kemudian memberikan gambaran penilaian pretest yang sama, dengan skala guttman pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Hasil pretest

No	Pertanyaan	Jawab Ya	(%) Jawaban Ya
1	Q1	4	50,0
2	Q2	3	37,5
3	Q3	0	0,0
4	Q4	0	0,0
5	Q5	0	0,0
6	Q6	0	0,0
7	Q7	4	50,0
8	Q8	1	12,5
9	Q9	1	12,5
10	Q10	2	25
Total	:	15	250,0
Rata-Rata	:	1,50	18,8

Tabel diatas dapat terlihat persentasi tingkat pengetahuan peserta sebelum melakukan pelatihan Keterampilan Membuat rancangan pada aplikasi canva, dimana dari 10 pertanyaan guna mengukur pemahaman peserta terhadap materi pelatihan dengan jumlah nilai 250 dan jumlah persentasi tingkat pemahaman peserta baru sebesar 18.8 %. Jika dilihat tingkat persentasi pemahaman peserta terhadap kesiapan peserta pelatihan maka tingkat pengetahuan peserta masih rendah terhadap pemahaman videoscribe.

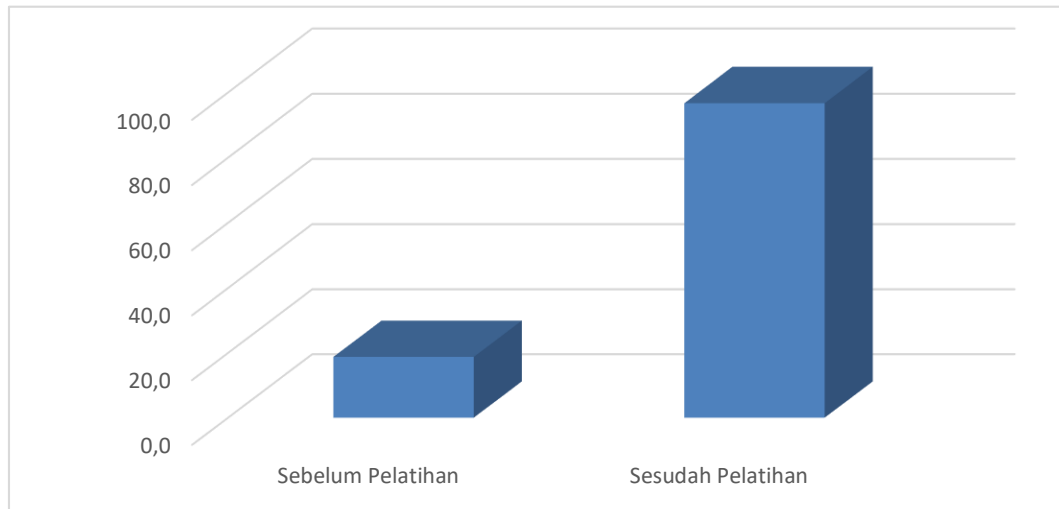
d. Evaluasi Posttest

Evaluasi posttest adalah hasil quisioner peserta mengisi form evaluasi akhir yaitu setelah melakukan pelatihan, dimana hal ini dilakukan untuk mengetahui apakah tujuan dari pelatihan tercapai atau belum. Berikut data posttest yang sudah diolah pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Hasil posttest

No	Pertanyaan	Jumlah YA	(%) Jawaban Ya
1	Q1	6	100,0
2	Q2	6	100,0
3	Q3	6	100,0
4	Q4	4	66,7
5	Q5	6	100,0
6	Q6	6	100,0
7	Q7	6	100,0
8	Q8	6	100,0
9	Q9	6	100
10	Q10	6	100
Total	:	58	966,7
Rata-Rata	:	5,80	95,8

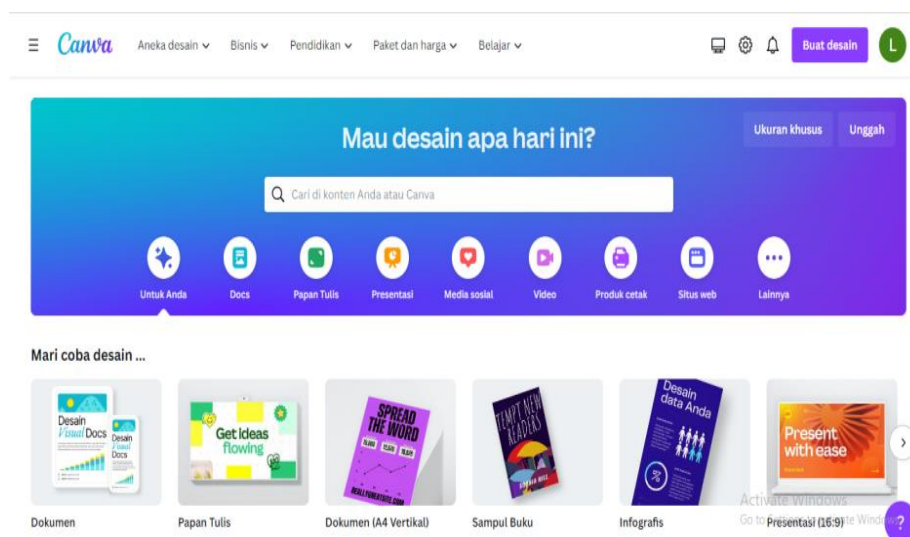
Dari tabel diatas dapat terlihat persentasi tingkat pengetahuan peserta sesudah melakukan pelatihan Keterampilan multimedia spar, dimana dari 10 pertanyaan yang menjadi alat ukur pemahaman peserta terhadap materi pelatihan dengan nilai pemahaman 966.7 dan jumlah persentasi tingkat pemahaman peserta sebesar 95.8 %. Jika dilihat tingkat persentasi pemahaman peserta terhadap keberhasilan pelatihan kepada peserta maka hal ini dikatakan sangat berhasil. Sedangkan untuk kenaikan tingkat pemahaman peserta dari sebelum pelatihan sebesar 18.8 % dan setelah dilakukan pelatihan menjadi 95.8 %, sehingga jika 95.8% dikurang 18.8% maka tingkat pemahaman peserta sebesar 79.9%. Hasil persentasi ini sudah menunjukkan adanya kenaikan pemahaman peserta yang signifikan hal tersebut dapat terlihat pada grafik pemahaman berikut ini.



Gambar 4. Grafik Persentasi Pemahaman

e. Aplikasi canva

Pada saat praktek aplikasi canva mitra diajarkan bagaimana membuka dan mengenal fitur canva, ada beberapa latihan standar yang disediakan guna melatih pengguna pemula. Adapun bentuk tamplan dan hasil pelatihan.



Gambar 5. Tampilan Animasi Vidioscribe Sparkol



Gambar 6. Desain Informasi Canva



Gambar 7. Desain Bahan Ajar RPP

4. Kesimpulan

Dari rangkaian kegiatan program pengabdian kepada masyarakat dalam pelatihan keterampilan membuat media ajar dan informasi digital dengan canva dapat disimpulkan pertama Bahwa tingkat pemahaman mitra masih kurang dalam memahami informasi berkenaan dengan videoscibe sebelum melakukan pelatihan sebesar 18.8 %, kedua bahwa tingkat pemahaman peserta meningkat sebesar 95.8 % setelah mendapatkan pelatihan, ketiga bahwa tingkat kenaikan pemahaman pelajar dalam melakukan pelatihan sebesar 79.9 %

Daftar Pustaka

Abdul Azis, Dwi Krisbiantoro, & Riyanto. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva pada Guru SDN Dukuwaluh untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring. JURPIKAT (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat), 3(1), 173–182. <https://doi.org/10.37339/jurpikat.v3i1.853>

Anintyawati, R., & Masithoh, D. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Canva Sebagai Pendukung Program Digitalisasi Di Mts Assalafiyah Mlangi Yogyakarta. Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Hum Iora Darma Diksani:

- Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, Dan Humaniora, 2(December 2021), 117–125.
- Arifin, A. N., Ismail, Daud, F., & Azis, A. (2021). Pelatihan aplikasi canva sebagai strategi untuk meningkatkan technological knowledge guru sekolah menengah di kabupaten Gowa. Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat 2021 "Penguatan Riset, Inovasi Dan Kreatifitas Penelitian Di Era Pandemi Covid-19," 5, 468–472. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/25748>
- Ayunia Lestari, P., Nurhikmah, E., Farhani, F., Puziah, H., Winati, I., Ayunda Rahmaputri Isnawan, O., Mulyana, A., Rahayu, P., Nuraeni, F., & Fajar Nugroho, O. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta. Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJOCSEE), 1(1), 47–54.
- Baharuddin, B., Kuswandi, A., & Suharyat, Y. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Android. Reswara: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 4(1), 47–60. <https://doi.org/10.33558/devosi.v4i1.6914>
- Fitriani, F., Faisol, A., Wamiliana, W., Notiragayu, N., Chasanah, S. L., & Kurniasari, D. (2022). Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMK Di Bandar Lampung. Pengabdian Kepada Masyarakat Tabikpun, 3(3), 193–202. <https://doi.org/10.23960/jpkmt.v3i3.96>
- Mintarsih, Kurniasih, E., Festi, H., Nurlaila, E., Musringudin, & Chairunnisa, M. A. (2022). Pelatihan Modifikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Di Sdn Petir 1 Dan Sdn Petir 3. Amaliah: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 7(1), 38–44.
- Mulyawati, I., Arini, N. W., & Polina, L. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Canva Dan Padlet Bagi Guru Sd Di Sdn Pulogebang 09 Pagi. SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 6(1), 170. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v6i1.7670>
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa Inggris. Abdimas Siliwangi, 4(2), 335–343. <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimas-siliwangi/article/view/6859>
- Rusdiana, R. Y., Putri, W. K., & Sari, V. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva bagi Guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso. Pengabdian Magister Pendidikan IPA, 4(3), 209–213.
- Ulfa, M., Solikin, I., Amin, Z., & Adly, R. H. (2023). Media Pembelajaran Interaktif Menggunakan Canva Bagi Guru Di Desa Durian Gadis. Bina Darma Conference on Community Service Result, 1(1), 75–84.
- Wijaya, I. G. N., Ciptahadi, K. G. O., Ayuningsih, N. P. M., Yasa, I. G. D., & Asnyani, N. K. E. P. (2021). Pelatihan Media Pembelajaran Canva Bagi Guru Sdn Tulangpiang Denpasar Di Masa Pandemi Covid-19. Pengabdian, 5(1), 248–257.