

PEMANFAATAN APLIKASI CANVA DALAM PEMBELAJARAN SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN DI SMK NEGERI 2 KISARAN

¹Wan Nurul Atikah Nasution, ²Rafika Muspita Sari

^{1,2}Universitas Asahan

Email : ¹wannurulatikahnasution@gmail.com, ²rafikamsari89@gmail.com

ABSTRAK

Pengabdian ini berjudul "Pemanfaatan Aplikasi CANVA dalam Merancang Media Pembelajaran sebagai Inovasi Pembelajaran di SMK Negeri 2 Kisaran". Pengabdian ini dilakukan oleh tim dosen program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesiambeserta mahasiswa program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang dilaksanakan di SMK Negeri 2 Kisaran. Adapun yang mengikuti kegiatan ini adalah guru-guru di SMK Negeri 2 Kisaran sehingga bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran menjadi lebih inovatif dengan memanfaatkan aplikasi komputer berupa aplikasi CANVA. Pengabdian ini menggunakan metode tutorial (pelatihan) dalam bentuk workshop. Tahapan dalam kegiatan ini adalah 1) Ceramah; 2) Diskusi; 3) Praktek. Hasil yang didapatkan dalam kegiatan pengabdian ini adalah: 1) Pemahaman guru tentang media pembelajaran berbasis digital dengan memanfaatkan aplikasi Canva; 2) Menghasilkan media pembelajaran berbasis digital dengan aplikasi Canva sesuai dengan bidang studi Pelajaran; 3) Implementasi pelaksanaan pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis digital dengan aplikasi Canva; 4) serta peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran berbasis digital.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Media Canva, Media Inovatif

ABSTRACT

This dedication is entitled "Using the CANVA Application in Designing Learning Media as Learning Innovation at Kisaran 2 State Vocational School". This service was carried out by a team of lecturers from the Indonesian Language and Literature Education Study program along with students from the Indonesian Language and Literature Education Study program which was carried out at SMK Negeri 2 Kisaran. Those who took part in this activity were teachers at SMK Negeri 2 Kisaran so the aim was to improve the quality of learning to be more innovative by utilizing computer applications in the form of the CANVA application. This court uses a tutorial (training) method in the form of a workshop. The stages in this activity are 1) Lecture; 2) Discussion; 3) Practice. The results obtained in this service activity are: 1) Teacher understanding of digital-based learning media by utilizing the Canva application; 2) Produce digital-based learning media using the Canva application according to the lesson field of study; 3) Implementation of learning using digital-based learning media with the Canva application; 4) as well as increasing learning outcomes after using digital-based learning media.

Keywords: Learning Media, Canva Media, Innovative Media

I. PENDAHULUAN

Media pembelajaran adalah komponen yang memiliki peran penting dalam

menunjang keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran berperang sebagai sarana untuk alat bantu penyalur yang digunakan oleh guru dan berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Pentingnya media pembelajaran ini jelas juga disebut dalam, peraturan Menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia No 22 Tahun 2016, tentang Standar Proses Pendidikan menyebutkan bahwa, "Media pembelajaran berupa alat bantu proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pembelajaran". Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan adalah yang bersifat kolaboratif dan berpusat pada peserta didik (Boholano, 2017). Untuk itu, media yang digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran dan membuat siswa merasa nyaman dan mudah memahami konten materi (Rokhayani et al., 2014). Media pembelajaran perlu memperhatikan efek ilustrasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik.

Oleh karena itu dalam kegiatan ini merancang media pembelajaran dipadukan dengan teknologi informasi. Adapun teknologi yang digunakan adalah pemanfaatan aplikasi Canva. Aplikasi Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi Canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya.

Adapun kelebihan dalam aplikasi Canva menurut Tanjung dan Faiza (2019) adalah memiliki beragam desain yang menarik, mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis., dan dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan mealui gawai. Hal tersebut juga diperkuat dengan adanya pengabdian-pengabdian sebelumnya.

Pengabdian Pelangi (2020) menyimpulkan bahwa Aplikasi Canva dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan. Canva membantu guru (pengajar) serta peserta didik (pembelajar) memudahkan dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya yang didapat karena mampu menarik perhatian dan minat dalam belajar dengan penyajian bahan ajar atau materi yang menarik. Pengabdian Rahmatullah (2020) menyimpulkan bahwa media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva layak digunakan di sekolah uji coba. Selain itu, Pengabdian Sholeh (2020) menyimpulkan bahwa peserta mendapatkan gambaran dan praktik secara langsung membuat konten dengan mudah sehingga konten yang digunakan sebagai sarana promosi mempunyai daya tawar yang menarik.

Berdasarkan hasil survei/observasi oleh pelaksana pengabdian, terdapat berbagai permasalahan yang dialami mitra, yaitu:

- a. Guru kurang menguasai teknologi informasi,
- b. Guru kurang memahami media pembelajaran berbasis digital,
- c. Guru tidak menggunakan media pembelajaran berbasis digital,
- d. Penurunan kualitas pembelajaran karena pelaksanaan pembelajaran daring.

Permasalahan di atas disebabkan bahwa selama ini belum ada pelatihan ataupun *workshop* mengenai media pembelajaran berbasis digital. Selain itu guru-guru sudah terbiasa dengan pembelajaran langsung atau tatap muka tanpa menggunakan teknologi sehingga guru tidak terbiasa dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran.

Untuk itu dalam situasi seperti ini, mau tidak mau guru harus mampu menguasai teknologi agar kualitas pembelajaran meningkat dan berinovasi. Maka tim pengabdian

ingin memberikan pengetahuan tentang pemanfaatan aplikasi Canva dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis digital agar guru- guru dapat memahaminya.

Berdasarkan analisis situasi dan permasalahan di atas, adapun solusi yang diberikan adalah dengan memberikan pemahaman berupa pelatihan pemanfaatan aplikasi *Canva* dalam merancang media pembelajaran sebagai inovasi pembelajaran di SMK Negeri 2 Kisaran.

II. METODOLOGI

Adapun pelaksanaan dalam kegiatan ini menggunakan metode tutorial (pelatihan) dalam bentuk *workshop*. Adapun langkah-langkahnya sebagai berikut: 1) Penentuan topik sesuai dengan situasi dan kondisi; 2) Melakukan observasi ke sekolah; 3) Berkoordinasi dengan sekolah untuk pelaksanaan *workshop* mengenai izin, surat menyurat, waktu pelaksanaan, pemberitahuan untuk guru dan lainnya; 4) Mempersiapkan materi pelatihan; 5) Mempersiapkan keperluan *workshop*; 6) Mempromosikan kegiatan *workshop* untuk guru-guru di SMK Negeri 2 Kisaran; 7) Pelaksanaan *workshop* yang akan dilakukan selama 1 hari.

Berikut ini metode yang digunakan dalam selama proses pelatihan ini yaitu: 1) Ceramah. Metode Ceramah dapat digunakan ketika materi yang disampaikan berbentuk lisan atau verbal dengan media suara dan fasilitator. Metode ceramah digunakan khususnya dalam kegiatan di awal sesi berupa materi secara umum seperti pengenalan tools aplikasi; 2) Diskusi. Metode diskusi adalah metode yang memerlukan keterlibatan dua orang atau lebih dan terdapat aktivitas bertukar informasi secara verbal, keduanya saling berhadapan, saling mempertahankan pendapat dengan tujuan memecahkan sebuah masalah. Penggunaan metode diskusi selama pelatihan digunakan pada saat guru mulai mempraktekan tools dalam aplikasi; 3) Praktek. Pelatihan ini juga memberikan kesempatan kepada para peserta untuk merasakan pengalaman langsung untuk mencoba menggunakan berbagai tools dalam setiap aplikasi.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan ini dapat dilihat pada began berikut.



Pada kegiatan pelaksanaan pelatihan ini didampingi oleh tim pelatihan. Kegiatan pelatihan ini dilakukan dalam dua tahapan yaitu pertama pemberian materi mengenai Canva sebagai media pembelajaran dan kedua adalah praktek langsung membuat dan menggunakan Canva dengan membuat video animasi sebagai media pembelajaran di SMA Sederajat.

Pelaksanaan pelatihan dilaksanakan selama dua sesi dengan teknis yang berbeda. Pada sesi pertama dilakukan dengan pemberian materi dari nara sumber dengan topik tentang media pembelajaran, aplikasi Canva. Pada sesi kedua, peserta pelatihan bersama-sama praktik pembuatan video animasi pembelajaran yang menarik dan interaktif serta sesuai untuk pembelajaran.

Secara keseluruhan, pelatihan ini berjalan dengan lancar dan memberikan hasil yang baik. Para guru didukung oleh kepala sekolah sangat mendukung kegiatan tersebut.

Hasil yang didapatkan dalam kegiatan pengabdian ini adalah: 1) Pemahaman guru tentang media pembelajaran berbasis digital dengan memanfaatkan aplikasi Canva; 2) Menghasilkan media pembelajaran berbasis digital dengan aplikasi Canva sesuai dengan bidang studi Pelajaran; 3) Implementasi pelaksanaan pembelajaran dengan media pembelajaran berbasis digital dengan aplikasi Canva; 4) serta peningkatan hasil belajar setelah menggunakan media pembelajaran berbasis digital.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa kegiatan Pengabdian Masyarakat Stimulus tentang "Pemanfaatan Aplikasi *Canva* Dalam Pembelajaran Sebagai Inovasi Pembelajaran" berjalan dengan lancar dan tepat tujuan. Sehingga luaran yang ingin dicapai dalam pengabdian ini tercapai. Masyarakat menunjukkan kebutuhan yang besar atas program-program pelatihan untuk mengembangkan kompetensi guru sehingga dapat menjadi guru yang professional, dan mereka berharap kegiatan seperti ini dapat berlanjut di masa depan. Hasil pengabdian ini tidak hanya wawasan baru, tetapi juga memberikan luaran pengabdian berupa media pembelajaran berbasis Canva, dokumentasi berupa foto, serta artikel ilmiah yang akan dipublikasikan dalam Prosiding dan Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat yang terakreditasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim Pengabdian kepada Masyarakat mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (LPPM) Universitas Asahan yang telah mendanai kegiatan pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Boholano, H.B. (2017). *Smart Social Networking: 21st Century Teaching and Learning Skill. Journal of Research in Pedagogy*, 7(1), pp 21-29
- Cucinotta, D., dan Vanelli, M. (2020). *WHO Declares Covid-19 a Pandemic. Acta Biomed*, 91(1), 157-160.

- Pelangi, Garris. (2020). *Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. (Online).* http://openjournal.unpam.ac.id/ind_ex.php/Sasindo/article/view/8354/5361
- Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar Dan Menengah.
- Rokhayani, A., Ririn, A., & Utari, P. (2014). *The Use of Comic Strips As an English Teaching Media for Junior High School Students. Language Circle. Journal of Language and Literature*, 8(2), 143–149.
- Sholeh, Muhammad. (2020). *Penggunaan Aplikasi Canva untuk Membuat Konten Gambar pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk UKM. (Online)* <https://journal.ummat.ac.id/index.php/jpmb/article/view/2983>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). *Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika*, Vol. 7(2).