

SOSIALISASI PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS APLIKASI CANVA BAGI GURU-GURU DI LINGKUNGAN SD IT HAMAS

Sakura Alwina¹, Zulham Siregar², Pradana Chairy Azhar³, Azri Ranuwaldy
Sugma⁴, Yusda Novianti⁵
STKIP AL Maksum Langkat, Stabat, Indonesia
sakuraalwina@stkipalmaksum.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan digitalisasi pada saat ini tumbuh begitu pesat dan berpengaruh kepada beberapa bidang, termasuk didalam sistem pendidikan. Dengan berkembangnya digitalisasi ini tentunya media pembelajaran juga ikut berkembang. Untuk menjawab perkembangan itu di dalam dalam proses pembelajaran, maka dilaksanakan pengabdian kepada masyarakat yang berlokasi di lingkungan yayasan hamas. Kegiatan ini berupa pendampingan penggunaan media pembelajaran berbasis canva. Canva merupakan aplikasi berbasis online dengan menyediakan desain menarik berupa template, fitur-fitur, dan kategori-kategori yang diberikan di dalamnya. Dengan desain yang beragam dan menarik, membuat proses pembelajaran menjadi tidak membosankan. Dengan adanya kegiatan ini diharapkan mampu meningkatkan pengetahuan tenaga pengajar dalam menggunakan media pembelajaran berbasis canva. Adapun pendampingan ini diselenggarakan di aula dilingkungan yayasan hamas. Peserta pelatihan berjumlah 24 orang yang semuanya merupakan guru dilingkungan yayasan hamas, stabat. Evaluasi dari pendampingan ini berdasarkan atas pemahaman peserta pelatihan pada setiap sesi. Selain itu juga diberikan kuesioner yang diisi peserta untuk menilai kualitas pelatihan di akhir sesi.

Kata kunci: Sosialisasi; media pembelajaran; Aplikasi Canva.

ABSTRACT

The development of digitalization is currently growing so rapidly and affects several fields, including in the education system. With the development of digitalization, of course, learning is also growing. To answer these developments in the learning process, community service was carried out within the Hamas Foundation. This activity is in the form of assistance in the use of canva-based learning media. Canva is an online-based application by providing attractive designs in the form of templates, features, and categories given in it. With diverse and attractive designs, making the learning process not boring. With this activity, it is expected to be able to increase the knowledge of teaching staff in using canva-based learning media. The mentoring was held in a hall within the Hamas Foundation. The training participants amounted to 24 people, all of whom were teachers within the Hamas Foundation, Stabat. The evaluation of this assessment is based on the understanding of the trainees in each session. In addition, participants were also given a questionnaire to assess the quality of training at the end of the session.

Keywords: Socialization; learning media; Canva app.

I. PENDAHULUAN

Di era digitalisasi pada saat ini yang semakin berkembang, tentunya sangat mempengaruhi berbagai aspek didalam kehidupan, termasuk dibidang pendidikan. Sehingga hal ini mempengaruhi serta dituntutnya tenaga pendidik untuk mampu menguasai dan mampu beradaptasi dalam menggunakan teknologi informasi dan komunikasi. Perkembangan ini tentunya telah memberikan inovasi-inovasi terbaru dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Hal ini dapat dilihat semakin bervariasinya media pembelajaran serta bahan ajar berbasis elektronik. Perkembangan teknologi ini seharusnya dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar agar melahirkan sistem pendidikan yang menarik, baik dalam aspek sarana prasarana, peningkatan profesionalisme kualitas sumber guru maupun menghasilkan anak didik yang berkualitas.

Tenaga Pendidik bertanggung jawab terhadap tersedianya bahan ajar serta media ajar yang menarik dalam proses pembelajaran, sehingga peserta didik mudah mempelajari dan memahami pembelajaran yang diberikan oleh tenaga pendidik tersebut (Siregar at al. 2021). Maka dari itu diharapkan kepada tenaga pendidik agar mampu mengembangkan serta mengorganisasikan materi ajar kedalam media pembelajaran yang menarik. Dapat kita pahami pada kenyataannya banyak guru yang masih mengandalkan buku paket sebagai bahan ajar didalam kelas. Tenaga pendidik kurang menyadari akan pentingnya penggunaan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, serta memanfaatkan bahan ajar dalam proses pembelajaran, hal ini bisa disebabkan kurangnya fasilitas yang tersedia atau justru kurangnya pemahan terhadap peggunaan media ajar menggunakan teknologi informasi dan komunikasi yang baik (Kahar et al. 2023).

Bahan ajar memiliki manfaat diantaranya adalah: 1) Pegangan untuk pendidik yang akan mengarahkan seluruh kegiatan proses pembelajaran, sekaligus menyampaikan subtansi yang diajarkan kepada siswa; 2) Pegangan siswa yang mengarahkan seluruh kegiatan dalam proses pembelajaran, sekaligus ialah subtansi kompetensi yang seyogyanya dipelajari atau dikuasi; 3) Mengukur pencapaian pembelajaran. Jadi, manfaat bahan ajar ini sangat berguna baik siswa maupun pendidik karena dengan adanya bahan ajar bisa mempermudah para pendidik untuk mentransfer ilmunya sehingga siswa mampu memahami materi yang diajarkan dengan mudah (Kosasih, 2021).

Dalam pertumbuhan teknologi pada dikala ini, tenaga pendidik dapat meningkatkan media ajar memakai aplikasi canva. aplikasi ini bisa mendesain media ajar dan bahan ajar dengan semenarik bisa jadi buat partisipan didik, media ajar yang disediakan dalam aplikasi ini dapat berupa audio visual ataupun digital. Ketersedian wujud, format serta opsi desain pada canva bisa membagikan alternatif untuk guru dalam membuat bahan ajar yang menarik (Habib, dkk. 2023).

Aplikasi canva merupakan sebuah aplikasi desain grafis secara online yang dapat diakses melalui <https://www.canva.com/> dan dapat di akses melalui perangkat mobile maupun PC/Laptop. Aplikasi ini menyediakan berbagai jenis template maupun pilihan desain sesuai dengan tema yang diinginkan, aplikasi ini tidak hanya menyediakan template untuk presentasi namun juga menyediakan berbagai jenis template vidio, poster, banner, worksheet, dan lain-lain (Insyira et al., 2022). Pemanfaatan aplikasi ini diharapkan dapat mempermudah dan menghemat waktu tenaga dalam mendesain media pembelajaran serta

mempermudah tenaga pendidik dalam menjelaskan materi pembelajaran (Pradana et al, 2023). Penggunaan aplikasi ini juga diharapkan mempermudah peserta didik dalam memahami pelajaran yang diberikan oleh tenaga pendidik.

Mitra dalam pendampingan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah Yayasan Hamas, dimana jumlah tenaga pengajarnya berjumlah 24 orang. Untuk sarana prasarana, yayasan ini sudah memadai ketersediaan wifi serta listrik disetiap ruangan kelas sudah ada. Dengan adanya fasilitas ini tenaga pendidik tidak dibatasi dalam menggunakan media atau bahan ajar yang menggunakan jaringan internet. Adapun alasan memilih yayasan ini untuk dapat dilaksanakan pengabdian kepada masyarakat serta pendampingan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembelajaran serta pembuatan bahan ajar ini berdasarkan observasi yang dilakukan di yayasan ini. Maka dari observasi ini diperoleh beberapa kendala mitra, yaitu : 1) bahan serta media ajar masih menggunakan media konvensional seperti buku teks dan LKS yang sudah tersedia sebelumnya dari sekolah; 2) Tidak semua guru mengembangkan bahan ajar sendiri maupun mandiri yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, terutama dalam menyusun dan mengembangkan bahan ajar digital atau elektronik.

II. METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini akan dilaksanakan di Lingkungan yayasan hamas. Melalui Pendampingan ini diharapkan dapat meningkatkan kompetensi para guru dalam mendesain bahan ajar digital yang menarik dan menyenangkan dalam proses pembelajaran khususnya pemanfaatan aplikasi canva sebagai bhan ajar serta media ajar yang dapat digunakan dalam proses oembelajaran.

Metode kegiatan Pengabdian ini terdiri dari metode ceramah, metode praktek dan metode diskusi. Berikut uraian metode yang dilkasanakan pada kegiatan pengabdian ini :

1. Metode ceramah diawali dengan mangulas pengenalan aplikasi canva, mengenalkan fitur- fitur serta template yang bisa digunakan, baik berupa worksheet, presentasi, poster, komik, video serta bagian- bagian template desain dalam menyusun bahan ajar digital.
2. Metode praktek serta demonstrasi, yakni mempraktekan serta mendemonstrasikan langsung pemakaian fitur- fitur yang terdapat pada aplikasi canva serta pemakaian template yang tersedia. Sebelumnya para guru bakal diharuskan unutm mempersiapkan draft resume bahan ajar yang bakal didesain lewat aplikasi canva..
3. Metode dialog sepanjang pelatihan buat mangulas perkara yang muncul ataupun kesulitan para guru dalam memakai aplikasi canva..

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahapan Workshop Penggunaan Aplikasi Canva



Pelaksanaan pengabdian ini berlangsung pada Kegiatan PKM ini dilaksanakan pada tanggal 2-4 April 2023 di ruang aula yayasan hamas stabat. Jumlah Peserta yang mengikuti kegiatan ini sebanyak 24 orang yang terdiri dari berbagai guru kelas dan guru bidang studi. Pemateri dalam kegiatan Pengabdian ini berasal dari 5 orang dosen dari STKIP Al Maksum dan dibantu oleh 4 orang mahasiswa dari Prodi Pendidikan guru sekolah dasar dan 2 orang dari Prodi Pendidikan IPS, dari hasil pelaksanaan kegiatan ini telah dicapai tahap awal sampai dengan akhir kegiatan.

1. Koordinasi dan Analisis Kebutuhan

Observasi awal pada kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 1 april 2023 sehingga diperoleh data bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran belum menggunakan inovasi yang menggunakan teknologi informasi dan komunikasi secara maksimal, hal ini disebabkan masih minimnya pemahaman serta keterampilan tenaga pendidik dalam mendesain atau memodifikasi bahan ajar menarik maupun interaktif. Sehingga melalui pendampingan ini disambut baik. Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru kelas, yaitu Zainap, S.Pd diperoleh informasi bahwa dalam segi pengalaman terkait pembelajaran berbasis aplikasi canva memang masih rendah, hal ini disebabkan porses pembelajaran berpusat kepada guru, sehingga inovasi pembelajaran dalam menggunakan aplikasi canva jarang dihadirkan di kelas.

2. Tahap Pengembangan Materi dan Persiapan Workshop

Langkah awal yang dilakukan tim pengabdian ini dalah melakukan pengembangan materi ajar. Materi disusun dengan merujuk dan mengadaptasi beberapa sumber jurnal maupun buku terkait penggunaan aplikasi canva yang disusun dalam bentuk modul. langkah ini dilakukan agar memudahkan para peserta dalam mengikuti kegiatan ini. Peserta juga bisa langsung mengakses halaman <https://www.canva.com/> serta mengikuti petunjuk materi yang diberikan. Dengan begitu, peserta diharapkan mampu memahami aplikasi canva tanpa harus didampingi satu persatu.

3. Workshop dan Pendampingan Penggunaan Aplikasi Canva

Pelaksanaan workshop serta pendampingan penggunaan aplikasi canva berlangsung pada tanggal 3-6 April 2023 yang diikuti oleh 24 orang peserta pelatihan yang terdiri dari guru kelas dan guru bidang study dimulai dengan terlebih dahulu kata sambutan kepala sekolah SD IT HAMAS yang merespon positif kegiatan pendampingan ini dan harapan beliau setelah kegiatan ini para tenaga pendidik akan semakin berinovasi dalam menciptakan bahan ajar dan media ajar yang menarik untuk peserta didik.

Selanjutnya pemateri memberikan pengenalan terhadap aplikasi canva, cara penggunaan, dan manfaat dari aplikasi canva. Pemateri mensosialisasikan pentingnya aplikasi canva yang dapat digunakan dalam mendesain bahan ajar menarik dan interaktif, antusias yang tinggi diberikan oleh peserta dengan memperhatikan dan mengamati penjelasan pemateri secara maksimal. Dalam kegiatan ini terdapat beberapa peserta yang langsung bertanya terkait peran penting dalam penggunaan aplikasi canva ini untuk dikembangkan terutama sebagai design bahan ajar di kelas, bahkan ada yang bertanya perihal kegunaan aplikasi canva dalam mendesign sertifikat dan kebutuhan bisnis untuk media promosi sekolah.

Tindak lanjut dari kegiatan ini adalah melaksanakan pendampingan yang dilaksanakan sebagai strategi untuk meningkatkan kompetensi dan pengetahuan penggunaan aplikasi canva sebagai media pembuatan bahan ajar dan media ajar yang menarik, dengan mengajak para guru untuk menyusun dan mendesain langsung bahan ajar yang sudah dipersiapkan.

4. Monitoring dan Evaluasi

Dalam pelaksanaan pendampingan ini perlunya dilakukan monitoring serta selalu memberikan motivasi pada peserta kegiatan agar dapat menggunakan aplikasi canva serta memfasilitasi proses pembelajaran yang menarik di dalam kelas. Sedangkan untuk Evaluasi pada kegiatan ini dilakukan dengan melihat hasil design bahan ajar yang telah dibuat dan selanjutnya memberikan instrumen angket respon atau kuisisioner guru terkait penggunaan maupun pemahaman terhadap penggunaan aplikasi Canva setelah mengikuti kegiatan ini berakhir.

Berdasarkan contoh sampel design bahan ajar yang telah dibuat oleh para peserta kegiatan, telah menunjukkan para guru mulai terampil dalam menyusun bahan ajar yang menarik untuk siswa menggunakan aplikasi canva, dilihat dari kriteria pemilihan design template, pemilihan teks, warna dan ukuran teks, penggunaan elemen, penambahan *background* dan penambahan *slide*. Hal ini sudah mencakup materi yang disampaikan oleh pemateri sebelumnya. Sundari et al. (2022) menyatakan bahwa aplikasi canva dipilih sebagai aplikasi yang tepat untuk membantu guru-guru untuk membuat bahan ajar yang memiliki desain menarik.

5. Analisis data dan Pelaporan

Dalam menganalisis data pengabdian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, untuk melihat tingkat pemahaman serta kepuasan peserta maka dengan data angket kuisisioner pada kegiatan *workshop* ini. Adapun hasil analisis data kuisisioner respon peserta terhadap kegiatan yang dilakukan sebagai berikut;

Tabel 2. Hasil Analisis Data Peserta Kegiatan

No	Pernyataan	Persentase
Isi Materi		
1	<i>Kegiatan</i> ini menambah pengetahuan guru serta motivasi guru dalam membuat bahan ajar yang menarik menggunakan aplikasi canva	92%
2	Materi yang disampaikan cukup memberikan pemahaman terkait penggunaan aplikasi canva	93%
3	Fitur yang tersedia pada aplikasi canva cukup mudah digunakan dalam pembuatan bahan ajar	93%
4	<i>Kegiatan</i> ini mampu meningkatkan kreativitas, profesionalisme dan kompetensi guru dalam membuat bahan ajar menggunakan aplikasi Canva	92%
Total 92,5%		
Penyampaian Materi		
5	materi yang disampaikan oleh pemateri mudah dipahami dan diikuti	94%
6	Alokasi waktu dalam penyampaian materi sudah cukup	93%
7	Pemateri mau berdiskusi dan memberikan <i>feedback</i>	95%
8	Perlu diadakan pelatihan lanjutan dengan topik berbeda	94%
Total 94%		
Kegiatan Praktik		
9	Pemateri telah memfasilitasi <i>workshop</i> dengan baik	93%
10	Alokasi waktu pelaksanaan praktik <i>workshop</i> sudah mencukupi	94%
Total 93,5%		

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa pengetahuan dan kompetensi para peserta memahami isi materi yang dipaparkan oleh pemateri kegiatan dengan persentase sebesar 92,5% dengan kriteria sangat baik, adapun penyampaian materi yang dilakukan oleh pemateri mendapatkan persentase sebesar 94% dengan kriteria sangat baik serta pada kegiatan praktik penggunaan aplikasi canva dalam membuat media ajar mendapatkan persentase sebesar 93,5% dengan kriteria sangat baik. Pelaksanaan pengabdian ini juga mendapatkan tanggapan dan saran dari para peserta terhadap kegiatan *workshop* penyusunan bahan ajar digital atau elektronik menggunakan aplikasi canva serta secara keseluruhan peserta memberikan respon positif dan baik terhadap kegiatannya ini. Para peserta berharap akan diadakan kembali kegiatan pengabdian ini dengan tema berbeda dapat dilakukan di SD IT HAMAS Stabat. Kegiatan ini menambah pengetahuan serta peningkatan pemahaman guru dalam penggunaan aplikasi canva untuk membuat media ajar. Selain itu, kegiatan pengabdian ini dapat meningkatkan kemampuan tenaga pengajar dalam berinovasi serta membuat media pembelajaran yang menarik dan disukai oleh peserta didik. M. Sadri et al. (2023) menyatakan bahwa melalui pelatihan canva guru-guru yang mengikuti pelatihan mendapatkan informasi pengetahuan dan keterampilan terkait media pembelajaran menggunakan aplikasi canva.

IV. KESIMPULAN

Dengan Adanya Kegiatan ini sebagai bentuk realisasi pendukung program pengembangan media ajar berbasis digitalisasi, pelatihan media ajar dengan aplikasi Canva di SD IT Hamas Stabat dapat tercapai dengan baik, hal itu dapat dilihat dengan capaian sebagai berikut: (1) Para peserta sangat antusias dalam mengikuti rangkaian kegiatan pelatihan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva mulai dari mendengarkan pemaparan pemateri sampai pada proses pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi canva; (2) Peserta menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa video, gambar, serta powerpoint presentation. Dengan berakhirnya kegiatan ini diharapkan hasil ini bisa digunakan oleh para guru dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar, P. C., & Sugma, A. R. (2023). PENGEMBANGAN E-BOOK INTERAKTIF BERBASIS SMARTPHONE DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERBAHASA ISYARAT SISWA TUNARUNGU DI SDLB NEGERI 057704 KWALA BINGAI. *Jurnal Genta Mulia*, 14(1).
- Habib, M., Siregar, Z., & Haddina, E. (2023). The Development of Thematic Fun Thinkers Flash Card Media in Improving Scientific Thinking Skills for Second Graders of Elementary Students. *Edunesia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(2), 560-573.
- Kosasih, E. (2021). *Pengembangan bahan ajar*. Bumi Aksara
- Mashuri, K., & Syamita, E. L. (2023). PENGEMBANGAN MULTIMEDIA BERBASIS INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGY (MICT) MATERI INTERAKSI SOSIAL TERHADAP KEHIDUPAN SOSIAL DAN KEBANGSAAN DI KABUPATEN LANGKAT. *Jurnal Genta Mulia*, 14(1).
- Sadri, M., Darsih, T. K., & Yusrah, Y. (2023). Pengembangan Media Evaluasi Pembelajaran Berbasis Android pada Mata Pelajaran Praktikum Akuntansi Perusahaan Dagang dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir HOTS Siswa. *JHIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(2), 1083-1091.
- Shafa, I., Siregar, Z., & Hasanah, N. (2022). Pengembangan Media Flashcard Materi Pahlawanku untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2754-2761.
- Siregar, Z., Darliana, E., Novianti, Y., Habib, M., Mashuri, K., Azhar, P. C., ... & Sadri, M. (2021). Sosialisasi Penerapan Pendidikan Karakter Dalam Mengajar Siswa Di Smk Al Maksu 2 Pulau Kampai. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 102-109.
- Sundari, S., Rismayanti, R., & Khairunnisa, K. (2022). Sosialisasi Penggunaan Canva Sebagai Media Ajar untuk Guru SMP 1 Labuhan Deli. *Prioritas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(02), 31-37.