

PELATIHAN APLIKASI CANVA SEBAGAI UPAYA MENCIPTAKAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BAGI GURU DI KECAMATAN GUNUNG LABUHAN KABUPATEN WAY KANAN

Marzius Insani¹, Wartariyus², Febi Eka Febriansyah², Imroah Laina R.M.K.³, Siti Nurani³, Auliana Fajria³, Annisa Mutiarani³, Arlini Putri³, Yogi Nur Kholis³, Nadira Anin D.P³, Achmad Fachri A³, Dian Febiyanti³, Adhadi Fadillah³

¹Program Studi Pendidikan Sejarah/Jurusan P. IPS/FKIP, Universitas Lampung

²Program Studi Ilmu Komputer, FMIPA, Universitas Lampung

³Mahasiswa KKN Periode 1 2023 Universitas Lampung

Penulis Korespondensi: imroahlaina@gmail.com

Abstrak

Canva adalah aplikasi desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Aplikasi ini juga menyediakan beragam contoh desain yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam menunjang pendidikan berbasis teknologi. Media pembelajaran merupakan komponen yang memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk alat bantu penyalur yang digunakan oleh pendidik sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik. Dalam hal ini adanya inovasi berupa kegiatan yang mampu menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif akan membantu pendidik dan peserta didik dalam menghadirkan suasana pembelajaran yang asyik dan menyenangkan. Artikel ini berupaya memberikan gambaran dan penjelasan terkait program kerja pelatihan aplikasi Canva dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif Adapun tahapnya meliputi pemaparan materi, pembuatan contoh media, dan praktik pembuatan media pembelajaran oleh guru-guru. Penulisan artikel ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan model deskriptif-eksplanatif. Hasilnya, dewan guru menerima pemahaman dan wawasan baru dalam hal menciptakan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva.

Kata kunci: Canva , Media Pembelajaran

Abstract

Canva is a graphic design application that is used to create social media graphics, presentations, posters, documents and other visual content. This application also provides various design examples that can be used as learning media to support technology-based education. Learning media is a component that has an important role in support learning success. Learning media acts as means for channeling aids used by educators as a facilitator in the learning process to convey the subject matter to students. In this case innovation in the form of activities that are able to create interactive technology-based learning media will help educators and students in presenting a cool and fun learning atmosphere. This article attempts to provide an overview and explanation regarding the Canva application training work program in creating interactive learning media. The stages include material presentation, making media samples, and the practice of making learning media by teachers. Writing this article uses a qualitative approach with a descriptive-explanative model. As a result, the teacher council received new understanding and insights in terms of creating Canva application-based learning media.

Keywords: Canva, Learning Media

1. Pendahuluan

Globalisasi semakin terus membawa perubahan pada segala lini kehidupan yang menuntut manusia harus mampu mengikuti arusnya, seperti dalam bidang pendidikan, social, ekonomi, hukum, politik, IPTEK dan lain-lain. Pengaruh globalisasi yang membawa perubahan positif pada salah satu bidan IPTEK yaitu dengan meningkatnya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Daryanto, 2013). Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang membawa pengaruh pada bidang pendidikan salah satunya dalam bidang penggunaan alat bantu, dan sarana pembelajaran yang berbeda di kalangan Sekolah dan lembaga pendidikan yang di gunakan oleh guru dalam menunjang proses pembelajaran. Semakin pesatnya kemajuan IPTEK inilah yang menuntut lembaga pendidikan untuk mengikuti perubahan salah satunya dalam menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran (Djamarah, 2017).

Media pembelajaran merupakan komponen yang memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran (Cahyani, 2020). Media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk alat bantu penyalur yang digunakan oleh pendidik sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran kepada peserta didik (Mila, dkk., 2021). Dalam hal ini adanya inovasi berupa kegiatan yang mampu menciptakan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif akan membantu pendidik dan peserta didik dalam menghadirkan suasana pembelajaran yang asyik dan menyenangkan.

Dalam menciptakan kualitas Pendidikan yang memadai terutama dalam perkembangan IPTEK di perlukan berbagai kerjasama antar berbagai pihak salah satunya yakni melalui adanya pelatihan dan pengembangan aplikasi Canva dari mahasiswa teruntuk guru-guru. Adanya kolaborasi antar berbagai pihak dan generasi tentunya akan menciptakan pengembangan pengetahuan yang lebih modern dan memadai salah satunya dalam bidang Pendidikan dalam menciptakan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan aplikasi Canva.

2. Bahan dan Metode

Metode dalam penulisan artikel ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan model deskriptif-eksplanatif yang bermaksud memberikan gambaran mendetail terkait program kerja pembuatan pupuk kompos selama pelaksanaan Kuliah Kerja Nyata sekaligus menjelaskan langkah-langkah mulai dari sebelum pembuatan, proses, hingga *output* dan *outcome* dari program kerja tersebut. Data-data yang digunakan dalam pembuatan artikel ini merupakan data primer yang bersumber daripada pengalaman dan observasi langsung oleh anggota kelompok, serta data sekunder yang diperoleh melalui kajian sejumlah literatur dan penelitian terdahulu terkait pembuatan media pembelajaran

Adapun pembuatan praktik atau pelatihan pembuatan media pembelajaran dalam program kerja ini memiliki tahapan-tahapan sebagai berikut:

- 1) Memaparkan materi terkait keseluruhan tentang aplikasi Canva
- 2) Selanjutnya, memberikan contoh terkait media pembelajaran dari aplikasi canva
- 3) Pembuatan akun bagi guru – guru yang belum mempunyai akun canva
- 4) Praktik pembuatan media pembelajaran oleh guru yang di dampingi mahasiswa.
- 5) Guru secara mandiri praktik membuat media pembelajaran berbasis aplikasi Canva

3. Hasil dan Pembahasan

Program kerja berupa Pelatihan aplikasi Canva dalam menciptakan media pembelajaran interaktif di lakukan untuk guru-guru berbagai jenjang baik SD,SMP, maupun SMA yang berada di kecamatan Gunung Labuhan, Kabupaten Way Kanan. Kegiatan ini diikuti oleh 6 sekolah yang masing-masing sekolahnya di wakikan oleh 3 orang delegasi guru dan di damping oleh 2 orang mahasiswa KKN. Dalam penyajian dan praktik pelaksanaan dari kegiatan Pelatihan aplikasi Canva dalam menciptakan media pembelajaran interaktif memiliki beberapa tahap yang pertama yakni pengenalan dari aplikasi Canva oleh pemateri, kemudian dilanjutkan dengan pemberian materi keseluruhan aplikasi Canva beserta contohnya dan tahap yang terakhir yaitu pelatihan serta pendampingan dari aplikasi Canva oleh dewan guru yang di bantu oleh mahasiswa.



Gambar 1. Pelatihan Canva

Tabel 1. Keadaan awal dan keadaan akhir yang diharapkan dari peserta penyuluhan

No	Keadaan Awal	Perlakuan	Keadaan Akhir
1)	Dewan guru yang hadir dalam kegiatan pelatihan aplikasi Canva dalam menciptakan media pembelajaran interaktif Sebagian besar belum mengetahui cara penggunaan aplikasi Canva	Pemberian materi mengenai aplikasi Canva, memberikan contoh pembuatan media pembelajaran, Dan praktik pembuatan media pembelajaran dari aplikasi Canva.	Peserta penyuluhan dapat mengetahui, memahami dan menguasai cara pembuatan media pembelajaran interaktif melalui aplikasi Canva.
2)	Dewan guru yang hadir dalam kegiatan pelatihan aplikasi Canva dalam menciptakan media pembelajaran interaktif Sebagian besar belum mengetahui cara penggunaan aplikasi Canva	Praktik pembuatan media pembelajaran	Peserta penyuluhan mampu media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi Canva secara mandiri

Sumber: Hasil Diskusi pengamatan langsung di lapangan

Salah satu faktor yang sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran adalah bagaimana media yang di gunakan di desain dengan menarik sehingga perhatian peserta didik fokus pada materi yang disajikan. Aplikasi canva yang digunakan dalam mendesain media pembelajaran sangatlah tepat, karna berisi template yang dapat digunakan mendesain konten materi dengan menarik, sebagai mana yang telah dikembangkan dalam penelitian ini dewan guru dan peserta didik dapat dengan mudah menguasai materi dengan baik jika media pembelajaran dibuat dengan menarik dan tepat (Sutarno & Mukhidin, 2013). Jika dikaitkan dengan teori kerucut pengalaman (Cone of Experience), bahwa 50 persen pengetahuan atau pengalaman belajar diperoleh dari indra penglihatan dan pendengaran. Multimedia yang menggabungkan indra manusia memudahkan pencapaian kompetensi dan pemahaman peserta didik.

Dalam pembuatan media pembelajaran berbasis aplikasi Canva memiliki Focus Group Discussion yang menghasilkan keputusan aplikasi Canva dipilih sebagai aplikasi yang tepat untuk membantu guru-guru untuk membuat bahan ajar yang memiliki desain menarik (Resmini, dkk., 2021). Ada beberapa pertimbangan yang membuat Canva dipilih sebagai aplikasi yang tepat, diantaranya:

- 1) Canva merupakan aplikasi online yang dapat diunduh secara gratis.
- 2) Canva dapat digunakan tidak hanya di laptop, tapi juga bisa digunakan di gawai.
- 3) Canva memiliki banyak fitur menarik dan template gratis yang dapat dipakai.
- 4) Hasil desain dapat dengan mudah diunduh dan ditampilkan di aplikasi yang lain, seperti Power Point.

Dengan berbagai kemudahan dari aplikasi canva dalam menciptakan media pembelajaran interaktif tentunya canva menjadi opsi yang tepat dan mudah dalam mendukung adaptasi Pendidikan berbasis teknologi dalam menciptakan pembelajaran yang aktif , interaktif dan menyenangkan

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dari pelatihan yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

- 1) Pelatihan aplikasi Canva yang digunakan sebagai dasar pembuatan media pembelajaran interaktif bagi guru dan peserta didik sangat tepat untuk di terapkan di kecamatan Gunung Labuhan.
- 2) Dewan guru dapat membuat media pembelajaran interaktif secara mandiri setelah diberikan pelatihan dan pendampingan oleh mahasiswa.
- 3) Dengan menerapkan pelatihan aplikasi canva kepada dewan guru di kecamatan Gunung labuhan dapat menciptakan kolaboratif antar mahasiswa dan dewan guru dalam berupaya menciptakan media pembelajaran interaktif yang asyik dan menyenangkan melalui basis Pendidikan teknologi.

Ucapan Terima Kasih

Puji syukur kepada Allah SWT yang senantiasa kami panjatkan karena hanya dengan rahmat dan hidayah-Nya kami dapat menyelesaikan pengabdian ini. Kami juga banyak mendapatkan dukungan dari berbagai pihak yang telah menyumbangkan pikiran, waktu, tenaga, dan sebagainya. Oleh karena itu, pada kesempatan yang baik ini kami mengucapkan terima kasih kepada:

- a) Universitas Lampung
- b) BPKKN Universitas Lampung
- c) Dosen KDPL Mahasiswa Universitas Lampung
- d) Dosen DPL Mahasiswa Universitas Lampung
- e) Camat Gunung Labuhan Way Kanan
- f) Dewan guru semua Jenjang Kecamatan Gunung Labuhan



Daftar Pustaka

- Cahyani, A, dkk. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran Daring di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Islam*. Vol. 3 No 1.
- Canva. (n.d.). Canva Untuk Pendidikan. https://www.canva.com/id_id/pendidikan/
- Daryanto.(2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2017). *Strategi Belajar Mengajar* Jakarta: Rineka Cipta.
- Mila Nut. Dkk. 2021. *Efektivitas Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring*. Universitas Negri Semarang.
- Muijs & Reynolds. (2008). *Effective Teaching: Evidence and Practice*. London: Sage Publications.
- Resmini, dkk. 2021. *Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris*. IKIP Siliwangi.