Suluah Bendang: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat
Vol.2, No.2, 2024, pp. 11-18
ISSN: 1411-6960 (Print) ISSN: 2714-6766 (Electronic)
DOI: 10.24036/sb.05430
http://sulben.ppj.unp.ac.id

Pelatihan Canva Berbasis Android dan Komputer Sebagai Inovasi Pembelajaran Pada Guru Sekolah di Yayasan Al-Hira Permata Nadirah

Jasmidi Jasmidi[1], Tita Juwita Ningsih[2], Ajat Sudrajat[3], Muhammad Isa Siregar[4], Muhammad Nizam[5], Ratna Sari Dewi[6], Marnida Yusfiani[*)7], Rabiah Afifah Daulay[8], Anggian Nurjelita Sinaga[9], Yuna Elvany[10], Mayang Sari[11], Naila Syabina Rachmi[12], Risa Dwy Widya[13], Dina Arfah Ritonga[14]

Jurusan Kimia, Universitas Negeri Medan
*)Corresponding author, marniday@unimed.ac.id

Revisi 14/03/2024;
Diterima 12/04/2024;
Publish 15/06/2024

Kata kunci: Media pembelajaran, canva, interaktif, handout, video pembelajaran

Abstrak

Guru – guru di Yayasan Al-Hira Permata Nadirah belum menguasai media pembelajaran berbasis TIK sepenuhnya, hal ini disebabkan terbatasnya pengetahuan yang dimiliki. Penggunaan canva merupakan solusi yang ditawarkan terhadap permasalahan yang dihadapi. dalam pembuatan berbagai jenis media pembelajaran. Tahapan kegiatan pengabdian yaitu: 1. Sosialisasi jenis media pembelajaran dan edukasi menggunakan canva; dan 2. Pelatihan pembuatan beberapa media pembelajaran dengan menggunakan canva. Kegiatan ini bertujuan guru – guru memiliki pengetahuan dan mahir dalam membuat berbagai media pembelajaran melalui canva. Adapun hasil yang diperoleh dari kegiatan pengabdian ini, guru – guru: 1. Memahami bahwa dengan menggunakan canva bisa membuat media pembelajaran dan 2. Mahir membuat berbagai media pembelajaran dari canva seperti *handout* dan video pembelajaran. Pemahaman guru dalam membuat media dengan canva diperoleh 91.7% dan kepuasa mitra terhadap kegiatan diperoleh 88.3%.

This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2019 by author (s)

PENDAHULUAN

Analisis Situasi

Era revolusi industry 4.0 membawa perubahan dan mempengaruhi di seluruh aspek termasuk pada dunia pendidikan (Rahmayuni, Sonatha, Azmi, & Meidelfi, 2022; Sudrajat & Medan, 2024). Pembelajaran dituntut mengikuti perubahan dalam proses belajar dengan digital interaktif. Ini sebuah tantangan guru untuk berinovasi dalam menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan tentunya tidak terasa membosankan. Perkembangan Teknologi, Informasi

dan Komunikasi (TIK) dengan sendirinya mengubah paradigma pembelajaran menjadi *student centre*, guru berperan sebagai fasilitator dalam proses belajar.

Guru diharapkan dapat mendesain dan membuat sendiri media pembelajaran yang dibutuhkan dalam proses belajar. Media pembelajaran harus sesuai dengan karakteristik siswa, materi dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Solusi dari tantangan ini adalah terus meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang berkelanjutan.

Fakta dilapangan ditemukan banyak guru yang belum menguasai teknologi digital dengan baik. Sebagaian diantaranya baru menyadari bahwa ini dapat digunakan mencari informasi yang tidak ditemukan di buku – buku teks atau referensi. Bagi guru – guru senior dan berumur, menggunakan teknologi ini masih dianggap sulit (Rahmawati, Wibowo, Maryanto, & Nurohman, 2023). Canva sudah familiar di kalangan Sebagian guru, namun belum semua memanfaatkan dalam mendesain pembelajaran (Sari, Hamzah, Wijaya, & Ikbarfikri, 2023). Canva adalah alat desain grafis yang dibuat di tahun 2012 oleh Melanie Perkins seorang pengusaha Australia (Widyaningrum & Sondari, 2021). Canva merupakan salah satu yang dapat digunakan dalam pembuatan berbagai macam media pembelajaran (Rahmawati et al., 2023). Adanya template yang tersedia dan user friendly, memudahkan dalam mendesain media pembelajaran meskipun belum memiliki keterampilan dalam mendesain. Penggunaan canva dalam pembuatan media pembelajaran memberikan hasil yang positif dan layak digunakan, hal ini sesuai dengan hasil penelitian (Widyaningrum & Sondari, 2021).

Yayasan Al-Hira Permata Nadirah merupakan salah satu sekolah yang menerapkan pembelajaran Islam Terpadu (IT) yang berlokasi dekat dengan Universitas Negeri Medan. Saat ini 121 siswa dan 27 orang guru. Wawancara kepada Kepala Sekolah Yayasan Al-Hira Permata Nadirah, menyatakan guru-guru memerlukan pelatihan dalam meningkatkan penggunaan TIK yang mendukung dalam proses pembelajaran seperti pembuatan media pembelajaran. Berdasarkan analisis situasi permasalahan yang ditemui, adalah:

1. Guru Yayasan Al-Hira Permata Nadirah belum memiliki pengetahuan yang baik dalam menggunakan media pembelajaran dengan TIK
2. Guru Yaysan Al-Hira Permata Nadirah belum memiliki keterampilan yang mumpuni dalam menggunakan media berbasis TIK.

Solusi dan Target

Solusi yang ditawarkan kepada mitra guru sekolah Yayasan Al-Hira Permata Nadirah:

1. Sosialisasi jenis-jenis media pembelajaran dan edukasi mengenai penggunaan canva sebagai media pembelajaran
2. Pelatihan membuat beberapa media pembelajaran dengan canva.

METODE PELAKSANAAN

Tempat dan Waktu

Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 3- 7 Juni di Yayasan Al-Hira Permata Nadirah Kota Medan.

Khalayak Sasaran

Sasaran dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini adalah guru Raudatufl Atfal (RA) dan Madrasah Ibtidaiyah (MI) di Yayasan Al-Hira Permata Nadirah Kota Medan sebanyak 27 orang.

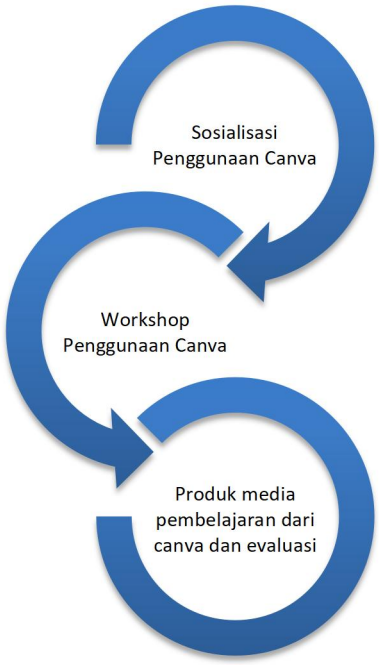
ISSN: 1411-6960

Metode Pengabdian

Kegiatan PKM yang dilakukan di Yayasan Al-Hira Permata Nadirah Kota Medan dilaksanakan dengan tahapan sebagai berikut:

1. Persiapan
   Diskusi awal dengan mitra merupakan awal kegiatan PKM dengan mengunjungi sekolah mitra untuk memastikan Solusi yang tepat yang akan diberikan dan kesiapan mitra dalam menghadirkan peserta pelatihan maupun Lokasi pelatihan. Selanjutnya tim PKM berdiskusi dan membuat materi yang akan disampaikan pada mitra.
2. Pelaksanaan
   Pelaksanaan kegiatan PKM yaitu dengan memberikan pengetahuan mengenai jenis-jenis media pembelajaran dan canva sebagai media pembelajaran. Selanjutnya mendampingi mitra dalam membuat beberapa produk media pembelajaran dengan canva.
3. Monitoring dan Evaluasi
   Pada tahapan ini adalah mengumpulkan tagihan produk media pembelajaran dan memberikan tanggapan terhadap produk yang dibuat oleh mitra. Selanjutnya pemberian kuesioner sebagai instrumen diakhir kegiatan merupakan evaluasi dari kegiatan PKM untuk mengetahui pemahaman dan kepuasan mitra dalam mengikuti kegiatan PKM.

Rangkaian kegiatan pelaksanaan PKM pada tahapan pelaksanaan dan monitoring evaluasi disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Rangkaian kegiatan pelaksanaan

Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam kegiatan PKM adalah guru - guru Yayasan Al-Hira Permata Nadirah terampil dalam pembuatan berbagai media pembelajaran dengan canva.

Metode Evaluasi

Evaluasi terhadap mitra guru sekolah Yayasan Al-Hira Permata Nadirah adalah produk canva yang dihasilkan sebagai media pembelajaran dan kuesioner sebagai instrument kepuasan mitra terhadap pelaksanan kegiatan pengabdian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap persiapan Ketua bersama tim yang terdiri dosen dan mahasiswa melakukan persiapan terkait pelaksanaan PKM. Serta memastikan narasumber kesediaan untuk ikut dalam pelaksanaan PKM serta memastikan tersedianya Canva Professional yang akan diberikan dan digunakan mitra serta instrumen evaluasi terkait pelaksanaan PKM serta memastikan kehadiran tim PKM dan mitra guru.

Hari ke-1 pelaksanaan PKM merupakan sosialisasi penggunaan media pembelajaran dan canva sebagai media pembelajaran. Pemateri merupakan dosen dari jurusan dan institusi yang sama dengan tim PKM.

Gambar 2. Presentasi Pemateri

Hari ke-2 pelaksanan PKM adalah workshop pembuatan media pembelajaran dengan canva. Kegiatan ini diisi dengan tutorial dan pendampingan pembuatan beberapa media pembelajaran dengan canva. Sesi ini dipandu oleh mahasiswa yang ikut terlibat dalam tim PKM.

ISSN: 1411-6960

Gambar 3. Pelatihan pembuatan media pembelajaran canva

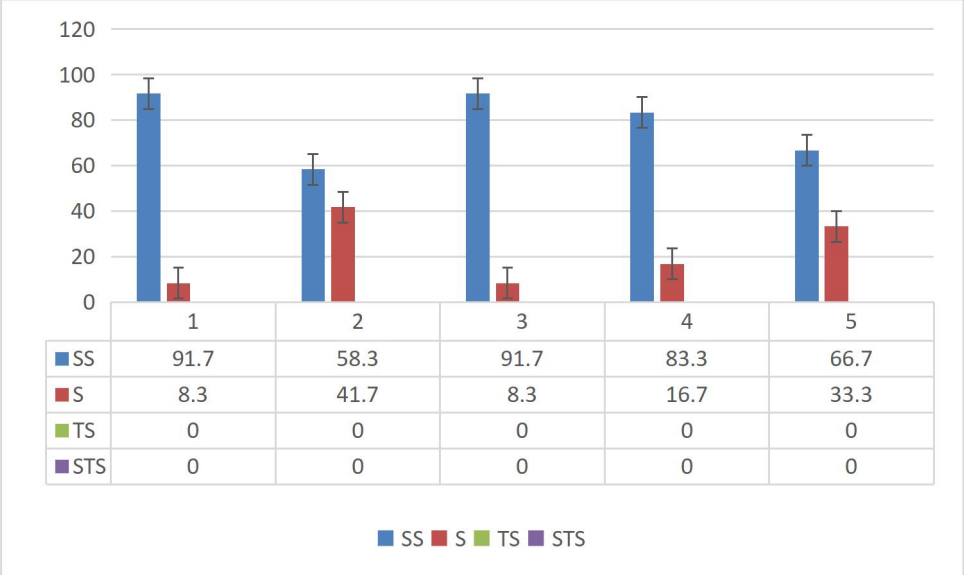
Hari ke-3 pelaksanaan PKM yaitu mengumpulkan tagihan kepada mitra yaitu produk media pembelajaran dengan menggunakan canva. Adapun tagihan yang dikumpulkan yaitu handout dan video pembelajaran serta produk canva lainnya seperti sertifikat, cover, dan buku.

Gambar 4. Produk mitra guru dengan canva

Instrumen kuesioner yang diberikan kepada mitra guru disajikan pada Tabel 1. Hasil evaluasi kuesioner disajikan pada Gambar 5.

Tabel 1. Kuesioner pelaksanaan PKM media pembelajaran canva

No.	Pernyataan
1	Materi yang disampaikan dalam PKM
2	Materi canva sesuai terhadap kebutuhan guru
3	Kepuasan mitra terhadap penyelenggaran kegiatan PKM
4	Canva sebagai media pembelajaran bermanfaat dan efektif dalam membantu siswa belajar
5	Mudah menggunakan canva



Gambar 5. Diagram hasil kuesioner

Berdasarkan Gambar 5., di atas bahwa kegiatan PKM media pembelajaran dengan media canva memberikan dampak positif hal ini ditandai dengan tanggapan mitra guru yang memberikan respon sangat setuju terbanyak. Diskusi bersama mitra guru selama kegiatan PKM berlangsung menyatakan bahwa pengetahuan bertambah terkait media produk di Canva yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas dan dapat membuat media tersebut sendiri. Serta dengan canva dapat menyalurkan ide kreatifitas terkait desain yang pada akhirnya menjadi suatu inovasi bagi mitra dalam proses belajar mengajar. Hal sesuai dengan kegiatan terkait pengabdian penggunaan canva dalam pembelajaran bahwa canva mampu meningkatkan pemahaman dan keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran (Rahmawati et al., 2023; Rahmayuni et al., 2022; Pujiarto et al., 2024; Alfiandra et al., 2024; Rahmayuni et al., 2022; Pujiarto et al., 2024; Alfiandra et al., 2024)

ISSN: 1411-6960

Gambar 6. Foto bersama tim PKM dan mitra

Rencana tindak lanjut kegiatan adalah mendampingi mitra pada kegiatan berikutnya yaitu membuat modul dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sehingga mitra bisa mandiri dalam pelaksanaan pembelajaran dan dapat menyeseuaikan dengan karakteristik peserta didik. Kegiatan PKM ini berhasil dalam menambah pemahaman mitra dalam penggunaan canva sebagai media pembelajaran dan melatih, mengasah keterampilan guru dalam menyalurkan ide media pembelajaran yang tepat melalui canva yang akan dipergunakan di kelas.

KESIMPULAN

Kesimpulan berisikan luaran pengabdian serta saran terkait ide lebih lanjut dari pengabdian. Simpulan disajikan dalam bentuk paragraf.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Pimpinan di Universitas Negeri Medan dan pihak yang telah memberikan konstribusi terhadap pengabdian kepada Masyarakat ini. PKM ini didanai oleh dana PNBP Universitas Negeri Medan tahun 2024.

DAFTAR PUSTAKA

Alfiandra, Alfaraby, F., Apriliani, T., Maimunah, Rianti, W., & Nopianur, Y. A. (2024). Workshop Pemanfaatan Media Canva Sebagai Inovasi Pembelajaran Guru di SMP Negeri 1 Indralaya. *Jurnal Pengabdian West Science*, *3*(01), 01–13. https://doi.org/10.58812/jpws.v3i01.402

Pujiarto, P., Aulia, R., Afrianti, N., Canna, N., Nurhasanah, N., Ismawati, I., … Maimunah, M. (2024). Inovasi Penggunaan Canva Edu dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif Anak Usia Dini pada Guru PAUD. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian Dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, *5*(1), 36–40. https://doi.org/10.54371/ainj.v5i1.349

Rahmawati, L., Wibowo, W. S., Maryanto, A., & Nurohman, S. (2023). Pelatihan Pemanfaatan Canva for Education sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Guru IPA dalam Mendesain dan Memproduksi Media Pembelajaran di Era Digital. *Surya Abdimas*, *7*(4), 585–595.

https://doi.org/10.37729/abdimas.v7i4.2547

Rahmayuni, I., Sonatha, Y., Azmi, M., & Meidelfi, D. (2022). Pemanfaatan Canva dalam Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif bagi Para Guru SMA di Kabupaten Padang Pariaman. *Suluah Bendang: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, *22*(2), 387. https://doi.org/10.24036/sb.02930

Sari, R. K., Hamzah, I., Wijaya, S. M., & Ikbarfikri, A. (2023). Pelatihan Canva sebagai Media Pembelajaran di SMA N 5 Metro. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, *4*(2), 208–213. Retrieved from https://ejurnal.teknokrat.ac.id/index.php/JSSTCS/article/view/3115

Sudrajat, A., & Medan, U. N. (2024). Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Storyboard dalam Pembelajaran Kimia. *CHEDS : Journal of Chemistry , Education , and Science*, *8*(1), 123–127. https://doi.org/DOI: https://doi.org/10.30743/cheds.v7i1.9308

Widyaningrum, W., & Sondari, E. (2021). Penerapan Literasi Digital Untuk Membuat Desain Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva. *DE_JOURNAL (Dharmas Education Journal)*, *2*(2), 321–328. Retrieved from http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/de_journal