



Pelatihan Pembuatan Desain Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva Bagi Mahasiswa STKIP Surya Kasih T.A 2022/2023

Gaudensiana Seko Taboy¹, Darni Nopi Nokas², Gottfried Yan Usfomeni³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP Surya Kasih

Jln. Ahmad Yani. 85613. Kelurahan Kefa Selatan. Kec. Kota Kefamenanu, Kabupaten TTU,

Provinsi Nusa Tenggara Timur

gaudensianasekotaboy@gmail.com

ABSTRAK

Media pembelajaran menjadi suatu kebutuhan bagi peserta didik agar dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Ada banyak berbagai perangkat lunak dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik, dari yang berbayar sampai yang bebas digunakan, salah satunya adalah aplikasi Canva. Canva merupakan suatu tools desain grafis untuk membantu mendesain media pembelajaran yang kreatif dan menarik serta mudah digunakan. Kegiatan ini dilaksanakan pada kampus STKIP Surya Kasih dengan melibatkan mahasiswa program Studi PGSD. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih mahasiswa sebagai calon guru bisa mengetahui aplikasi canva dalam mendesain media pembelajaran agar lebih kreatif sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang aktif di kelas. Kegiatan ini terdiri dari 3 tahap yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Tahap awal dilakukan dengan metode ceramah, tahap pelaksanaan dilakukan dengan metode praktik dan tahap evaluasi dilakukan dengan cara tanya jawab serta diskusi. Kegiatan pelatihan ini sangat bermanfaat dan menambah wawasan peserta dalam pembuatan media pembelajaran.

Kata Kunci : Pelatihan, Media Pembelajaran, Canva

ABSTRACT

Learning media is a necessity for students so that they can more easily understand the material presented. There are many kinds of software for making interesting learning media, from paid to free to use, one of which is the Canva application. Canva is a graphic design tool to help design learning media that is creative and attractive and easy to use. This activity was carried out on the STKIP Surya Kasih campus by involving PGSD Study program students. This activity aims to train students as prospective teachers to know the application of Canva in designing learning media to be more creative so that they can create active learning in the classroom. This activity consists of 3 stages, namely preparation, implementation and evaluation. The initial stage is carried out by the lecture method, the implementation stage is carried out by the practical method and the evaluation stage is carried out by means of questions and answers and discussion. This training activity is very useful and adds insight to participants in making learning media.

Keywords: Training, Learning Media, Canva

PENDAHULUAN

Kurikulum dari tahun ke tahun selalu mengalami perubahan atau perkembangan, sehingga guru-guru diharapkan dapat mengikuti perubahan-perubahan dalam pembelajaran. Perkembangan kurikulum perlu ditunjang oleh kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang menarik atau efektif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai serta meningkatkan kualitas capaian pembelajaran yang diharapkan (Maharani dan Saepuloh, 2016). Dalam mengembangkan media pembelajaran tidak terlepas dari pemanfaatan IT karena ide-ide pembelajaran yang sulit dapat dideskripsikan menjadi mudah melalui animasi-animasi yang menarik, kemudian dapat mempermudah simulasi proses-proses yang rumit (Hartono, *et al.* 2018).

Kemajuan teknologi informasi saat ini tidak menutup kemungkinan dapat digunakan oleh pendidik dalam membuat media pembelajaran untuk memudahkan penyampaian materi selama proses pembelajaran, sehingga dapat terjadi peningkatan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan (Novitasari *et al.* 2020). Media pembelajaran memiliki nilai yang sangat penting dalam dunia pendidikan, karena digunakan sebagai sarana komunikasi dalam proses belajar mengajar di sekolah. Dengan menggunakan media pembelajaran dapat meletakkan dasar-dasar yang konkrit untuk berpikir secara riil, sehingga akan mendorong perhatian dan dapat menumbuhkan pemikiran yang berencana dan sistematis (Ekayani, 2017). Pengalaman nyata melalui media juga dapat membantu dalam menciptakan kreatifitas, membuat pelajaran menjadi lebih menarik sehingga akan mendorong siswa untuk lebih giat belajar dan prestasi belajarnya lebih baik. Jadi media pembelajaran merupakan alat yang sangat diperlukan dalam rangka menunjang proses belajar mengajar di sekolah (Hakim, 2005; Oktiani, 2017).

Media pembelajaran menjadi suatu kebutuhan bagi peserta didik agar dapat lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Ada berbagai perangkat lunak dalam pembuatan media pembelajaran, dari yang berbayar sampai yang bebas digunakan. Salah satu yang terkenal adalah Canva. Canva merupakan sebuah *tools graphic design* yang dirancang untuk membantu penggunanya membuat berbagai desain yang kreatif (Fitriani *et al.* 2022). Canva juga dapat digunakan untuk pembelajaran daring maupun luring. Media pembelajaran yang dapat dibuat menggunakan Canva yaitu *powerpoint*, lembar kerja peserta didik, bahan ajar, komik pembelajaran, *mindmapping*, *handout*, mengedit video pembelajaran, brosur, grafik, spanduk, dan lainnya. Pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva dapat dilakukan menggunakan *smartphone* dengan cara mengunduh aplikasi Canva pada *playstore*. Selain itu,

Canva juga dapat diakses menggunakan laptop atau komputer dengan mengakses pada web Canva (Lestari *et al*, 2022).

Banyak keuntungan dalam menggunakan aplikasi Canva yaitu tersedia berbagai macam *template* yang tersedia dan dapat dimanfaatkan sebagai media belajar. Dengan adanya *template*, guru tidak perlu lagi untuk mendesain segalanya dari nol, sehingga akan semakin mudah mendesain media pembelajaran. Selain itu, guru tidak perlu menuliskan kata-kata yang terlalu panjang dalam presentasi, atau membuat poster menjadi penuh dengan kalimat-kalimat panjang karena ilustrasi dan ikon sudah disediakan dengan sangat lengkap sehingga media pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dimengerti banyak siswa (Arifin, 2021).

Pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia bukanlah perkara yang mudah. Tidak semua orang familiar dengan teknologi begitu juga dengan mahasiswa STKIP Surya Kasih. Mahasiswa STKIP Surya Kasih, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) merupakan calon guru yang harus disiapkan atau dilatih sebelum terjun ke lapangan, karena sebagai seorang guru memiliki kewajiban untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Salah satunya adalah memperkenalkan aplikasi Canva yang dapat digunakan untuk mendesain media pembelajaran yang menarik. Pemilihan aplikasi Canva karena penggunaannya tidak sulit dan terdapat versi yang tidak berbayar. Selain itu Canva juga menyediakan berbagai *template* yang menarik sehingga mahasiswa sebagai calon guru dapat bebas memilih *template* yang sesuai dengan kebutuhan. Penggunaan Canva juga tidak terbatas pada pembuatan media pembelajaran, namun dapat digunakan untuk keperluan lain yang berkaitan dengan desain grafis seperti pembuatan sertifikasi, poster kegiatan, logo dan lainnya yang dapat memberikan manfaat lebih kepada mahasiswa (Fitriani *et al*, 2022).

Kegiatan ini bertujuan untuk melatih mahasiswa sebagai calon guru bisa mengetahui aplikasi canva dalam mendesain media pembelajaran agar lebih kreatif sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang aktif di kelas. Harapan setelah kegiatan ini adalah mahasiswa dapat mengetahui bagaimana cara mendaftar dan mengoperasikan aplikasi Canva dalam mendesain media pembelajaran.

METODE PELAKSANAAN

Metode kegiatan pelatihan ini adalah:

1. Metode Ceramah (Penjelasan Materi)

Metode ini dilakukan untuk menjelaskan materi yang akan disampaikan secara lisan tentang pentingnya media pembelajaran didalam kelas, gambaran umum aplikasi canva, kelebihan dan kekurangannya, bagaimana cara membuat media pembelajaran yang baik dan menarik, bagaimana menggunakan aplikasi Canva, serta memberikan contoh-contoh media pembelajaran yang menarik seperti komik pembelajaran, *mindmapping*, *flipbook*, game pembelajaran, dan lainnya. Tujuannya adalah agar peserta mendapat inspirasi dan membuka pengetahuan awal mahasiswa.

2. Metode Praktik

Metode ini dilakukan agar peserta dapat mengetahui cara mendaftar akun diaplikasi Canva dan membuat satu media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Hasil yang diharapkan adalah peserta mampu memahami konsep awal menggunakan aplikasi Canva, sehingga peserta dapat membuat media pembelajaran yang baik, menarik dan interaktif.

3. Metode Diskusi dan Tanya Jawab

Metode ini bertujuan untuk mengetahui hal-hal dari materi yang belum dipahami oleh peserta. Pemateri membahas dengan rinci pertanyaan-pertanyaan dari peserta sehingga menambah pemahaman peserta terhadap materi pelatihan yang diberikan.

Kegiatan pelatihan ini dibagi menjadi 3 tahap. Rincian ketiga tahap tersebut adalah :

1. Tahap Persiapan

Tahap ini dilakukan koordinasi dengan Ketua STKIP Surya Kasih dan mahasiswa Program Studi PGSD. Selain itu dilakukan analisis situasi untuk dapat menentukan materi yang dibutuhkan oleh peserta .

2. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan pelatihan ini dilaksanakan di kampus STKIP Surya Kasih pada tanggal 18 April 2023. Peserta kegiatan sebanyak 16 orang yang merupakan mahasiswa Program Studi PGSD. Para peserta diwajibkan membawa laptop agar dapat langsung mempraktikkan materi Canva yang diberikan oleh pemateri.

3. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi berupa refleksi dan evaluasi keberhasilan program pelatihan serta hambatan yang dihadapi. Setelah itu, pemateri memberikan saran dan masukan terhadap hambatan yang telah dibuat oleh peserta.

Secara garis besar kegiatan pelatihan dapat diilustrasikan pada Gambar 1 berikut.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pelatihan ini telah dilaksanakan di kampus STKIP Surya Kasih Kefamenanu pada tanggal 18 April 2023. Peserta kegiatan sebanyak 16 orang yang merupakan mahasiswa Program Studi PGSD STKIP Surya Kasih. Antusiasme mahasiswa sebagai calon guru tinggi karena diberikan pengetahuan baru yang dapat mendukung aktivitas pembelajaran di kelas.



Gambar 2. Peserta Pelatihan

Pelatihan dilakukan menggunakan metode ceramah. Pada tahap awal pelatihan, pemateri memaparkan materi tentang pentingnya desain media pembelajaran bagi seorang guru, pengenalan aplikasi Canva, contoh-contoh desain media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva, kelebihan dan kekurangan aplikasi Canva.



Gambar 3. Pemaparan Materi

Pada tahap pelaksanaan peserta mempraktik dengan menggunakan laptop atau *smartphone*. Praktek membuat Canva berikut langkah-langkahnya :

1. Melakukan akses di web dengan mengklik www.canva.com
2. Melakukan *sign up* dengan menggunakan akun gmail atau facebook yang akan dimiliki
3. Pengenalan terhadap menu dari canva seperti *templete*, elemen, teks, *background*, audio
4. Setelah peserta menerima penjelasan mengenai canva, tahap selanjutnya yaitu mencoba mendesain menggunakan aplikasi canva baik melalui laptop atau *smartphone*.

Pada tahap evaluasi dilaksanakan sesi tanya jawab dan diskusi beberapa pertanyaan yang diajukan terkait dengan pemaparan materi. Pertanyaan yang diajukan adalah bagaimana mendapatkan akun premium dari Canva. Terkait dengan pertanyaan tersebut Canva premium yang legal adalah mendaftarkan masa uji coba selama 30 hari dan menggunakan email *education*.



Gambar 4. Foto Bersama Peserta Pelatihan

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan ini dapat berjalan dengan efektif dengan dukungan dan antusias peserta yang mengikuti pelatihan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Hasil pengabdian menunjukkan adanya respon positif dari mahasiswa sebagai calon guru dimana mendapatkan pengetahuan dan ketrampilan baru dalam mendesain media pembelajaran khususnya dengan menggunakan aplikasi Canva.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada Ketua STKIP Surya Kasih yang sudah mengizinkan untuk melakukan kegiatan pelatihan ini dan dosen-dosen STKIP Surya Kasih serta mahasiswa Program Studi PGSD STKIP Surya Kasih yang telah berpartisipasi pada pelaksanaan kegiatan pelatihan ini hingga selesai.

REFERENSI

- Arifin, Ismail, Daud, Azis. 2021. Pelatihan Aplikasi Canva Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan Technological Knowledge Guru Sekolah Menengah di Kabupaten Gowa. *Seminar Nasional Hadil Pengabdian 2021 “Penguatan Riset, Inovasi, dan Kreativitas Peneliti di Era Pandemi Covis-19”*, ISBN : 978-623-387-015-3 ; 468-472
- Ekayani, P. 2017. Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, 2(1);1-11
- Fitriani, Faisol, Wamiliana, Notiragayu, Chasanah. 2022. Pelatihan Canva Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMK Di Bandar Lampung. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Tabikpun*, 3(3);193-202
- Hakim, T. 2015. *Belajar Secara Efektif*. Niaga Swadaya
- Hartono, Lesmana, Permana, Matsun. 2018. Pelatihan dan Pemdampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif. *Jurnal Transformasi*, 14(2);139-147
- Lestari, Nuhikmah, Farhani, Pauziah, dkk. 2022. Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva Bagi Guru di SDN Nagrikaler Purwakarta. *Indonesian journal of Community Services in Engineering & Education*, 2(1);47-54
- Maharani dan Saepuloh. 2016. Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Berbasis IT Bagi Guru-Guru SMP Daarul Faalah Cisaat Kabupaten Sukabumi. *Jurnal Surya:Seri Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1);113-118
- Novitasari, Sari, Mifta. 2020. Pelatihan Membuat Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pengabdian Untuk Mu Negeri*, 14(1);66-73
- Oktiani, I. 2017. Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidika*, 5(2);216-232