

PELATIHAN PEMBUATAN BAHAN AJAR INTERAKTIF DAN INOVATIF BAGI GURU PONDOK PESANTREN AL-WASILAH POLMAN

Nasrah Natsir^{1*} & Latri Aras²

¹Pendidikan Luar Sekolah, Universitas Negeri Makassar

²Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Makassar

Artikel info

Artikel history:

Received: 20/07/22

Revised: 31/10/22

Accepted: 02/11/22

Abstract. Learning media can be visual, audio, and audio visual. Interesting, interactive and innovative learning media can create learning activities that are easy to remember and understand. Canva is a graphic design application that helps users to create various types of creative creatives online. Using Canva as a learning medium can make it easier for teachers to design learning media. Almost all teachers at MTs Al-Wasilah Lemo have not been able to make video-based learning media so that the delivery of material to students is still low. This activity aims to provide training in making learning media using Canva for teachers at MTs Al-Wasilah Lemo, Polewali Mandar. The training activities are carried out in several stages, namely socialization, practice, and evaluation. The results of the activity showed that the trainees got an increase in knowledge and skills related to learning media using the Canva application

Abstrak. Media pembelajaran dapat berupa visual, audio, dan audio visual. Media pembelajaran yang menarik, interaktif dan inovatif dapat menciptakan kegiatan belajar yang mudah diingat dan dipahami. Canva adalah grafis aplikasi desain yang membantu pengguna untuk membuat berbagai jenis materi iklan materi secara online. Menggunakan Canva sebagai media pembelajaran dapat mempermudah guru untuk merancang media pembelajaran. Hampir semua guru di MTs Al-Wasilah Lemo belum bisa membuat media pembelajaran berbasis video sehingga penyampaian materi kepada siswa masih rendah. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan canva untuk guru di MTs Al-Wasilah Lemo, Polewali Mandar. Kegiatan pelatihan dilaksanakan di beberapa tahapan, yaitu sosialisasi, praktik, dan evaluasi. Hasil dari kegiatan menunjukkan bahwa peserta pelatihan mendapat peningkatan pengetahuan dan keterampilan terkait media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva.

Keywords:

Learning Media;

Canva;

Teachers.

Corresponden author:

Email: nasrahnatsir@unm.ac.id

artikel dengan akses terbuka dibawah licensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Tuntutan pendidikan Abad ke-21 menghendaki pendidikan yang memadukan pengetahuan, keterampilan, dan sikap serta penguasaan teknologi informasi dan komunikasi. Terlebih pada pasca pandemi Covid-19, pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam jaringan (Budhayanti & Praba, 2021). Guru pun melaksanakan pembelajaran secara daring dengan menggunakan teknologi digital termasuk media digital (Rusli, 2021). Guru yang profesional disamping dapat memanfaatkan media digital yang tersebar di dunia maya hendaknya juga dapat mendesain dan memproduksi sendiri media pembelajaran (Mahardika, Wiranda & Pramita, 2021; Setiawan & Jatmikowati, 2021). Guru tahu media yang sesuai dengan karakteristik siswa dan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai (Junaedi, 2021).

Guru harus dapat mendesain dan mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi digital. Salah satu aplikasi yang dikenal luas dewasa ini ialah canva for education. Canva for education adalah aplikasi desain grafis secara daring yang memiliki berbagai macam template atau opsi desain (Santi, Mubaraq, Farid, & Sriwanti, 2020). Beberapa fitur dalam canva for education menyediakan desain untuk poster, infografis, komik, foto profil, dan banner (Pelangi, 2020). Canva for education memberikan kemudahan dalam pembelajaran diantaranya adanya desain grafis, animasi, template, bulletin, dan nomor halaman yang menarik; adanya fitur *drag* dan *drop*, praktis dan efisien. Disamping itu, adanya kemudahan dalam mengakses kembali, resolusi gambar yang jelas dan dapat dicetak (Sholeh, Rachmawati, & Susanti, 2020). Canva for education menjadi alternatif guru dalam mengembangkan media pembelajaran bahasa. Penggunaan media pembelajaran canva for education dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Canva for education merupakan aplikasi yang menyediakan template yang lebih atraktif sehingga menarik minat siswa dalam proses pembelajaran (Bakri, Simaremare, Lingga, & Susilowaty, 2021; Rahmasari & Yogananti, 2021). Guru dapat menggunakan banyak contoh di aplikasi canva untuk disajikan kepada siswa, salah satunya adalah berbagai template kreatif Power Point. Pembelajaran bahasa pada dasarnya memiliki pendekatan berbasis teks (Isodarus, 2017; Taum, 2017). Pembelajaran dimulai dengan memahami teks dan diakhiri dengan memproduksi teks (Dharma, Ariesta, & Purwadi, 2019).

Dengan demikian pembelajaran bahasa bergerak dari level kognitif paling rendah yakni mengingat dan memahami sampai ke level kognitif paling tinggi yakni evaluasi dan kreasi (mencipta teks). Untuk dapat mengoptimalkan level kognitif tersebut, guru dapat memanfaatkan aplikasi media pembelajaran canva for education. Dalam pembelajaran bahasa, canva for education dapat digunakan untuk mendesain dan memproduksi media pembelajaran pada berbagai *genre teks* misalnya teks prosedur, teks pengalaman, teks iklan, dan teks berita (Rahmawati & Suhartono, 2019).

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang tergabung dalam Musyawarah Guru di MTs Al-Wasilah Lemo disimpulkan hal-hal sebagai berikut. Pertama, sebagian besar guru masih belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran. Sebagian besar guru hanya mengunduh dan menggunakan media pembelajaran yang beredar di dunia maya. Kedua, sebagian besar guru belum mampu mendesain dan memproduksi sendiri media pembelajaran visual yang interaktif, inovatif, dan menarik. Ketiga, guru belum mengenal aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam mendesain dan memproduksi media pembelajaran visual yang interaktif, inovatif dan mudah dioperasikan. Keempat, umumnya guru belum memahami bahkan sebagian guru belum dapat menggunakan aplikasi interaktif dan inovatif seperti aplikasi canva for education.

Hasil wawancara tersebut mengeksplisitkan adanya keinginan mereka untuk mendapatkan pelatihan dan pendampingan dalam rangka meningkatkan kemahiran untuk mendesain dan memproduksi media pembelajaran interaktif dan inovatif menggunakan aplikasi canva for education. Canva for education dipilih karena beberapa guru di MTs Al-Wasilah Lemo yang akan mengikuti pelatihan dan pendampingan ini sudah mengenal aplikasi canva walaupun belum

mendalam. Pemilihan *canva for education* karena berkaitan dengan akun *belajar.id* yang telah disediakan bagi guru di seluruh Indonesia oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. Kesimpulan sementara dari hasil wawancara tersebut bahwa dibutuhkan pelatihan dan pendampingan dalam optimalisasi *canva*

for education pada pembelajaran bahasa bagi guru di MTs Al-Wasilah Lemo. Berdasarkan analisis situasi yang dijelaskan, pengembangan media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *canva for education* diketahui penting terutama dalam meningkatkan kemampuan literasi digital sesuai dengan tuntutan keterampilan Abad 21 dan pembelajaran daring sesuai dengan Program Belajar dari Rumah bagi guru-guru di Sulawesi Barat dan Polman pada khususnya. Oleh karena itu, diperlukan alternatif aplikasi yang dapat mendukung guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang interaktif, inovatif, dan menarik.

Berdasarkan permasalahan yang ada pada mitra yaitu MTs Al-Wasilah Lemo, tim pengabdian kepada masyarakat (PkM) dari Dosen FIP Universitas Negeri Makassar, berupaya untuk melakukan pelatihan mendesain dan memproduksi media pembelajaran menggunakan *canva for education* di MTs Al-Wasilah Lemo. Metode yang digunakan yaitu dengan melakukan pendampingan dalam mendesain dan memproduksi media pembelajaran menggunakan *canva for education*. Selain itu tim PkM juga melakukan pelatihan atau workshop tutorial pendesainan dan produksi media pembelajaran menggunakan *canva for education*; pendampingan pendesainan media pembelajaran menggunakan *canva for education*; penugasan dalam mendesain dan memproduksi media pembelajaran menggunakan *canva for education* dan; demonstrasi produk media pembelajaran menggunakan *canva for education*.

METODE

Pelaksanaan kegiatan dilaksanakan secara luring di ruang aula pertemuan Pondok Pesantren Al-Wasilah Polman. Pelaksanaan kegiatan pelatihan dibagi menjadi beberapa tahapan meliputi persiapan awal, sosialisasi/ penyuluhan, praktek dan evaluasi kegiatan. Pretest dan posttest juga diberikan kepada peserta pelatihan guna mengetahui kemampuan awal dan akhir guru Pondok Pesantren Al-Wasilah Polman terkait materi yang akan diberikan. Uraian dari masing-masing kegiatan tersebut, meliputi:

Pertama perencanaan, (a) Tim berkoordinasi dengan pihak pemateri dari Universitas Negeri Makassar dan profesional dari suasta, Departemen Agama Kabupaten Polewali Mandar dan Pondok Pesantren Al-Wasilah Polman untuk meminta izin mengadakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat. (b) Tim berkoordinasi dengan Pimpinan Pondok Pesantren Al-Wasilah Polman untuk menentukan waktu pelatihan dan sarana prasarana yang dibutuhkan selama kegiatan. (c) Membentuk tim kerja untuk pelaksanaan kegiatan yang terdiri dari dosen dan mahasiswa. (d) Membuat kuisioner pretest dan posttest, (e) Membuat persentasi dari berbagai sumber referensi untuk materi pelatihan.

Kedua pelaksanaan Kegiatan pelatihan dilakukan dengan metode ceramah interaktif dan praktik langsung menggunakan wifi dan komputer yang disediakan Pondok Pesantren Al-Wasilah Polman maupun yang dipasilitasi tim pengajar. Sebelum pemaparan materi, guru-guru diberikan kuisioner dan soal pretest yang berisi soal-soal terkait Canva. Selanjutnya pemaparan materi, materi yang akan disampaikan berupa pengenalan aplikasi Canva; cara register di Canva; fitur-fitur yang tersedia dalam pembuatan video menggunakan Canva dan praktik pembuatan video pembelajaran menggunakan Canva. Pada sesi terakhir, guru-guru diberikan kuisioner dan posttest yang berisi soal sama dengan pretest. Hal ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas dari kegiatan pelatihan.

Ketiga Evaluasi Evaluasi tertulis dalam bentuk pre/posttest dilakukan pada sesi awal dan akhir kegiatan untuk mengetahui pemahaman guru Pondok Pesantren Al-Wasilah Polman terhadap materi yang diberikan. Dalam pelaksanaan kegiatan ini, tim melakukan metode pendekatan persuasif dan edukatif. Persuasif, yaitu pendekatan yang bersifat himbauan, ajakan,

dan dukungan tanpa ada unsur paksaan bagi peserta untuk berperan aktif dalam kegiatan ini. Edukatif, yaitu pendekatan sosialisasi, pelatihan, dan pendampingan sebagai sarana transfer ilmu pengetahuan dan keterampilan/ softskill untuk peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permasalahan yang dihadapi oleh mitra yaitu Pondok Pesantren Al-Wasilah Polman diantaranya: (1) belum ada guru di Pondok Pesantren Al-Wasilah Polman yang memanfaatkan media pembelajaran video pada proses pembelajarannya; (2) belum ada guru yang mengikuti pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis video; (3) sebagian guru belum memiliki laptop, sehingga selama ini proses pembelajaran menggunakan media handphone hanya memanfaatkan aplikasi WhatsApp; dan (4) minimnya kreatifitas dalam memanfaatkan aplikasi desain grafis yang tersedia di media handphone.

Berdasarkan permasalahan mitra yang sudah dipaparkan, tim pengusul dan mitra telah sepakat bahwa update kompetensi guru dalam hal kemampuan membuat video pembelajaran merupakan persoalan prioritas yang harus diselesaikan baik dikondisi COVID 19 maupun sesudah COVID 19 berakhir. Update kompetensi dilakukan melalui pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis video menggunakan aplikasi Canva bagi guru Pondok Pesantren Al-Wasilah Polman.



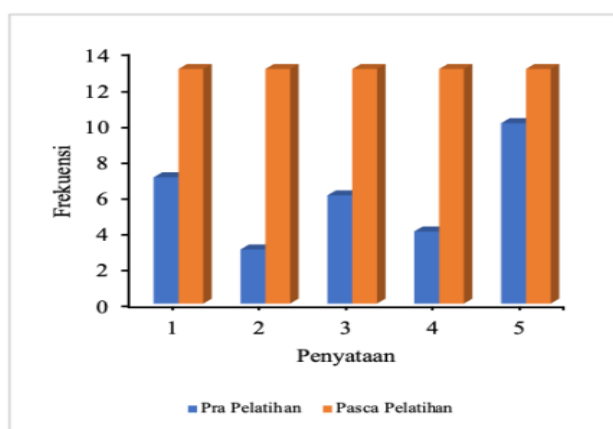
Gambar 1. Sosialisasi Canva bagi Guru Pondok Pesantren Al-Wasilah Polman

Kegiatan pelatihan dilaksanakan di Aula Pertemuan Pondok Pesantren Al-Wasilah Polman. Kegiatan diawali dengan sosialisasi tentang Canva (Gambar 1). Bapak ibu guru yang mengikuti pelatihan sebanyak 16 orang. Sebelum dan sesudah kegiatan, peserta pelatihan diminta mengisi kuisioner persepsi melalui link google form yang berisi pernyataan-pernyataan: (1) Saya mengetahui kegunaan aplikasi Canva; (2) Saya dapat membuat media pembelajaran dengan menggunakan Canva; (3) Saya mengetahui fitur-fitur (*audio, background, record video dsb*) yang tersedia di Canva; (4) Saya dapat menggunakan fitur-fitur (*audio, background, record video dsb*) yang tersedia di Canva; dan (5) Media pembelajaran yang dihasilkan dengan Canva menarik dan efektif. Kegiatan setelah sosialisasi ialah praktek membuat media pembelajaran menggunakan komputer PC yang disediakan pihak sekolah (Gambar 2).



Gambar 2. Praktek Canva di Pondok Pesantren Al-Wasilah Polman

Dari 16 peserta yang mengikuti pelatihan, 13 peserta mengisi kuisioner pra pelatihan dan pasca pelatihan. Hasil persepsi responden dari lima pernyataan pada kuisioner ditampilkan pada Gambar 3. Peserta mengetahui kegunaan aplikasi Canva sebelum pelatihan sebanyak 7 guru dan setelah mengikuti pelatihan seluruh peserta mengetahui kegunaan aplikasi Canva sebagai aplikasi desain grafis terutama untuk membuat media pembelajaran. Sebelum pelatihan, 3 guru menyatakan mampu membuat media pembelajaran dengan menggunakan Canva dan setelah mengikuti kegiatan terdapat kenaikan 10 guru dari sebelumnya. Selain itu pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan fitur-fitur yang tersedia pada aplikasi terdapat kenaikan signifikan dari sebelum pelatihan.



Deskriptif dari data pretest dan posttest disajikan pada Tabel 1. Nilai pretest paling rendah sebesar 20 dan posttest 60, namun kedua tes tersebut memiliki nilai maksimal yang sama. Rata-rata nilai pretest sebesar 64. Nilai tersebut lebih rendah dibandingkan rata-rata nilai yang diperoleh peserta pada saat posttest sebesar 87.5. Hasil data pretest lebih beragam dibandingkan data posttest.

Tabel 1. Statistika Deskriptif Pretest dan Posttest

Variabel	Min	Max	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest</i>	20	100	64.375	22.2017
<i>Posttest</i>	60	100	87.500	12.383

Nilai pretest ditentukan melalui nilai hasil mini quiz yang diberikan sebelum pelatihan Canva dilakukan dan nilai posttest merupakan nilai hasil mini quiz setelah guru-guru menerima pelatihan Canva. Uji paired t-test antara pretest dan posttest dilakukan untuk mengetahui perbedaan pengetahuan antara sebelum dan sesudah pelatihan.

Tabel 2. Hasil Uji Perbandingan *Pretest* dan *Posttest*

	df	t-statistics	P-value
<i>Post - Pre</i>	15	5.201	0.000

Tabel 2 menunjukkan hasil paired t-test. Nilai t statistics sebesar 5.201 lebih besar dibandingkan $t_{0.025;15}$ sebesar 2.49 dan p-value lebih kecil dibandingkan 0.05 sehingga dapat dinyatakan terdapat perbedaan secara statistik antara nilai pretest dan posttest. Hal ini dapat disimpulkan jika kegiatan pengabdian masyarakat pada guru-guru Pondok Pesantren Al-Wasilah Polman melalui pelatihan Canva memiliki tingkat efektifitas yang signifikan. Guru-guru yang mengikuti pelatihan mendapatkan informasi pengetahuan dan keterampilan terkait media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva.

Peserta setelah mendapatkan pelatihan memiliki kompetensi dalam membuat video pembelajaran yang menarik dan interaktif. Peserta juga menerapkan canva dalam pembuatan media pembelajaran pada mata pelajaran yang diampu.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang inovatif dan interaktif sangat diperlukan untuk menunjang suatu pendidikan. Media yang disajikan pada saat ini lebih mengedepankan teknologi dan komunikasi untuk diimplementasikan di ranah-ranah pendidikan, terutama pembelajaran di pondok-pondok pesantren. Bagaimana media pembelajaran memberi alat bantu berupa ilmu pengetahuan, serta mengasah kreativitas dan keterampilan peserta didik dalam pembelajarannya di Pondok Pesantren.

Aplikasi Canva dapat dimanfaatkan dalam ranah pendidikan. Canva adalah aplikasi online yang mempunyai beragam template serta fitur-fitur yang ada untuk membantu guru (pengajar) serta peserta didik (pembelajar) memudahkan dalam melakukan pembelajaran yang berbasis teknologi, keterampilan, kreativitas, dan manfaat lainnya yang di dapat. Menarik perhatian dan minat dalam belajar dengan penyajian bahan ajar atau materi yang menarik. Untuk mengetahui manfaat serta keefektifan lainnya dalam pemakaian aplikasi Canva sebagai media pembelajaran di Pondok Pesantren, diperlukannya penelitian lebih lanjut untuk menunjang ketercapaian serta keberhasilan dalam menggunakan media pembelajaran di Pondok Pesantren. Selama pelatihan para guru pondok Pesantren Al-Wasilah Polman selaku peserta mendapatkan tambahan pengetahuan dan keterampilan tentang pembuatan media pembelajaran dengan canva, peserta juga antusias selama kegiatan dan langsung menerapkan menggunakan canva untuk mata pelajaran yang diampu.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada LP2M Universitas Negeri Makassar yang telah memberi dukungan financial melalui Program Kemitraan Masyarakat (PKM).

DAFTAR RUJUKAN

1. Bakri, N. F., Simaremare, E. S., Lingga, I. S., & Susilowaty, R. A. (2021). Pelatihan pembuatan materi presentasi dan video pembelajaran menggunakan aplikasi canva kepada guru di Kota Medan dan Jayapura secara online. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 7(1), 1–10.
2. Budhayanti, C. I. S., & Praba, L. N. (2021). Pelatihan strategi pembelajaran daring bagi guru-guru di SDN 01 dan 05 Pluit. *DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(5), 1170–1180.
3. Rusli, D. (2021). Pelatihan media belajar digital bagi guru SDIT Mutiara Pariaman di Era New Normal. *DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(5), 1226–1231.
4. Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281.
5. Junaedi, S. (2021). Aplikasi canva sebagai media pembelajaran daring untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas mahasiswa pada mata kuliah English for information communication and technology. *Bangun Rekaprima*, 07(2), 80–89.
6. Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96.
7. Santi, I. N., Mubaraq, R., Farid, F., & Sriwanti, S. (2020). Pelatihan membuat logo usaha menggunakan aplikasi canva bagi mahasiswa wirausaha. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 8(November), 41–45.
8. Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan aplikasi canva untuk membuat konten gambar pada media sosial sebagai upaya mempromosikan hasil produk UKM. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Berkemajuan*, 4(November), 430–436.
9. Rahmawati, D., & Suhartono, S. (2019). Pendidikan lingkungan melalui kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks. In *Eksplorasi Bahasa, sastra, dan Budaya Jawa Timuran sebagai Upaya Penguatan Pendidikan Berbasis Ekologi* (pp. 119–128).
10. Isodarus, P. B. (2017). Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks. *Jurnal Ilmiah Kebudayaan Sintesis*, 11(1), 1–11.
11. Dharma, P. S. V., Ariesta, R., & Purwadi, A. J. (2019). Implementasi pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks di SMA Negeri 1 Bengkulu Tengah kelas XI. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 3(1), 66–74.