

Pemanfaatan *Canva for Education* untuk Meningkatkan Keterampilan Membuat Bahan Ajar bagi Guru Sekolah Menengah

Dian Dwi Putri Ulan Sari Patongai^{a,*}, Nurhayati B^a, Hilda Karim^a, Saparuddin^a

^aJurusan Biologi, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Makassar, Jl. Dg Tata Raya UNM, Makassar

Abstrak

Canva adalah platform desain grafis yang digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Aplikasi ini juga menyediakan beragam contoh desain untuk digunakan. Permasalahan yang dihadapi mitra adalah Bahan ajar yang dikembangkan selama ini kurang menarik dan kurang variative serta menggunakan media konvensional. Solusi yang diberikan adalah memberikan pelatihan tentang pembuatan bahan ajar dengan mengoptimalkan aplikasi desain grafis canva, sehingga guru-guru dapat menghasilkan bahan ajar yang lebih menarik dan beragam yang dapat memberikan impact bagi minat belajar dan minat baca peserta didik. Target yang ingin dicapai adalah Peningkatan kemampuan mitra dalam mengembangkan bahan ajar dengan mengoptimalkan canva sebagai platform yang mendukung. Adapun tahapan pelaksanaan pelatihan ini terdiri dari Tahap persiapan, Tahap pelaksanaan yang meliputi pemberian materi pengenalan canva, pelatihan dan praktik, penugasan mandiri dan evaluasi. Hasil yang diperoleh setelah pelaksanaan pelatihan adalah adanya peningkatan kemampuan guru dalam membuat dan memanfaatkan canva dalam membuat bahan ajar. Hasil evaluasi kegiatan menunjukkan respon peserta menunjukkan skor rata-rata 3,64 (kriteria sangat baik).

Kata Kunci: Canva, Bahan Ajar, Pelatihan Guru.

1. Pendahuluan

Perubahan dunia yang sedemikian cepat juga berdampak pada pergeseran paradigma dalam dunia Pendidikan. Pesatnya perkembangan global menuntut praktisi Pendidikan khususnya guru untuk dapat beradaptasi terhadap perubahan tersebut. Menurut Marzano, R. J & Heflebower (2012) terdapat tiga aspek yang perlu dimiliki oleh pendidik yaitu: 1) Keterampilan media, informasi dan teknologi, 2) Keterampilan Pembelajaran dan Inovasi, 3) Kecakapan Hidup dan Karier. Pembelajaran pada abad 21 mengintegrasikan berbagai perangkat teknologi dalam melakukan seluruh rangkaian proses interaksi antara peserta didik dan guru dengan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Teknologi berperan aktif sebagai alat, proses, dan sekaligus sumber untuk belajar dan melaksanakan pembelajaran (Rahmadi, 2019).

Pada Undang-Undang Nomor 14 tahun 2005, tentang guru dan dosen disebutkan bahwa "Kompetensi guru sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 Kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi. Kompetensi yang disebutkan dalam UU No. 14 Tahun 2005 ini merupakan standar kompetensi yang wajib dimiliki guru agar para guru dapat mengajar dengan baik dan benar. Dalam kompetensi pedagogic guru dituntut untuk mampu merencanakan pembelajaran termasuk

* Corresponding author:

E-mail address: dianputriulan@unm.ac.id

menyiapkan komponen-komponen dalam pembelajaran untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Salah satu komponen yang perlu dipersiapkan dalam pembelajaran adalah bahan ajar.

Magdalena dkk (2020) mengartikan bahan ajar sebagai bahan atau materi yang disusun secara lengkap dan runtut dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip pembelajaran yang proses pembelajaran. Bahan ajar bersifat sistematis artinya disusun secara urut sehingga memudahkan siswa belajar. Di samping itu bahan ajar juga bersifat unik dan spesifik yang berarti bahwa bahan ajar hanya digunakan untuk sasaran tertentu dan dalam proses pembelajaran tertentu. Bahan ajar menurut bentuknya dibedakan menjadi empat macam, yaitu bahan ajar cetak, bahan ajar dengar, bahan ajar pandang dengar, dan bahan ajar interaktif. Menurut Kemendiknas (2010) bahan ajar merupakan komponen pembelajaran yang sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran. Senada dengan pendapat oleh Suwarni. E. (2015) bahwa proses pembelajaran dapat lebih efektif dan efisien jika tersedia sumber belajar salah satunya bahan ajar berupa buku ajar. Ada beberapa keuntungan menggunakan bahan ajar diantaranya dapat meningkatkan motivasi peserta didik dan pencapaian hasil belajar sesuai dengan kemampuannya (Santya 2009).

Bahan ajar merupakan komponen penting dalam pembelajaran, sehingga perlu dikembangkan dengan sebaik mungkin untuk menunjang pembelajaran yang efektif. Setelah dilakukan analisis situasi pada lokasi mitra ditemukan bahwa guru-guru masih kesulitan dalam menyusun bahan ajar yang menarik. Beberapa bahan ajar yang dikembangkan cenderung kurang variatif dan estetik, sehingga berpengaruh pada minat baca peserta didik yang rendah. Sebagian besar guru membuat bahan ajar yang cenderung monoton dan kurang menarik. Aplikasi yang sering digunakan kurang beragam.

Hasil observasi pada lokasi sasaran (mitra) pengembangan bahan ajar lebih banyak menggunakan ms. Power point dan ms. Word. Bahkan ada yang mengembangkan bahan ajar secara konvensional. Adapun aplikasi canva dan cara penggunaannya menjadi hal yang asing dan tidak familiar bagi guru-guru di lokasi tersebut. Canva adalah aplikasi desain grafis yang menjembatani penggunaannya agar dengan mudah merancang berbagai jenis material kreatif secara online (Hijrah dkk. 2021). Canva dapat digunakan untuk membuat grafis media sosial, presentasi, poster, dokumen dan konten visual lainnya. Aplikasi ini juga menyediakan beragam contoh desain untuk digunakan. Aplikasi ini menyediakan ribuan template yang bisa dimanfaatkan untuk membuat bahan ajar, baik dalam bentuk video, presentasi, e-modul, infografis dan lain sebagainya. Aplikasi ini digunakan secara online baik yang basic maupun berbayar.

Banyaknya fitur yang tersedia dalam Canva memungkinkan aplikasi tersebut dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. aplikasi canva memuat banyak template yang bisa memudahkan guru saat mengembangkan desain media dan bahan pembelajaran yang kreatif dan juga dapat membuat peserta didik tertarik. Baik dalam bentuk slide presentasi, dalam bentuk infografis, atau pun dalam bentuk video pembelajaran interaktif. Canva memberikan ruang bagi guru untuk bereksplorasi dan mengembangkan kreativitasnya dalam mendesain media pembelajaran. (Wulandari dan Mudinilah,2022).

Permasalahan yang dihadapi mitra di SMP Negeri 21 Bulukumba adalah Bahan ajar yang dikembangkan selama ini kurang menarik dan kurang variatif serta menggunakan media konvensional. Sehingga menurunkan minat baca dari peserta didik. Mitra belum memiliki keterampilan terkait Pengembangan bahan ajar yang lebih variatif dan menarik dengan menggunakan aplikasi khususnya aplikasi canva.

Canva merupakan aplikasi desain grafis yang terbilang mudah diakses dan mudah digunakan sehingga guru-guru dari berbagai kalangan dapat menggunakan aplikasi ini dengan mudah untuk

mengembangkan bahan ajar yang lebih variatif, estetik, dan ergonomis. Dengan menggunakan aplikasi Canva, guru dapat mengajarkan ilmu pengetahuan, kreativitas, serta keterampilan yang akan didapatkan untuk peserta didik, sehingga media ini juga dapat dimanfaatkan dalam berbagai ranah kehidupan (Pelangi, 2020). Penelitian yang dilakukan oleh Ramhatullah dkk (2020), mengungkapkan bahwa Media pembelajaran dengan aplikasi canva sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Penggunaannya sangat efektif baik digunakan secara luring maupun secara daring. PKM Optimalisasi canva merupakan solusi yang ditawarkan oleh tim pengabdian untuk mengatasi permasalahan mitra terkait pengembangan bahan ajar yang variatif. Diharapkan, dengan dilakukannya PKM ini dapat memberikan pengetahuan dan meningkatkan keterampilan mitra dalam hal pengembangan bahan ajar khususnya yang berbasis digital

Tujuan kegiatan ini adalah memberikan pelatihan tentang pembuatan bahan ajar dengan mengoptimalkan aplikasi desain grafis canva, sehingga guru-guru dapat menghasilkan bahan ajar yang lebih menarik dan beragam yang dapat memberikan impact bagi minat belajar dan minat baca peserta didik. Dalam Pelatihan ini. Guru-guru sebagai peserta pelatihan diberikan kesempatan untuk berlatih secara langsung mengoptimalkan semua fitur yang ada pada aplikasi canva, khususnya untuk pengembangan bahan ajar baik video, infografis, e-modul maupun bahan presentasi lainnya.

2. Metode Pelaksanaan

2.1 Lokasi dan Waktu Pelaksanaan

Pelatihan Pembuatan bahan ajar dengan mengoptimalkan platform canva Bagi Guru Sekolah Menengah dilaksanakan secara luring di SMP Negeri 21 Bulukumba Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba 9 Mei 2022 dan dilanjutkan dengan pendampingan secara daring melalui aplikasi *whatsapp*. Kegiatan ini diikuti oleh guru-guru sekolah menengah di wilayah Kecamatan Kajang Kabupaten Bulukumba yang berjumlah 20 Orang.

2.2 Luaran Pengabdian

Kegiatan dilakukan dengan memberikan pelatihan tentang pembuatan bahan ajar dengan mengoptimalkan aplikasi desain grafis canva, sehingga guru-guru dapat menghasilkan bahan ajar yang lebih menarik dan beragam yang dapat memberikan *impact* bagi minat belajar dan minat baca peserta didik. Luaran pengabdian ini adalah peserta pelatihan mampu menghasilkan bahan ajar berupa *Slide* Presentasi, Infografis dan Lembar Kerja Siswa yang menarik. Evaluasi kegiatan juga dilakukan dengan mengukur respon kepuasan dengan menggunakan instrument kepuasan melalui google form pada tautan <https://s.id/1ndLl>.

2.3 Prosedur Pelatihan

Adapun langkah-langkah yang akan dilakukan dalam program kemitraan masyarakat ini mencakup beberapa tahapan berikut.

a. Tahap Persiapan

Dalam tahap persiapan ini ada beberapa hal yang dilakukan oleh tim pelaksana, yakni koordinasi tim pelaksana untuk merencanakan pelaksanaan secara konseptual, operasional serta pembagian tugas masing masing anggota tim, penentuan dan rekrutmen peserta kegiatan, seperti lembar presensi, pelatihan dan persiapan konsumsi, publikasi, izin penggunaan lokasi kegiatan, dan dokumentasi.

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan tahap pelaksanaan kegiatan ini diberikan kepada kelompok guru di Kabupaten Bulukumba, pelaksanaan kegiatan ini ada beberapa tahapan yaitu:

- 1) Pemberian materi. Pada tahap ini dilakukan pemberian materi pelatihan optimalisasi canva dalam pembuatan bahan ajar. Pada tahap ini diperkenalkan terkait semua fitur yang ada dalam canva yang dapat dioptimalkan untuk membuat bahan ajar.
- 2) Pelatihan (Praktik). Peserta Pelatihan diberikan pengalaman langsung dalam mengoptimalkan canva, menggunakan setiap fitur dan template yang tersedia dalam canva dalam pembuatan bahan ajar.
- 3) Pemberian Tugas Mandiri Peserta Pelatihan diberikan penugasan secara mandiri untuk mengembangkan bahan presentasi, lembar kerja peserta didik sederhana dan infografis, yang akad diserahkan secara online melalui aplikasi whatsapp.
- 4) Evaluasi. Kegiatan Evaluasi kegiatan PKM dilakukan dengan cara yakni evaluasi terhadap proses dan evaluasi terhadap hasil. Evaluasi terhadap proses dilihat dari keseriusan dan ketekunan para peserta. Dan Evaluasi terhadap hasil dengan cara setiap peserta diberi questioner online dengan google form. Hasil angket yang dibagikan dan telah diisi dikumpulkan oleh tim PKM untuk selanjutnya dianalisis hasilnya untuk mendapatkan data

3. Pelaksanaan dan Hasil Kegiatan

Pelatihan dilakukan selama satu hari pelatihan secara luring, dan dilanjutkan tiga hari pendampingan secara daring melalui aplikasi whatsapp. Kegiatan pelatihan Tahapan kegiatannya meliputi pemberian materi yang berisi tentang pengenalan platform Canva, pengenalan fitur dan prosedur pembuatan bahan ajar dengan canva, kemudian dilanjutkan dengan kegiatan simulasi dan praktik langsung.

Tahap pertama yaitu pemaparan materi dari narasumber dalam hal ini tim pengabdian terkait dengan pengenalan platform canva dan dilanjutkan dengan pengenalan fitur-fitur pada canva. Pada tahapan ini, guru sebagai peserta pelatihan diperkenalkan berbagai macam fitur canva yang dapat dimanfaatkan dalam mengembangkan bahan ajar seperti slide presentasi, infografis, template modul dan LKPD. Pada tahapan ini juga diberikan pengetahuan terkait pembuatan akun *canva for education*.



Gambar 1. Tim PKM Memberikan Materi Pengenalan Platform Canva



Gambar 2. Tim PKM Mengenalkan Fitur yang Dapat Dioptimalkan dalam *Platform Canva*

Tahapan selanjutnya adalah Simulasi dan praktik. Pada tahapan ini, peserta pelatihan melakukan praktik langsung pada PC dan laptop masing-masing dengan mengikuti setiap Langkah-langkah yang disimulasikan. Peserta pelatihan diberikan kebebasan memilih jenis bahan ajar yang akan dibuat. Sebagian besar peserta pelatihan memilih membuat bahan ajar LKPD dan bahan ajar berbasis presentasi. Kegiatan praktik langsung juga disertai dengan pembimbingan intensif dari tim pengabdian. Selain itu, pada kegiatan ini, peserta pelatihan dituntun untuk membuat akun Canva for education dengan mengunggah SK Mengajar untuk mendapatkan fitur-fitur premium dari canva.

Setelah kegiatan simulasi dan praktik, dilanjutkan dengan kegiatan diskusi dan tanya jawab. Peserta pelatihan diberikan kesempatan untuk menanyakan berbagai hal seputar fitur canva. Dalam kegiatan diskusi, peserta banyak menanyakan terkait menginputan media dalam bentuk video dan audio dalam bahan ajar. Selain itu pertanyaan yang banyak muncul juga seputar pengunduhan bahan ajar dalam berbagai format seperti *.pdf*, *.png* *.ppt* dan lainnya.

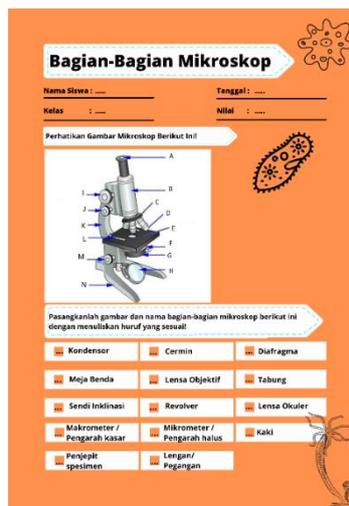


Gambar 3. Peserta PKM Melakukan Simulasi dan Praktik Langsung Menggunakan *Platform*

Tahapan selanjutnya dilakukan pemberian tugas mandiri disertai dengan pendampingan dan konsultasi oleh tim. Peserta diberikan tugas untuk membuat bahan ajar dengan canva. Kegiatan pendampingan dilakukan secara daring dengan memanfaatkan aplikasi Whatsapp. Review tugas

dilakukan dengan peserta mengirimkan link bahan ajar yang telah dibuat melalui whatsapp untuk selanjutnya direview oleh tim kemudian diberikan feedback untuk perbaikan.

Adapun hasil yang dicapai setelah dilaksanakannya kegiatan pelatihan ini adalah peningkatan keterampilan guru dalam membuat bahan ajar yang kreatif dan menarik dengan mengoptimalkan canva sebagai platform pendukung yang ditunjukkan dengan terselesaikannya tugas mandiri berupa pembuatan bahan ajar. Bentuk penugasan mandiri yang diberikan berupa pembuatan bahan ajar Presentasi, Infografis dan Lembar Kerja Siswa. Setelah dilakukan penugasan dan pendampingan secara online dengan menggunakan aplikasi Whatsapp, peserta pelatihan menyelesaikan tugas mandiri dan menyereahkan tautan bahan ajar yang telah dibuat untuk diulas oleh tim PKM. Contoh bahan ajar yang dikembangkan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4. Salah Satu Tampilan Lembar Kerja Peserta Didik yang Dibuat oleh Peserta Pelatihan dengan Menggunakan Canva

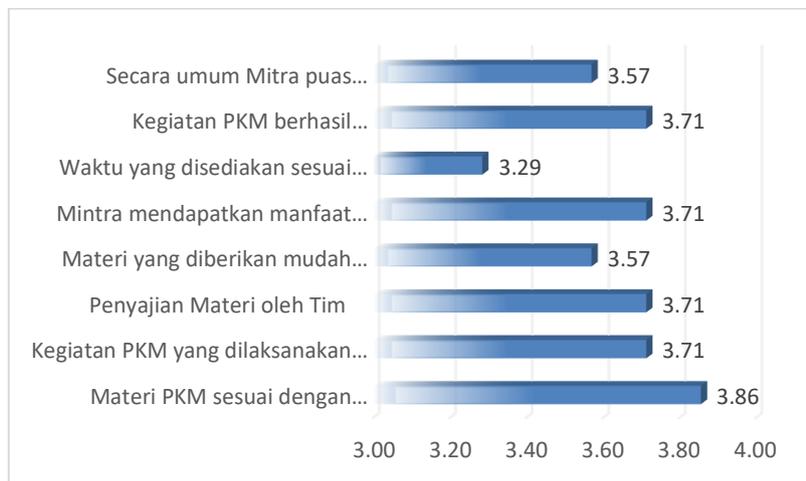


Gambar 5. Tampilan Bahan Presentasi yang Dibuat oleh Peserta Pelatihan dengan Menggunakan Canva

Untuk respon kepuasan mitra, peserta diminta untuk mengisi angket dengan skala penilalain menggunakan skala likert melalui tautan <https://s.id/1ndLl>. Hasil respon yang diberikan oleh peserta pelatihan terhadap pelaksanaan kegiatan ini berada pada kategori sangat baik dengan skor rata-rata 3,64. Hasil respon kepuasan mitra dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut ini.

Tabel 1. Respon Peserta Terhadap Kegiatan Pelatihan Optimalisasi Canva Ddlam Pembuatan Bahan Ajar

Uraian	Skor	Kriteria
Materi PKM sesuai dengan kebutuhan Mitra/Peserta	3.86	Baik sekali
Kegiatan PKM yang dilaksanakan sesuai dengan harapan mitra	3.71	Baik sekali
Penyajian Materi oleh Tim	3.71	Baik sekali
Materi yang diberikan mudah dipahami dan jelas	3.57	Baik sekali
Mintra mendapatkan manfaat langsung dari kegiatan PKM	3.71	Baik sekali
Waktu yang disediakan sesuai dengan penyampaian materi	3.29	Baik
Kegiatan PKM berhasil meningkatkan keterampilan mitra	3.71	Baik Sekali
Secara umum Mitra puas terhadap kegiatan PKM	3.57	Baik sekali
Rata -Rata	3.64	Baik sekali



Gambar 6. Respon Peserta terhadap Kegiatan Pelatihan Optimalisasi Canva dalam Pembuatan Bahan Aja

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pelatihan ini dapat disimpulkan bahwa melalui pelatihan yang telah diberikan, peserta mampu untuk membuat bahan ajar dengan mengoptimalkan fitur-fitur yang ada pada aplikasi canva. Dari segi kepuasan peserta, hasil respon peserta menunjukkan bahwa pengabdian masyarakat ini memiliki skor rata-rata 3,64 (kriteria sangat baik).

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam kegiatan PKM ini, terkhusus kepada Pihak Kepala SMP NEGERI 21 BULUKUMBA dan seluruh guru di SMP Negeri 21 Bulukumba sebagai mitra dalam kegiatan atas dukungan dan kerjasama yang luar biasa. Terima kasih pula kepada pihak Jurusan Biologi FMIPA UNM atas dukungan yang diberikan kepada tim sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan lancar.

Daftar Pustaka

- Hijrah, L., Arrayansah, M, F., Putri, K., Arija, N., & Putri, R, K. (2021). Pelatihan penggunaan canva bagi siswa di Samarinda. *Plakat: Jurnal Pelayanan Kepada Masyarakat*, 3(1), 98-106. <http://dx.doi.org/10.30872/plakat.v3i1.5849>.
- Kemdiknas. (2010). *Pendidikan karakter di Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta: Ditjen mandikdasmen.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Nasrullah, N., & Amalia, D. A. (2020). Analisis bahan ajar. *NUSANTARA*, 2(2), 311-326. <https://doi.org/10.36088/nusantara.v2i2.828>.
- Marzano, R. J & Heflebower, T. (2012). *Teaching & assesing 21st century skills (the classroom strategies series)*. Bloomington: E_Book from marzanoresearch.com.
- Pelangi, Garris. (2020). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, 8(2), 79-96. <http://dx.doi.org/10.32493/sasindo.v8i2.79-96>.
- Rahmadi, I, F. (2019). Technological pedagogical content knowledge (TPACK): Kerangka pengetahuan guru abad 21. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 6(1), 65-74. <http://dx.doi.org/10.32493/jpkn.v6i1.y2019.p65-74>.
- Rahmatullah. Inanna. Ampa, A, T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2). 317-327. <https://doi.org/10.23887/jjpe.v12i2.30179>.
- Sanjaya (2006). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Kencana Prenada Media.
- Santyasa, I Wayan. (2009). Metode penelitian pengembangan & teori pengembangan modul. Makalah disajikan dalam pelatihan bagi para guru TK, SD, SMP, SMA, dan SMK tanggal 12-14 Januari 2009 di kecamatan Nusa Penida kabupaten Klungkung.