

Pelatihan Aplikasi Canva untuk Mendukung Kreativitas Guru dalam Sistem Pembelajaran di SMPN 3 Wih Pesam

by Mustafa Kamal

Submission date: 11-Jun-2024 09:55AM (UTC+0700)

Submission ID: 2400076547

File name: AKSI_NYATA_VOL_1_NO_2_APRIL_2024_HAL_01-09.pdf (848.28K)

Word count: 2394

Character count: 14851



Pelatihan Aplikasi Canva untuk Mendukung Kreativitas Guru dalam Sistem Pembelajaran di SMPN 3 Wih Pesam

Canva Application Training To Support Teacher Creativity In The Learning System At SMPN 3 Wih Pesam

Mustafa Kamal¹, Richasanty Septima S², Ira Zulfa³
^{1,2,3} Universitas Gajah Putih

*Korespondensi penulis : kamalondrong@gmail.com¹, richasantyseptima@gmail.com², irazulfa@gmail.com³

Article History:

Received: 28 Februari 2024

Accepted: 10 Maret 2024

Published: 24 April 2024

Keywords: Training, Canva, Creativity, SMPN 3 Wih Pesam

Abstract: Canva app is a graphic design platform that has become a favorite among users who don't have a graphic design background. With a variety of easy-to-use features and templates, Canva is perfect for teachers who want to create engaging and interactive learning materials. The purpose of building a Canva application is to make users easy to use and free of charge with hundreds of attractive design templates for the community. Canva is also a multifunctional application that can be used for the development of learning media. One of the main benefits of Canva app training is to increase teacher creativity in creating engaging learning. The methods used in this community service activity are discussion, training and practice. The results of this canva application training activity are (1) the canva application can improve the quality of learning materials delivered by teachers, (2) the canva application increases the attractiveness of learning, (3) the canva application can encourage teacher creativity better, (4) increase the use of technology for teachers in learning materials.

Abstrak

Aplikasi canva adalah platform desain grafis yang telah menjadi favorit di kalangan pengguna yang tidak memiliki latar belakang desain grafis. Dengan berbagai fitur dan template yang mudah digunakan, canva sangat cocok untuk para guru yang ingin menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Tujuan dibangunnya suatu aplikasi canva adalah untuk membuat penggunaannya mudah menggunakan serta tidak berbayar dengan ratusan template desain yang menarik untuk masyarakat. Canva juga merupakan aplikasi multifungsi yang dapat digunakan untuk pengembangan media pembelajaran. Salah satu manfaat utama dari pelatihan aplikasi canva adalah meningkatkan kreativitas guru dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik. Metode yang digunakan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah diskusi, pelatihan dan praktik. Adapun hasil dari kegiatan pelatihan aplikasi canva ini adalah (1) Aplikasi canva dapat meningkatkan kualitas materi pembelajaran yang disampaikan oleh para guru, (2) Aplikasi canva meningkatkan daya tarik pembelajaran, (3) Aplikasi canva dapat mendorong kreatifitas guru dengan lebih baik, (4) Meningkatkan penggunaan teknologi bagi guru dalam pembelajaran.

Kata kunci: Pelatihan, Canva, Kreativitas, SMPN 3 Wih Pesam

* Mustafa Kamal, kamalondrong@gmail.com

PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, teknologi telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari. Salah satu teknologi yang telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan adalah aplikasi canva. Aplikasi ini menawarkan beragam fitur dan alat desain yang memungkinkan pengguna untuk membuat karya visual yang menarik dan profesional.

Pendidikan merupakan aspek penting bagi perkembangan sumber daya manusia, sebab pendidikan merupakan wahana atau salah satu instrumen yang digunakan bukan saja membebaskan manusia dari keterbelakangan, melainkan juga dari kebodohan dan kemiskinan. Keberhasilan pendidikan dipengaruhi oleh banyak faktor bukan hanya faktor SDM saja, sarana dan prasarana pendidikan, metode dan media pembelajaran juga merupakan hal yang tidak kalah penting.

Aplikasi canva adalah platform desain grafis yang telah menjadi favorit di kalangan pengguna yang tidak memiliki latar belakang desain grafis. Dengan berbagai fitur dan template yang mudah digunakan, canva sangat cocok untuk para guru yang ingin menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan interaktif. Tujuan dibangunnya suatu aplikasi canva adalah untuk membuatnya mudah menggunakan serta tidak berbayar dengan ratusan template desain yang menarik untuk masyarakat. Canva juga merupakan aplikasi multifungsi yang dapat digunakan untuk pengembangan media pembelajaran.

Dalam konteks pendidikan, guru memiliki peran penting dalam mendukung kreativitas dan inovasi dalam pembelajaran. Dengan menggunakan aplikasi canva, guru dapat menciptakan materi pembelajaran yang menarik, menggugah minat siswa, dan meningkatkan efektivitas pembelajaran. SMPN 3 Wih Pesam adalah salah satu sekolah menengah pertama yang memiliki visi untuk mendorong kreativitas guru dalam sistem pembelajaran mereka. Dalam upaya untuk mencapai tujuan ini, pelatihan canva diadakan untuk memberikan dukungan yang lebih besar kepada guru dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik dan inovatif.

Salah satu manfaat utama dari pelatihan aplikasi canva adalah meningkatkan kreativitas guru dalam menciptakan materi pembelajaran yang menarik. Dalam dunia pendidikan yang terus berkembang, para guru harus dapat mengeksplorasi berbagai metode dan strategi pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa. Dengan canva, para guru dengan mudah membuat persentasi yang menarik dengan menggunakan berbagai elemen visual seperti gambar, grafik dan ikon. Hal ini akan membantu siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.

Selain itu, pelatihan canva juga membantu guru untuk menghemat waktu dalam menciptakan materi pembelajarn. Dengan adanya template yang telah disediakan, para guru dapat dengan cepat membuat persentasi atau materi pembelajaran yang profesional tanpa perlu memulai dari awal.dalam dunia pendidikan yang padat waktu, ini adalah sebuah keuntungan besar karena guru dapat fokus pada perencanaan pembelajaran yang lebih mendalam dan interaksi langsung dengan siswa.

Dari penjelasan diatas, dapat kita ketahui bahwa aplikasi sangat berperan penting bagi kemajuan kreativitas guru. Hal ini lah yang mendasari kami sebagai tim pengabdian kepada masyarakat KKN Mandiri untuk mengadakan pelatihan aplikasi canva bagi para guru di SMPN 3 Wih Pesam. Pelatihan aplikasi canva di SMPN 3 Wih Pesam bertujuan untuk meningkatkan kreativitas guru dalam menyajikan materi pembelajaran.

METODE

Metode yang digunakan pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adaaah diskusi, pelatihan dan praktik. Ada beberapa tahapan kegiatan yang akan dilaksanakan yaitu sebagai berikut:

1. Tahapan perencanaan

Pada tahapan ini tim akan mengadakan perencanaan terkait tema yang akan dibahas, persiapan materi, dan lokasi kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

2. Observasi (kunjungan awal dan diskusi dengan stake holder)

Setelah melakukan tahapan perencanaan, akan diketahui lokasi kegiatan yang akan dipilih untuk selanjutnya melakukan observasi dan diskusi terhadap stake holder terkait tema pelatihan yang akan dilaksanakan.

3. Persiapan

Setelah kunjungan awal diterima dengan baik dan telah ditentukan jadwal kegiatan, selanjutnya tim pengabdian kepada masyarakat akan membuat persiapan agar kegiatan pelatihan dapat berjalan dengan baik dan lancar.

4. Pelaksanaan kegiatan

Pada tahap ini akan dilaksanakan kegiatan sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Kegiatan pelatihan akan dibagi menjadi 3 bagian yaitu Pelatihan, diskusi, dan praktek.

5. Evaluasi kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini akan diakhiri dengan evaluasi untuk mengetahui seberapa besar pemahaman peserta terhadap pelatihan yang diberikan.

5 Kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan ini dilaksanakan pada hari Sabtu, 26 Agustus 2023 bertempat di Aula SMPN 3 Wih Pesam. Pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini akan dihadiri seluruh guru di SMPN 3 Wih Pesam. Kegiatan akan diawali dengan pembukaan oleh Kepala Sekolah yang turut hadir pada kegiatan pelatihan. Kepala sekolah SMPN 3 Wih Pesam sangat berperan aktif demi terlaksananya kegiatan ini dengan memberikan bantuan yang mendukung dan memperlancar kegiatan pengabdian ini seperti contohnya menyediakan aula yang memadai, perangkat atau media yang digunakan selama kegiatan pelatihan berlangsung.

Materi kegiatan pelatihan disediakan oleh tim pengabdian kepada masyarakat yang berkaitan dengan cara mengoperasikan dan memanfaatkan aplikasi canva. Canva merupakan salah satu aplikasi desain grafis yang sangat intuitif dan mudah digunakan. Dengan Canva, guru dapat dengan mudah membuat presentasi, poster, infografis, dan berbagai materi pembelajaran menarik lainnya. Aplikasi ini juga menyediakan banyak template yang sudah dirancang dengan baik, sehingga guru tidak perlu repot-repot merancang desain dari awal. Selain itu, Canva juga memungkinkan pengguna untuk mengunggah gambar sendiri dan mengeditnya sesuai kebutuhan.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini melalui beberapa tahapan yaitu pelatihan, diskusi dan evaluasi kegiatan. Ada beberapa materi yang akan dibahas dalam pelatihan aplikasi canva di SMPN 3 Wih Pesam yaitu sebagai berikut:

1. Pengenalan canva
2. Membuat desain dasar
3. Menambahkan teks dan gambar
4. Membuat infografis
5. Menambahkan video
6. Membuat presentasi
7. Menambahkan audio
8. Mengatur ukuran media
9. Mempublikasikan media pembelajaran
10. Membuat desain yang menarik

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan aplikasi canva sebagai strategi untuk mendukung kreativitas guru SMPN 3 Wih Pesam di Kabupaten Bener Meriah, dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 26 Agustus 2023 di Aula SMPN 3 Wih Pesam dan diikuti oleh guru-guru di sekolah tersebut. Sebelum

kegiatan dilaksanakan tim pengabdian melakukan wawancara dengan beberapa guru dilingkungan SMPN 3 Wih Pesam untuk mengetahui sejauh mana guru-guru mengenal teknologi saat ini untuk diaplikasikan pada sistem pembelajaran disekolah. Ternyata dari hasil wawancara banyak dari bapak dan ibu guru hanya menggunakan microsoft sebagai aplikasi pengolah kata, data dan angka. Bahkan dari beberapa bapak dan ibu guru sama sekali tidak memahami teknologi.

Pengabdian kepada masyarakat dengan kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan kreatifitas guru untuk mendukung sistem pembelajaran berbasis IT sebagai bentuk realisasi program digitalisasi, dimana segala kegiatan memanfaatkan teknologi berbasis digital, mulai dari kegiatan yang berhubungan dengan kedisiplinan siswa, pelaksanaan pembelajaran sampai pelaporan hasil belajar siswa semua dilakukan secara digital.

Keunggulan dari kegiatan pelatihan aplikasi canva ini adalah mempermudah guru dalam membuat media pembelajaran. Seperti yang telah diungkapkan oleh Rahmasari dan Yogananti (2021) yang menyatakan bahwa canva adalah salah satu *best platform* yang digunakan untuk mendesain. Kelebihan penggunaan canva adalah dapat digunakan dengan melalui *website* dan aplikasi *mobile*. Canva didesain dengan kelengkapan fitur dan template yang memudahkan seseorang mendesain seperti mendesain presentasi, resume, poster, pamflet, kartu ucapan, brosur, infografis, grafik, spanduk, dan sebagainya dalam waktu singkat (sholihah & Zakiah, 2022). Selain itu guru juga dapat membuat video pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran.



(a)



(b)

Gambar 1. (a) Pengenalan Tim PKM dan (b) Pengenalan Aplikasi Canva



Gambar 2. (c) Pelatihan Aplikasi Canva dan (d) Peserta Melakukan Evaluasi kegiatan

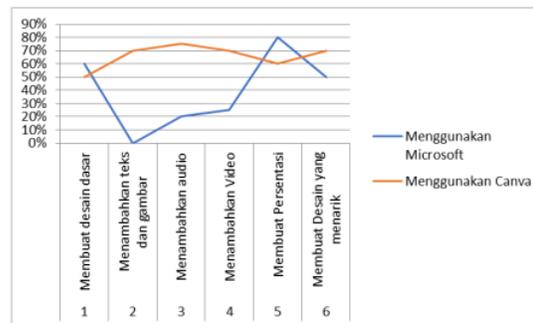


Gambar 3. Penutupan Pelatihan dan Foto Bersama Peserta Kegiatan

Adapun untuk mengetahui pemahaman para guru akan dilakukan evaluasi kegiatan dengan memberikan 5 pertanyaan kepada para peserta untuk diselesaikan menggunakan menggunakan aplikasi microsoft dan aplikasi Canva, dengan melakukan perbandingan penggunaan aplikasi, tim akan mengetahui kemampuan para guru dalam berkeaktifitas untuk membuat media pembelajaran yang baik. Untuk hasil dari evaluasi kegiatan dapat dilihat pada tabel 1 dan gambar 4 dibawah ini:

Tabel 1. Hasil evaluasi kegiatan pelatihan Aplikasi Canva

No	Uraian Kegiatan	Menggunakan Microsoft	Menggunakan Canva
1	Membuat desain dasar	60%	50%
2	Menambahkan teks dan gambar	0%	70%
3	Menambahkan audio	20%	75%
4	Menambahkan Video	25%	70%
5	Membuat Persentasi	80%	60%
6	Membuat Desain yang menarik	50%	70%

**Gambar 4. Grafik hasil evaluasi kegiatan Pelatihan Aplikasi Canva**

Adapun Analisis penilaian pelaksanaan kegiatan PKM oleh peserta disajikan pada tabel 2 dibawah ini:

Tabel 2. Analisis Penilaian Kegiatan PKM

No	Uraian	Skor	Kriteria
1	Materi yang disampaikan	90	Baik sekali
2	Respon peserta terhadap materi yang disampaikan	75	Baik
3	kesesuaian materi dengan yang dibutuhkan	80	Baik
4	penyampaian materi	80	Baik
5	waktu yang digunakan dalam memberikan materi	75	Baik
6	uji praktek terhadap materi	85	Baik sekali
7	kejelasan materi yang diajarkan	95	Baik sekali
8	ketertarikan untuk mempelajari materi lainnya	80	Baik
9	minat guru terhadap kegiatan	92	Baik sekali
10	kepuasan kegiatan	90	Baik sekali

Dari tabel penilaian kegiatan diatas dapat dilihat bahwa rata-rata penilaian peserta adalah 84,7 dimana berkriteria baik. Hal tersebut dapat dilihat dari evaluasi kegiatan peserta berupa praktik penggunaan aplikasi menggunakan microsoft dan aplikasi Canva, yang mana nilai evaluasi kegiatan terhadap penggunaan aplikasi Canva lebih baik dari pada aplikasi microsoft, hal ini mungkin disebabkan pada aplikasi microsoft ada beberapa fitur

menyulitkan peserta dalam penggunaannya. Sedangkan pada aplikasi canva banyak ragam template yang telah disediakan aplikasi sehingga memudahkan para peserta dalam membuat kreatifitas sistem pembelajaran apapun.

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan aplikasi canva ini adalah salah satu pelatihan yang ditunggu-tunggu oleh para guru di SMPN 3 Wih Pesam untuk mendukung kreatifitas guru dalam sistem pembelajaran yang lebih baik. Melalui kegiatan pengabdian ini, adalah sebagai realisasi untuk memenuhi keinginan para guru untuk mendapatkan ilmu tentang aplikasi canva, demi menunjang pembuatan media pembelajaran yang lebih baik. Adapun hasil dari kegiatan pelatihan aplikasi canva ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi canva dapat meningkatkan kualitas materi pembelajaran yang disampaikan oleh para guru.
2. Aplikasi canva meningkatkan daya tarik pembelajaran.
3. Aplikasi canva dapat mendorong kreatifitas guru dengan lebih baik.
4. Meningkatkan penggunaan teknologi bagi guru dalam pembelajaran.

UCAPAN TERIMA KASIH

Melalui kegiatan ini Tim Pengabdian Kepada Masyarakat KKN Mandiri Universitas Gajah Putih, mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang berperan dalam mensukseskan kegiatan Pelatihan ini, kepada Bapak Kepala Sekolah SMPN 3 Wih Pesam, Bapak dan Ibu Guru SMPN 3 Wih Pesam, Ibu pendamping Lapangan, Ketua LPPM dan tidak lupa kepada seluruh Siswa dan Siswi SMPN 3 Wih Pesam yang telah memberi dukungan, ruang dan kesempatan kepada Tim untuk melaksanakan kegiatan pelatihan ini dalam program pengabdian kepada masyarakat KKN Mandiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Anintyawati, R., & Masithoh, D. (2022). Pelatihan media pembelajaran Canva sebagai pendukung program digitalisasi di MTS Assalafiyah Mlangi Yogyakarta. *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, dan Humaniora*, 2(2), 117-125.
- Arifin, A. N., Ismail, I., Daud, F., & Azis, A. (2020). Pelatihan aplikasi Canva sebagai strategi untuk meningkatkan technological knowledge guru sekolah menengah di Kabupaten Gowa. In *Seminar Nasional: Penguatan Riset, Inovasi, dan Kreativitas Peneliti di Era Pandemi Covid-19*.
- 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.
- Canva. (2021). Canva untuk pendidikan. https://www.canva.com/id_id/pendidikan/
- Solihah, E., Astiti, M. S., & Fitriani. (2022). Pelatihan penggunaan aplikasi Canva untuk mengembangkan kreativitas dalam pemasaran produk UMKM makanan khas daerah Ciamis. *Abdimas Galuh*, 4(2), 1041-1050.
- Solikhah, D. J. M., & Masithoh, D. (2022). Pengembangan media pembelajaran video kelas III tema 6 energi & perubahannya di sekolah dasar. *Progressive of Cognitive and Ability*, 1(2), 98-108.
- Zainuddin, M. S., & Awaluddin, A. (2022). Pelatihan pembuatan Google Form dan Canva sebagai media pembelajaran bagi mahasiswa olahraga. *Jurnal Pengabdian Olahraga Masyarakat (JPOM)*, 3(1), 32-38.

Pelatihan Aplikasi Canva untuk Mendukung Kreativitas Guru dalam Sistem Pembelajaran di SMPN 3 Wih Pesam

ORIGINALITY REPORT

21 %
SIMILARITY INDEX

20 %
INTERNET SOURCES

7 %
PUBLICATIONS

3 %
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal-stiayappimakassar.ac.id Internet Source	7 %
2	journal.universitaspahlawan.ac.id Internet Source	3 %
3	ejournal.sisfokomtek.org Internet Source	2 %
4	www.pijarpemikiran.com Internet Source	2 %
5	ejournal.unsrat.ac.id Internet Source	1 %
6	Sri Dewi Nirmala, Astri Dwijayanti Suhandoko, Sendi Ramdhani, Tita Rosita et al. "PELATIHAN PEMBUATAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANIMAKER UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN GURU DALAM MENUNJANG TEACHER PROFESSIONAL DEVELOPMENT OF LEARNING", JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri), 2024	1 %

7	securityphresh.com Internet Source	1 %
8	perpusteknik.com Internet Source	1 %
9	serambi.org Internet Source	1 %
10	journal.appihi.or.id Internet Source	1 %
11	Submitted to Universitas Negeri Malang Student Paper	1 %
12	www.researchgate.net Internet Source	1 %
13	www.serbarena.com Internet Source	1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On