

PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CANVA UNTUK GURU DI SMA NEGERI 6 KOTA BENGKULU

Ira Maisarah^{1)*}, Azwandi²⁾, Oktazsya Marjelina Lorenza³⁾, Siraj Nur Ihrom⁴⁾,
Windu Cahya Maharani⁵⁾

Universitas Bengkulu, Indonesia

*Corresponding author: iramaisarah@unib.ac.id

ABSTRAK

Mengingat pentingnya pembentukan kompetensi siswa, maka seorang guru harus menggunakan berbagai macam media, misalnya gambar, model, benda, dan alat bantu pengajaran lainnya yang dapat membuat siswa menjadi lebih ingat, bersemangat, dan meningkatkan ketertarikan terhadap materi yang diajarkan oleh seorang guru di dalam kelas. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan oleh guru di dalam pembelajaran adalah aplikasi *Canva*. Penggunaan aplikasi ini sebagai media pembelajaran yang berbasis teknologi diharapkan mampu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Kegiatan Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* untuk Guru di SMA Negeri 6 Kota Bengkulu dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 11 Juli 2023 pada pukul 8.30 – 12.00 WIB di SMA Negeri 6 Kota Bengkulu dengan jumlah peserta sebanyak 40-62 orang guru. Guru sangat antusias selama mengikuti pelatihan dan dapat menambah pengetahuan mereka. Hal ini terbukti dengan hampir 100% guru memberikan respon yang positif terhadap pelatihan tersebut. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pelatihan ini memberikan dampak positif terhadap wawasan dan pengetahuan guru di SMA Negeri 6 Kota Bengkulu.

Kata Kunci: pelatihan, media pembelajaran, canva

PENDAHULUAN

Belajar adalah serangkaian tahapan transformasional yang dilalui seseorang untuk mengembangkan kompetensi kognitif, emosional, atau psikomotorik tertentu (Sulistiyarini & Sukardi, 2016; Pakpahan, 2022). Belajar adalah modifikasi potensi seseorang yang dihasilkan dari informasi dan pengalaman yang dirasakan dan kemudian diterapkan dalam situasi yang berhubungan dengan pengalaman tersebut. Apabila siswa berhasil menyelesaikan tugas belajar tanpa bergantung pada orang lain, maka siswa dikatakan telah mandiri dalam belajarnya. Pola pikir belajar mandiri dapat membantu pembelajar lebih berhasil memantau, mengontrol, dan menilai proses belajar mereka. Namun, siswa yang tidak dapat belajar secara mandiri dapat mengembangkan kebiasaan buruk termasuk belajar hanya untuk ujian, membolos, menyontek, dan mencari celah informasi dalam soal ujian (Pratiwi & Laksmiwati, 2016).

Penggunaan bahan pembelajaran interaktif dengan komponen multimedia

sangat penting untuk meningkatkan potensi ini. Guru dapat membuat RPP yang menarik bagi mata pelajarannya untuk memberikan hasil belajar dengan kualitas setinggi mungkin, yaitu pengembangan kompetensi siswa. Mulyasa (2004) berpendapat bahwa kompetensi adalah kumpulan informasi, keterampilan, keyakinan, dan sikap yang terwujud dalam pola pikir dan perilaku seseorang. Menggunakan pengetahuan dan keterampilan praktis untuk menghasilkan kinerja terbaik adalah inti dari kompetensi itu sendiri. Oleh karena itu, kompetensi mengacu pada semua pengetahuan, kemampuan, dan karakteristik internal seseorang yang memungkinkan mereka untuk melakukan suatu pekerjaan. Dengan kata lain, kompetensi adalah kemampuan untuk melaksanakan tugas sesuai dengan informasi dan kemampuan yang dimiliki setiap individu. Selain itu, kompetensi ini dapat dilihat dari cara bertindak, berperilaku, dan berpikir, karena setiap individu diuntut untuk mampu memecahkan berbagai masalah di lingkungannya secara efektif.

Mengingat pentingnya pembentukan kompetensi siswa, maka seorang guru harus menggunakan berbagai macam media, misalnya gambar, model, benda, dan alat bantu pengajaran lainnya yang dapat membuat siswa menjadi lebih ingat, bersemangat, dan meningkatkan ketertarikan terhadap materi yang diajarkan oleh seorang guru di dalam kelas. Hal ini juga bertujuan untuk menghindari kegiatan yang monoton di dalam pembelajaran, sehingga sejumlah media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka mengembangkan kompetensi audio dan visual siswa. Dengan demikian, penggunaan teknologi informasi terus dikembangkan untuk pembelajaran seperti berbasis film, video, multimedia, dan keperluan lainnya agar penerima pesan dapat menginterpretasikan pesan tersebut dengan menggunakan simbol-simbol komunikasi, baik verbal maupun nonverbal.

Namun, menurut Alwi (2017) masih ada guru yang mengalami kesulitan dalam membuat media pembelajaran. Selain itu, pembelajaran juga masih cenderung difokuskan pada aspek kognitif saja, tanpa memadukan aspek afektif dan psikomotor. Bahkan, proses pembelajaran di dalam kelas masih berfokus pada guru (*teacher-centered*) (Azhar, 2010).

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 23 Januari 2023 dengan salah seorang guru di SMA Negeri 6 Kota Bengkulu, di dapatkan informasi bahwa guru di SMA Negeri 6 Kota Bengkulu menghadapi beberapa permasalahan, yaitu (1) pengetahuan guru tentang aplikasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran masih minim; (2) sangat sedikit guru yang menggunakan aplikasi sebagai media pembelajaran; dan (3) belum pernah diadakannya pelatihan tentang aplikasi yang bisa diterapkan oleh guru dalam pembelajaran pasca pandemi Covid-19 setelah diberlakukannya sekolah tatap muka penuh waktu. Oleh karena itu, penggunaan aplikasi sebagai media pembelajaran diharapkan dapat membuat guru dan siswa lebih aktif dan meningkatkan suasana belajar yang lebih menyenangkan.

Kata media berasal dari bahasa latin

medius yang secara harfiah berarti: tengah, perantara, atau pengantar (Jannah, 2009; Mahnun, 2012). Media pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai media yang memuat informasi atau pesan instruksional dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran (Rizal et al., 2016; Hasan et al., 2021). Media pembelajaran adalah teknik atau mode ekspresi yang digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan pesan dari materi pelajaran (Nurrifa, 2018). Media pembelajaran, pada hakikatnya, harus dapat diterima secara luas dan oleh siapa saja agar materi atau peristiwa yang diperlukan oleh siswa dapat tersampaikan dengan baik, sehingga siswa memperoleh pengetahuan, kemampuan, dan sikap. Oleh karena itu, media pembelajaran harus di buat menarik (Nurseto, 2011) dan efektif (Batubara, 2020), karena media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi seberapa baik siswa belajar adalah akses mereka terhadap media pembelajaran. Media pembelajaran yang memungkinkan siswa menjadi lulusan yang multikompeten, multiliterasi, berpikir kritis, kreatif, inovatif, serta mampu bekerja sama dan berkolaborasi di dunia modern.

Lisnawati (2021) membagi media pembelajaran menjadi dua, yaitu media pembelajaran tradisional dan modern. Media pembelajaran tradisional seperti penggunaan papan tulis, kapur tulis, *tape recorder*, dan alat pengajaran klasik lainnya. Sedangkan penggunaan teknologi, dikategorikan sebagai media pembelajaran modern. Penciptaan sumber pengajaran oleh guru dapat membantu siswa dalam memahami topik yang dipelajari selama proses belajar mengajar berlangsung (Kamelia, 2019).

Di Abad 21, informasi dapat diakses secara luas kapan saja dan dari mana saja. Otomatisasi menggantikan pekerjaan biasa dengan bantuan sistem komputasi, karena komunikasi tersedia di mana-mana (Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013). Hal ini berdampak pada pembelajaran karena, seperti yang dikemukakan Sanjaya (2013), ketika ilmu pengetahuan berkembang pesat, siswa dapat belajar kapan saja, di mana saja, dan tanpa

perlu kehadiran guru di kelas. Jika instruktur dapat memilih, menentukan, dan menggunakan sumber belajar yang tepat di berbagai media, pembelajaran dapat dilakukan dengan sukses dan efisien.

Salah satu aplikasi yang dapat digunakan oleh guru di dalam pembelajaran adalah aplikasi *Canva*. Penggunaan aplikasi ini sebagai media pembelajaran yang berbasis teknologi diharapkan mampu untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. *Canva* adalah perangkat lunak desain yang berfungsi paling baik untuk membuat proyek menakjubkan di kelas (Edwards, 2022). *Canva* adalah alat desain efektif yang dapat digunakan di sekolah untuk menghasilkan proyek yang tidak hanya mengesankan anak-anak, tetapi juga membantu mengajari mereka dasar-dasar desain digital.

Perangkat lunak desain grafis *Canva* dikembangkan pada tahun 2012 oleh Melanie Perkins, seorang pengusaha wanita Australia. Ini menggunakan antarmuka *drag-and-drop* yang biasa digunakan oleh pengguna biasa dan desainer (Gehred, 2020). *Canva* menawarkan *font*, grafik, vektor, dan tema. Pada tahun 2019, bisnis ini juga membeli situs web gambar stok gratis *Pixabay* dan *Pexels*, memberikan pengguna akses ke berbagai pilihan gambar gratis di dalam aplikasi itu sendiri. Juga, ada filter foto, jutaan gambar, ikon dan bentuk gratis, dan ratusan tipografi yang tersedia di internet.

Ada ribuan template yang dapat dipilih dari aplikasi ini (Locker, 2018). *Canva* menawarkan beberapa template seperti bisnis, media sosial, video, pemasaran, cetakan custom, kartu dan undangan, dan pendidikan. Setelah desain selesai, dapat diunduh dalam beberapa format, termasuk format dokumen portabel (PDF), grafik jaringan portabel (PNG), dan kelompok ahli fotografi bersama (JPEG). *Canva* bekerja dengan gambar dalam program itu sendiri dan dapat diakses di 190 negara dan lebih dari 100 bahasa. Selain itu, situs web ini menyediakan ikon gratis, jutaan foto, dan filter foto.

Aplikasi *Canva* ini dapat digunakan untuk merancang berbagai media seperti merancang slide untuk presentasi, membuat

video pembelajaran, membuat *flyer* materi pelajaran, membuat buku, dan lain sebagainya. Peserta didik yang diajar oleh guru pada hari ini adalah peserta didik dengan istilah *Generasi Z* dan *Generasi Alpha* (Maisa, 2020). Kedua generasi ini sangat paham dengan teknologi. Oleh karena itu, guru perlu melakukan revolusi digital dalam pembelajaran agar peserta didik menjadi tertarik terhadap materi pelajaran yang disampaikan di kelas. Selain itu, penggunaan teknologi juga dapat mengembangkan *softskills* bagi generasi *Z* dan *Alpha*.

Berdasarkan pemaparan di atas, maka Tim PPM Penerapan IPTEKS Program Pascasarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu melakukan kegiatan pengabdian kepada guru-guru di SMA Negeri 6 Kota Bengkulu dengan judul Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* untuk Guru di SMA Negeri 6 Kota Bengkulu.

METODE KEGIATAN

Kegiatan Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* untuk Guru di SMA Negeri 6 Kota Bengkulu dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 11 Juli 2023 pada pukul 8.30 – 12.00 WIB di SMA Negeri 6 Kota Bengkulu dengan jumlah peserta sebanyak 40-62 orang guru.

PPM Penerapan IPTEKS Program Pascasarjana ini dilaksanakan dalam bentuk lokakarya (*workshop*) dan bimbingan terstruktur. Secara rinci, tahapan pelaksanaan Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* untuk Guru di SMA Negeri 6 Kota Bengkulu dapat dilihat sebagai berikut:

- (1) Guru SMA Negeri 6 Kota Bengkulu mengikuti pembekalan berupa lokakarya (*workshop*) yang dilaksanakan oleh Tim PPM Penerapan IPTEKS Program Pascasarjana.
- (2) Tim PPM Penerapan IPTEKS Program Pascasarjana meminta peserta untuk membuat satu bahan ajar dengan menggunakan media *Canva*.

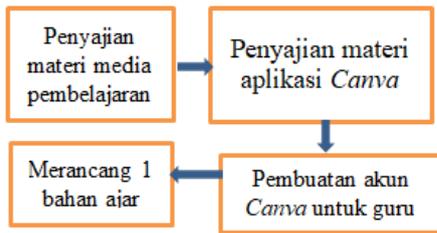


Diagram 1. Tahapan Kegiatan Pelatihan



Gambar 3. Pengenalan Canva

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan yang dilakukan berupa pelatihan yang memiliki beberapa langkah, seperti (1) uraian materi, (2) praktik merancang media pembelajaran, dan (3) diskusi dan tanya jawab.

Kegiatan ini diawali dengan pembukaan kegiatan pelatihan secara resmi oleh Wakil Kepala Sekolah Bidang Humas SMA Negeri 6 Kota Bengkulu.



Gambar 4. Suasana Pelatihan



Gambar 1. Acara Pembukaan

Setelah acara pembukaan selesai, kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi oleh Dr. Ira Maisarah, S.Hum., M.Pd. yang dibantu oleh 3 (tiga) orang mahasiswa siswa untuk membimbing para guru dalam kegiatan praktik pembuatan akun *Canva* dan media pembelajaran dengan menggunakan *Canva*.



Gambar 2. Penyampaian Materi tentang Media Pembelajaran

Pada Diagram 1, sebanyak 73% guru di SMA Negeri 6 Kota Bengkulu sudah mengenal aplikasi *Canva*, dan sebanyak 27% guru di SMA Negeri 6 Kota Bengkulu belum mengenal aplikasi *Canva*.

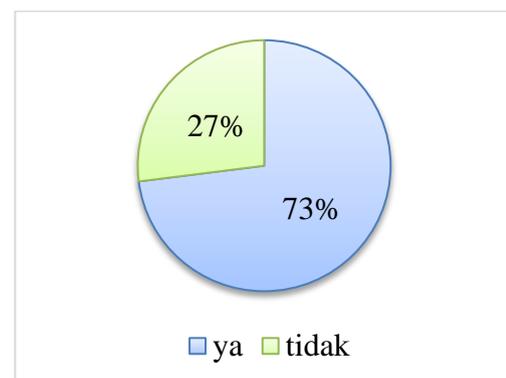


Diagram 1. Pengetahuan Guru tentang Aplikasi Canva

Pada Diagram 2, sebanyak 42% guru di SMA Negeri 6 Kota Bengkulu sudah menggunakan aplikasi *Canva*, dan sebanyak 58% guru di SMA Negeri 6 Kota Bengkulu belum menggunakan aplikasi *Canva*.

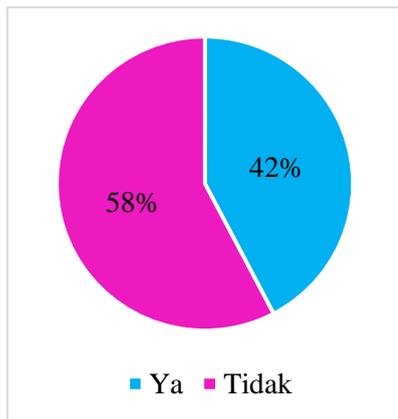


Diagram 2. Pengalaman Guru dalam Menggunakan Canva

Selain itu, juga diperoleh hasil dari peserta pelatihan sehubungan dengan penambahan wawasan dan pengetahuan mereka setelah mengikuti pelatihan ini, sebagaimana yang disajikan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Peningkatan Wawasan dan Pengetahuan Peserta

No	Item	Hasil (%)	
		Ya	Tidak
1	Setelah mengikuti pelatihan ini, saya sudah berminat menggunakan aplikasi <i>canva</i>	100%	0%
2	Setelah mengikuti pelatihan ini, kesulitan saya dalam menggunakan aplikasi <i>canva</i> teratasi	88,46%	11,54%

Tabel 1. menunjukkan bahwa 100% peserta berminat menggunakan aplikasi *Canva* di dalam pembelajaran mereka. Selanjutnya, sebanyak 88,46% peserta merasakan bahwa kesulitan yang mereka hadapi dalam menggunakan aplikasi *Canva* selama ini sudah teratasi dengan adanya pelatihan ini. Namun, masih ada sebanyak 11,54% peserta yang masih merasakan

kesulitan dalam menggunakan aplikasi *Canva* ini. Peserta ini merasa bahwa permasalahan dalam menggunakan aplikasi *Canva* ini belum begitu teratasi. Hal ini dikarenakan keterbatasan waktu pelaksanaan kegiatan pelatihan tersebut, sebagaimana yang diungkapkan oleh DA “Harus lebih banyak jamnya.” Oleh karena itu, diharapkan pelatihan serupa lebih sering diadakan agar guru dapat senantiasa menyegarkan kembali wawasan dan pengetahuan yang telah mereka miliki.

Selanjutnya, diperoleh hasil peserta terhadap kegiatan Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis *Canva* sebagaimana pada Tabel 2 berikut:

Tabel 2. Peningkatan Wawasan dan Pengetahuan Peserta Pelatihan

No	Item	Hasil (%)		
		SS	S	KS
1	Saya merasa puas dengan materi yang disampaikan	57,69 %	42,31%	0%
2	Materi yang disampaikan sangat relevan dengan apa yang saya butuhkan saat ini	69,23 %	30,77%	0%
3	Teknik penyajian materi oleh narasumber memudahkan saya untuk memahami materi yang disajikan	73,08	26,92%	0%

Ket: SS (*Sangat Setuju*), S (*Setuju*), KS (*Kurang Setuju*)

Tabel 2. menunjukkan bahwa kegiatan ini memberikan dampak positif terhadap guru sebagai peserta pelatihan. Hal ini dapat dilihat dengan hasil angket yang memilih jawaban “Sangat Setuju” dan “Setuju” untuk setiap item yang diberikan. Peserta merasa puas dengan materi yang disampaikan, peserta merasa bahwa materi yang diberikan sangat relevan dengan kebutuhan saat ini, dan materi yang disajikan sangat mudah dipahami.

Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru peserta pelatihan di SMA Negeri 6 Kota Bengkulu, mereka mengatakan bahwa sangat antusias selama mengikuti pelatihan. Menurut para guru, pelatihan yang diberikan menambah pengetahuan mereka. Berikut hasil wawancara yang berhasil dihimpun oleh Tim Pengabdian Program Studi S2 Pendidikan Bahasa Inggris Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu:

Responden VR: “Sangat bermanfaat. Terima kasih untuk Mam Ira dan teman-teman S2 Bahasa Inggris Unib yang sudah memperkenalkan Canva di kegiatan ini.”

Responden DF: “Sangat bagus dan membangun. Terus berbagi ilmu demi memajukan pendidikan di Indonesia khususnya pendidikan di Bengkulu salah satunya menggunakan aplikasi media pembelajaran canva.”

Responden AF: “Banyak sekali ilmu yang kami dapatkan dari Bimtek ini. Narasumber semuanya profesional, penuh dengan keakraban dan mengajari dengan seru.”

Responden RT: “Terima kasih sudah berbagi pengetahuan baru dan mengaplikasikan, pemahaman saya bertambah.”

Responden NA: “Acara Pengabdian kampus UNIB yang sangat bermanfaat untuk para Guru dalam Mendesain Media Pembelajaran.”

PENUTUP

Berdasarkan pemaparan pada bagian Hasil dan Diskusi dapat disimpulkan bahwa peserta pelatihan merasakan manfaat dari kegiatan Pelatihan Media

Pembelajaran Berbasis *Canva*. Guru yang sebelumnya tidak mengenal aplikasi *Canva* menjadi tahu tentang aplikasi *Canva* tersebut, dan guru yang sudah mengenal aplikasi *Canva* menjadi semakin tahu tentang cara menggunakan aplikasi tersebut serta berbagai fitur yang bisa digunakan di dalam aplikasi *Canva*.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, S. (2017). Problematika Guru dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Itqan*, 8 (2), 145–167. <https://ejournal.iainlhokseumawe.ac.id/index.php/itqan/article/view/107>
- Azhar, A. (2010). *Media Pengajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Badan Penelitian dan Pengembangan Kementerian Pendidikan dan kebudayaan. (2013). *Kurikulum 2013: Pergeseran Paradigma Belajar Abad 21*. <http://litbang.kemdikbud.go.id/index.php/index-berita-kurikulum/243-kurikulum-2013-pergeseran-paradigma-belajar-abad-21>
- Batubara, H. H. (2020). *Media Pembelajaran Efektif*. Fatawa Publishing.
- Edwards, L. (2022). *What Is Canva And How Does It Work? Tips & Tricks*. Tech and Learning: Tools and Ideas to Transform Education. <https://www.techlearning.com/how-to/what-is-canva-and-how-does-it-work-for-education>
- Gehred, A. P. (2020). Canva: Resource Review. *Journal of the Medical Library Association*, 108(2), 338–340. <https://doi.org/DOI:dx.doi.org/10.5195/jmla.2020.940>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Harahap, T. K., Tahrir, T., Anwari, A. M., Rahmat, A., Masdiana, & Indra P., I. M. (2021). *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Jannah, R. (2009). *Media Pembelajaran*. Antasari Press.
- Kamelia. (2019). Using Video as Media of

- Teaching in English Language Classroom: Expressing Congratulation and Hopes. *Journal of Ultimate Research and Trends in Education*, 1(1), 34–38. <https://journal.unilak.ac.id/index.php/UTAMAX/article/view/2742>
- Lisnawati, I. (2021). Speaking learning based on multimedia. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 17(4), 2046–2056. doi: 10.52462/jlls.147%0D
- Locker, M. (2018). *Graphic design startup Canva just turned into a unicorn*. <https://www.fastcompany.com/40514362/graphic-design-startup-canva-just-turned-into-a-unicorn>
- Mahnun, N. (2012). Media Pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran). *Jurnal Pemikiran Islam*, 37(1), 27–35.
- Maisa, E. (2020). *Mengenal Generasi Z dan Alpha di Belajar Bersama 16 dalam Jaringan (BBdJ)*. <https://lpmpdki.kemdikbud.go.id/mengenal-generasi-z-dan-alpha-di-belajar-bersama-16-dalam-jaringan-bbdj/>
- Mulyasa. (2004). *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT*, 3(171–187).
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8(1), 19–35. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jep/article/viewFile/706/570>
- Pakpahan, N. F. D. B. (2022). The Effectiveness of Achieve Student Competency between Learning Using Video-Based Media and Power Points in Environmental Science Courses. *International Online Journal of Education and Teaching (IOJET)*, 9(1), 604–611. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1327920>
- Pratiwi, I. D., & Laksmiwati, H. (2016). Kepercayaan diri dan kemandirian belajar pada siswa SMA negeri “X.” *Jurnal Psikologi Teori Dan Terapan*, 7(1), 43–49. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jptt/article/view/1769>
- Rizal, S. U., Maharani, I. N., Ramadhan, M. N., Rizqiawan, D. W., Abdurachman, J., & Damayanti. (2016). *Media Pembelajaran*. CV. Nurani.
- Sanjaya, W. (2013). *Perencanaan Sistem Pembelajaran*. Kencana Prenada Media Group.
- Sulistiyarini, D., & Sukardi, S. (2016). The influence of motivation, learning styles, teacher leadership, and teaching intensity on students' learning outcomes. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 23(2), 136–143. <https://journal.uny.ac.id/index.php/jptk/article/view/13181>