
Pemanfaatan *Canva for Education* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pendidikan

Abdurahman^{1*}, Fiqih Ismawan²

^{1,2} Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI

* E-mail: abdjur05@gmail.com, vQ.unindra@gmail.com

Abstrak

Sejarah Artikel

Diterima : 19 Januari 2023

Disetujui : 08 April 2023

Dipublikasikan : 15 April 2023

Kata kunci : Media Pembelajaran, Guru, *Canva for Education*

Artikel ini melaporkan perlunya memotivasi guru SMP Ar-Ridha Al Salaam dalam proses pembelajaran dan membuat bahan ajar yang kreatif berbasis aplikasi yang interaktif menggunakan aplikasi *Canva for Education*. Pembelajaran yang efektif dan menyenangkan menjadi suatu keharusan sebagai bagian dari penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas di sekolah. Pendidikan yang berkualitas menjadi jalan lahirnya sumber daya manusia yang berkualitas, pemanfaatan desain dan teknik pembelajaran secara grafis sangat dibutuhkan dalam menumbuhkan kualitas belajar-mengajar yang dijalankan secara daring. Permasalahan mitra adalah masih terdapat guru yang merasa belum terlalu menguasai teknologi dalam mendukung metode secara efektif dalam proses belajar mengajar terutama pembelajaran jarak jauh. Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah agar guru mampu memanfaatkan aplikasi *Canva for Education* untuk menghasilkan materi pembelajaran yang menarik dan edukatif dalam mendukung proses penyampaian materi. Metode pelaksanaannya yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini yaitu dengan tahapan pelatihan dan sosialisasi dengan target peserta pelatihan adalah para guru SMP Ar-Ridha Al Salaam. Hasil dari kegiatan pelatihan ini adalah memberikan tambahan wawasan dan bekal tentang pemanfaatan media aplikasi *Canva for Education* pada proses belajar mengajar.

Abstract

Keyword : *Learning Media, Teachers, Canva for Education*

This article reports on the need to motivate Ar-Ridha Al Salaam Junior High School teachers in the learning process and create creative interactive application-based teaching materials using the Canva for Education application. Effective and fun learning is a must as part of organizing quality education in schools. Quality education is the way for the birth of quality human resources, the utilization of graphic learning designs and techniques is needed in fostering the quality of teaching and learning that is carried out online. The partner's problem is that there are still teachers who feel that they have not mastered technology in supporting methods effectively in the teaching and learning process, especially distance learning. The purpose of this community service is for teachers to be able to utilize the Canva for Education application to produce interesting and educational learning materials in supporting the material delivery process. The implementation method used in this community service activity is the stages of training and socialization with the target training participants being Ar-Ridha Al Salaam Junior High School teachers. The result of this training activity is to provide additional insight and provision about the utilization of Canva for Education application media in the teaching and learning process.

PENDAHULUAN

Kondisi saat ini pembelajaran yang efektif dan menyenangkan menjadi suatu keharusan sebagai bagian dari penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas di sekolah. Pendidikan yang berkualitas menjadi jalan lahirnya sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu tolak ukurnya adalah bagaimana pendidikan dilaksanakan secara komprehensif dan berkesinambungan pada segala aspek kehidupan (Rahmatullah & Inanna, 2017). Pendidikan sebagai wahana mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas, dan siap terhadap segala perubahan (Alazam, Bakar, Hamzah, & Asmiran, 2012). Untuk terwujudnya sumber daya manusia yang bermoral dan bermartabat maka Pendidikan berperan penting (Nasrullah, Ilmawati, Saleh, Niswaty, & Salam, 2018).

Keberhasilan proses pembelajaran salah satunya disebabkan oleh kesiapan faktor guru (Rahmatullah, Inanna, & Nurdiana, 2019). Untuk itu dibutuhkan penguasaan IPTEK dan TIK, sebagai sarana strategi pembelajaran untuk digunakan dalam kelas. Dengan kata lain, pembelajaran berkualitas dimulai dari pendidik (guru) yang berkualitas. Apabila guru bertambah baik dari hari kehari, maka Pendidikan juga akan bertambah baik dan berkualitas (Farmawati, Ramli, & Rahmatullah, 2018). Saat ini pengembangan media pembelajaran sudah semakin gencar dilakukan mulai dari pemanfaatan buku-buku digital dan portal-portal website yang menyajikan bidang ilmu pengetahuan (Ismawan, Isnain, & Raharjo, 2020). Aktifitas belajar mengajar dengan memanfaatkan TIK mampu menimbulkan minat belajar mandiri yang besar, kemudahan memperoleh informasi, meningkatkan keterampilan dan interaksi serta kualitas pembelajaran sehingga mendukung proses belajar-mengajar di sekolah (Ismawan, Irfansyah, & Apriyani, 2019). Salah satunya dengan aplikasi komputer yang dapat digunakan untuk mengembangkan bahan ajar ditingkat pendidikan melalui sebuah aplikasi pembelajaran interaktif (Ismawan, Prasetya, & Setiawan, 2021).

Pemanfaatan desain dan metode pembelajaran secara grafis sangat dibutuhkan guru SMP Ar-Ridha Al Salaam dalam menumbuhkan kualitas belajar-mengajar yang dijalankan secara *daring*. SMP Ar-Ridha Al Salaam harus dapat membekali dan memfasilitasi setiap guru dalam pengetahuannya tentang pendukung sistem belajar secara *daring*, diantaranya adalah pemanfaatan aplikasi *platform Canva for Education* baik berbasis *website* maupun *mobile* sebagai media pembelajaran untuk pendidikan di masa pandemi. Proses pembelajaran yang baik dapat menyebabkan hasil lulusan yang memiliki kualitas yang baik pula. Tujuan ini adalah keinginan dari semua sekolah yang ada.

Permasalahan mitra yang ada di lapangan adalah masih terdapat guru yang merasa belum terlalu menguasai perkembangan teknologi pembelajaran jarak jauh sehingga belum menerapkan metode secara efektif dalam proses belajar mengajar. Kondisi ini menyebabkan banyak siswa yang merasakan proses belajar mengajar tersebut menyebabkan cepat bosan dalam penyampaian materinya. Sehingga mempengaruhi pemahan siswa terkait materi yang disampaikan. Perlu adanya

pemahaman dalam membuat materi yang unik dan kreatif. Keunikan slide dapat menyebabkan ketertarikan siswa sehingga dalam proses penyampaian materi siswa lebih fokus dan tertib. Secara otomatis pemahaman siswa akan lebih baik.

Dilihat dari permasalahan mitra terkait kurangnya ketertarikan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, kami mencoba memberi solusi yaitu pemanfaatan aplikasi *canva for education* dalam proses belajar mengajar di sekolah SMP Ar-ridho. diharapkan dari pemanfaatan aplikasi *Canva for education* di sekolah SMP Arridho dapat menjadi salah satu solusi peningkatkan minat belajar dari siswa, sehingga siswa lebih mudah menerima setiap materi yang disampaikan oleh guru.

Beberapa solusi yang ditawarkan dalam kegiatan pengabdian masyarakat, salah satunya dengan mengadakan sosialisasi mengenai salah satu aplikasi yaitu *Canva for Education*, sehingga para guru dapat membuat materi pembelajaran yang menarik dan edukatif, selain itu guru disajikan beberapa fasilitas yang menarik dari aplikasi *Canva for Education* berupa banyaknya template premium yang disediakan hanya dengan mendaftar menggunakan akun *mail hosting* yang terdaftar di sekolah masing-masing.

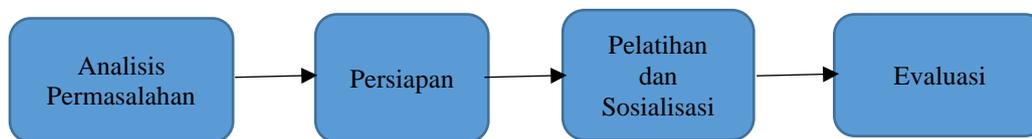
Tujuan dari pengabdian masyarakat ini salah satunya agar guru mampu memanfaatkan aplikasi *Canva for Education* untuk menghasilkan materi pembelajaran yang menarik dan edukatif dalam mendukung proses penyampaian materi

Canva for Education adalah fitur tambahan untuk pembelajaran dari Canva, yang interaktif, pembelajaran menyeluruh, dan proses pembelajaran bisa dilakukan secara virtual (Homsini Maolida & Salsabila, 2021). *Canva for Education* sempurna bagi guru atau pengajar yang mengajar jarak jauh atau kelas *online*, juga untuk yang ingin memperkuat kreativitas kelas (Churiyah, Basuki, Filianti, Sholikhah, & Fikri Akbar, 2022). Keuntungan utama adalah bagi pengajar dan semua siswa bisa mengakses *platform* ini secara gratis, dengan tanpa batasan penawaran atau waktu. *Canva for Education* juga sangat kompatibel dengan *platform* lain yang mungkin sudah digunakan, seperti *Dropbox*, *Google Drive*, dan *Google Classroom*.

Terdapat beberapa penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis grafis dan animasi salah satunya dengan Macromedia Flash pada materi luas dan keliling, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh (Safitri, 2013) dan (Utami & Rosyidi, 2016). Namun demikian, media pembelajaran berbasis Macromedia Flash yang dikembangkan beberapa peneliti tersebut masih memiliki beberapa kelemahan, yaitu belum mampu mengaktifkan peserta didik. Hal tersebut terjadi karena media yang dikembangkan hanya memberikan pilihan untuk memilih jawaban atau membaca materi. Media yang dikembangkan belum memungkinkan peserta didik melakukan aktivitas melalui media tersebut, misalnya *input* jawaban atau memberikan alasan terhadap jawaban yang dipilih.

METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini terdiri dari beberapa tahapan. Gambar metode pelaksanaan dapat dilihat pada gambar 1 dibawah ini :



Gambar 1. Metode Pelaksanaan

Tahapan awal adalah analisis permasalahan yang terdapat di mitra dengan mewawancarai kepala sekolah kekurangan apa yang terjadi di dalam proses belajar mengajar. Tahapan selanjutnya persiapan baik laptop maupun paket data. tahapan pelatihan dan sosialisasi dengan target peserta pelatihan adalah para guru SMP Ar-Ridha Al Salaam Jl. PLN Raya No 79, Kelurahan Gandul, Kecamatan Cinere, Kota Depok. Tahapan pelatihan yang pertama adalah dengan memberi pemahaman tentang Aplikasi *Canva for Education* kepada para guru yang mengikuti pelatihan dengan pemberian materi menggunakan slide presentasi. Tahapan ini sebagai tahap pengenalan dalam pengabdian masyarakat yang dijalankan. Setelah itu dalam tahapan sosialisasi dilanjutkan dengan pelatihan penggunaan Aplikasi *Canva for Education*, yaitu meliputi pelatihan secara langsung yang dilakukan berikut dengan sesi tanya jawab agar para guru dapat lebih memahami lebih dalam tentang pemanfaatan Aplikasi *Canva for Education*.

Selanjutnya tahap evaluasi yaitu dengan cara mengevaluasi hasil sosialisasi tentang pemanfaatan Aplikasi *Canva for Education* dengan cara memberi beberapa pertanyaan seputar Aplikasi *Canva for Education* yang dapat dijawab langsung oleh para guru yang mengikuti kegiatan ini. Dapat terlihat berhasil atau tidaknya kegiatan sosialisasi ini dengan melihat respon dari para guru yang mengikuti kegiatan ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat yang berjudul “Pemanfaatan *Canva for Education* Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pendidikan” diadakan secara *luring* atas permintaan mitra dalam memenuhi undangan sebagai narasumber pada kegiatan bulanan yang diadakan di sekolah SMP Ar-Ridha Al Salaam pada hari jumat, 19 November 2021. Adapun peserta kegiatan pengabdian ini adalah kepala sekolah SMP Ar-Ridha Al Salaam, guru maupun admin di sekolah SMP Ar-Ridha Al Salaam. Jumlah peserta dihadiri dari 20 orang secara terbatas. Sebelum pelaksanaan pengabdian ini peserta diberikan modul terkait pemanfaatan aplikasi *Canva for Education*. Karena kegiatan ini

merupakan kegiatan bulanan pada sekolah SMP Ar-Ridha Al Salaam untuk guru-guru dalam mengembangkan pengetahuan dibidang komputer, maka kegiatan pengabdian masyarakat ini dibuka oleh moderator perwakilan guru dari sekolah tersebut.



Gambar 2. Pembukaan Kegiatan Pengabdian Masyarakat

Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan ini ada sekitar 20 orang. Sebelum pelaksanaan peserta diberikan modul dan materi sesuai tema kegiatan agar peserta lebih dapat memahami materi yang disampaikan pada kegiatan abdimas. Kegiatan dibuka oleh moderator dari pihak sekolah SMP Ar-Ridha Al Salaam dengan memperkenalkan setiap anggota tim abdimas kepada peserta dan juga menjelaskan rangkaian acara yang akan dilaksanakan. Kegiatan dilanjutkan penyampaian materi mengenai *Canva for Education* yang disampaikan oleh Bapak Fiqih Ismawan, S.Kom., M.Kom.



Gambar 3. Presentasi Pengenalan Aplikasi *Canva for Education*

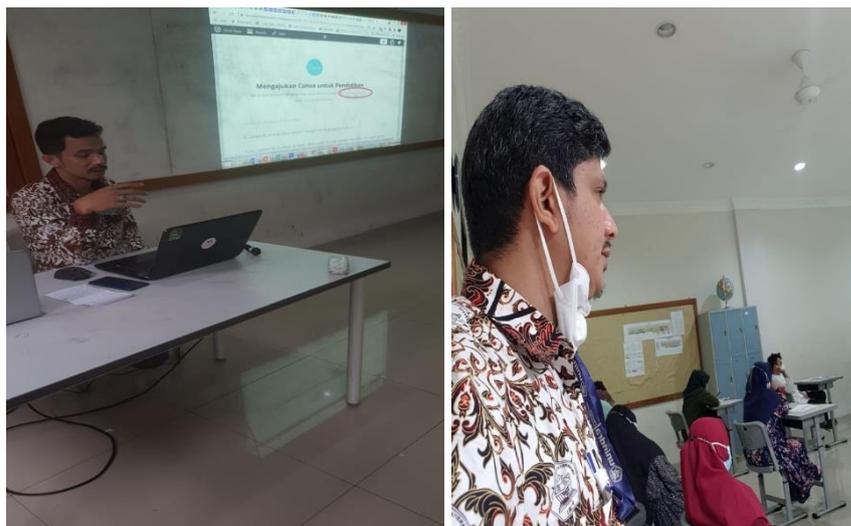


Gambar 4. Presentasi Pengenalan Tentang Konsep Aplikasi Canva



Gambar 5. Presentasi Pengenalan Tentang Konsep Aplikasi Canva

Materi yang dijelaskan terkait aplikasi canva untuk pendidikan adalah menjelaskan Fitur Canva untuk Pendidikan terdiri dari, guru dapat mengakses ke ribuan gambar secara gratis serta grafis premium, guru dapat melakukan kolaborasi belajar dengan siswa di kelas yang dapat diintegrasikan serta kompatibel dengan *Google Classroom* dan guru dapat mengunduh beragam jenis tipe file yang sudah didesain untuk dibagikan ke siswa secara terpusat dan terhubung dalam hal pelaksanaan pembelajaran. Penjelasan penggunaan aplikasi canva untuk pendidikan dalam membuat sebuah presentasi berbasis animasi dan grafis dapat memberikan penjelasan secara detail kepada guru serta dapat langsung dipraktekkan dalam bentuk tutorial kepada peserta kegiatan pengabdian masyarakat yang disampaikan oleh pemateri Bpk. Fiqih Ismawan, M.Kom dan didampingi oleh Bpk. Abdurahman, M.T yang mendampingi peserta terkait pemanfaatan aplikasi tersebut.



Gambar 6. Tutorial Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Pendidikan

Dalam penyempurnaan kegiatan sosialisasi, ketika proses pelaksanaan kegiatan selesai selanjutnya adalah dijalankan tahap evaluasi. Tahap ini berfungsi untuk mengetahui tingkat keberhasilan pelaksanaan sosialisasi dan workshop berlangsung. Tingkat keberhasilan tersebut dapat diukur dengan kesesuaian tujuan dari pelatihan yang diharapkan. Bila hasil yang didapatkan belum sesuai dengan tujuan dan yang diharapkan, maka perlu adanya pengembangan kegiatan dalam sosialisasi dan workshop yang akan datang.

Secara umum tahap evaluasi yang dilakukan pada pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan tema “Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Untuk Pendidikan” dapat terlaksana dengan baik. Seluruh peserta sangat antusias dalam menghadiri dan mendengarkan penjelasan materi dari pemateri. Namun ada beberapa kendala yang timbul sebagai akibat dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini secara *luring* adalah sebagai berikut:

1. Sulitnya berinteraksi untuk melihat peserta mempraktekkan langsung cara menggunakan aplikasi *canva for education*, serta cara melakukan kolaborasi belajar pada aplikasi *canva for education* karena harus mengundang beberapa email siswa untuk dapat menyetujui dan bergabung dalam satu *room* yang telah dibuat dalam aplikasi *canva for education*, dibutuhkan kreatifitas para peserta dalam melakukan desain pembelajaran terutama dalam membuat materi pembelajaran dalam bentuk presentasi berbasis animasi dan grafis yang disediakan pada aplikasi *canva for education*, sehingga perlu waktu yang cukup lama dalam memberikan pemahaman kepada para peserta. Solusi yang ditawarkan salah satunya dengan menggunakan *template* yang sudah tersedia pada aplikasi tersebut dengan sedikit melakukan modifikasi dan editing pada *template* yang tersedia.

2. Kendala pada beberapa jaringan internet yang kurang stabil dalam pelaksanaan kegiatan abdimas, sehingga solusi yang ditawarkan dengan melakukan akses aplikasi *canva for education* secara bergantian sesuai dengan akun yang telah dimiliki peserta masing-masing.
3. Waktu pelatihan dan *workshop* yang terbatas sehingga membuat kegiatan pelaksanaan tidak efektif dan efisiensi, mengakibatkan waktu yang kurang memadai.

PENUTUP

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) yang telah dilaksanakan dengan guru-guru sekolah SMP Ar-Ridha Al Salaam sebagai mitra abdimas berjalan cukup baik. Mesti dihadapkan dengan berbagai kendala dalam proses pelaksanaannya karena masih dalam masa pandemi, namun tim dan juga mitra dapat melaksanakan kegiatan PKM dengan antusias dan juga terjadi interaksi antara tim dan juga peserta pelatihan. Masalah lain adalah banyak peserta yang tidak melengkapi kegiatan dengan media yang dibutuhkan sehingga kegiatan pelatihan belum sepenuhnya dapat dipraktikan oleh peserta.

Saran untuk Kegiatan Pengabdian kepada masyarakat ini terlaksana dengan metode *luring*, maka sebaiknya peserta dibekali dengan media atau sarana prasarana yang dibutuhkan, agar kegiatan dapat berjalan dengan lancar dan peserta dapat mengikuti kegiatan dengan baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kami ucapkan kepada Kepala Sekolah SMP Arridho yang memberi kesempatan kepada kami untuk menjalankan program Pengabdian Masyarakat di sekolah SMP Arridho sekaligus guru-guru dan pegawai SMP Arridho yang berpartisipasi dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alazam, A.-O., Bakar, A. R., Hamzah, R., & Asmiran, S. (2012). Teachers' ICT Skills and ICT Integration in the Classroom: The Case of Vocational and Technical Teachers in Malaysia. *Creative Education*, 03(08), 70–76. <https://doi.org/10.4236/ce.2012.38b016>
- Churiyah, M., Basuki, A., Filianti, F., Sholikhah, S., & Fikri Akbar, M. (2022). Canva for Education as a Learning Tool for Center of Excellence Vocational School (SMK Pusat Keunggulan) Program to Prepare Competitive Graduates in the Field of Creativity Skills in the Digital Age. *International Journal of Social Science Research and Review*, 5(3), 226–234. <https://doi.org/10.47814/ijssrr.v5i3.228>

- Farmawati, E., Ramli, A., & Rahmatullah, R. (2018). Faktor-faktor yang mempengaruhi kinerja guru ekonomi pada SMA Negeri di kota Makassar. *JEKPEND: Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan*, 1(2), 23. <https://doi.org/10.26858/jekpend.v1i2.7267>
- Homsini Maolida, E., & Salsabila, V. A. (2021). Canva and Screencast-O-Matic Workshop for Classroom Purpose: A Community Service for Madrasah Ibtidaiyah Teachers. *AJAD : Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 54–60. <https://doi.org/10.35870/ajad.v1i2.13>
- Ismawan, F., Irfansyah, P., & Apriyani, D. D. (2019). Pengoptimalan Cloud Storage –Google Drive sebagai Media Pembelajaran untuk Guru SMP dan SMA. *Jurnal PkM Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(01), 61. <https://doi.org/10.30998/jurnalpkm.v1i01.2362>
- Ismawan, F., Isnain, N., & Raharjo, R. A. (2020). Pemanfaatan website berbasis cms - wordpress sebagai media pembelajaran guru tk binakheir cibinong – bogor, 03(01), 68–77.
- Ismawan, F., Prasetya, R., & Setiawan, H. (2021). Pemanfaatan aplikasi macromedia flash dan aplikasi office sebagai media pembelajaran berbasis animasi guru himpaudi, 04(06), 610–620.
- Nasrullah, M., Ilmawati, I., Saleh, S., Niswaty, R., & Salam, R. (2018). Minat Menjadi Guru Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Administrasi Perkantoran Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Makassar. *Jurnal Ad'ministrare*, 5(1), 1–6.
- Rahmatullah, & Inanna. (2017). Identifikasi Nilai-Nilai Ekonomi Sebagai Dasar Merumuskan Materi Pengantar Ilmu Ekonomi Berjatidiri Bangsa. In *Prosiding Seminar Nasional Lembaga Penelitian UNM* (pp. 700–704).
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Nurdiana, N. (2019). Ethnopedagogi dalam pembelajaran ekonomi. *Seminar Nasional Lembaga Penelitian UNM*, 284–288.
- Safitri, M. (2013). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Pokok Bahasan Segitiga Menggunakan Macromedia Flash Untuk Peserta didik Kelas VII SMP. *Jurnal Pendidikan*, 14(2), 62–72.
- Utami, I. W., & Rosyidi, A. H. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Information and Communication Technology dengan Software Macromedia Flash 8 pada Materi Segiempat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1(5), 21–29.