

Mengembangkan Kreativitas Guru dalam Membuat Media Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Canva

Ani Apriani*¹, Sumargiyani ², Iwan Tri Riyadi Yanto ³

¹Institut Teknologi Nasional Yogyakarta; Jalan Babarsari Caturtunggal Depok Sleman Yogyakarta, 0274 485390/0274 487249

²Program Studi Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan

³Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi Terapan, Universitas Ahmad Dahlan

e-mail: *aniapriani@itny.ac.id, sumargiyani@pmat.uad.ac.id, yanto.itr@is.uad.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi yang semakin pesat, menuntut para guru untuk pandai memanfaatkan teknologi. Metode mengajar yang atraktif dengan memanfaatkan teknologi yang ada akan semakin diminati oleh siswa sehingga memaksimalkan hasil belajar. Pelaksanaannya penggunaan teknologi sebagai fasilitas dalam mengembangkan pembelajaran masih belum dioptimalkan oleh para guru/pengajar. Seperti, penggunaan aplikasi Canva untuk pembuatan media pembelajaran. Pengabdian ini bertujuan untuk melatih peserta dalam menguasai aplikasi Canva dan melatih peserta membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva. Pengabdian ini menggunakan metode penyuluhan, pelatihan dan pendampingan semua guru SD Muhammadiyah Beji Kabupaten Gunung Kidul. Kegiatan hari pertama dilaksanakan di SD Muhammadiyah Bogor dan kegiatan hari kedua bertempat di SD Muhammadiyah Beji. Pelaksanaan kegiatan hari pertama yaitu pemberian materi terkait LKPD (Lembar Kinerja Peserta Didik) sebagai salah satu manifestasi media pembelajaran dan pengenalan aplikasi Canva. Pelaksanaan kegiatan hari kedua peserta sudah menyusun media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Berdasarkan evaluasi yang dilakukan terjadi peningkatan pengetahuan dan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Melalui kegiatan pengabdian yang dilakukan guru lebih memahami pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa dan guru termotivasi membuat media pembelajaran yang atraktif dan menarik tanpa menghilangkan konten pembelajaran menggunakan aplikasi desain.
Kata kunci: Guru, Motivasi, Canva

Abstract

The rapid development of technology requires teachers to be good at using technology. Attractive teaching methods by utilizing existing technology will be increasingly in demand by students so as to maximize learning outcomes. The implementation of the use of technology as a facility in developing learning is still not optimized by the teachers. For example, using the Canva application for making learning media. This service aims to train participants in mastering the Canva application and train participants to create learning media using the Canva application. This service uses the method of counseling, training and mentoring all teachers of SD Muhammadiyah Beji, Gunung Kidul Regency. The first day activities were held at SD Muhammadiyah Bogor and the second day activities took place at SD Muhammadiyah Beji. The first day of activities was the provision of materials related to the LKPD (Student Worksheet) as a manifestation of learning media and the introduction

of the Canva application. During the second day of activities, participants had prepared learning media using the Canva application. Based on the evaluation conducted, there was an increase in the knowledge and ability of teachers in making learning media using the Canva application. Through service activities carried out, teachers better understand the importance of learning media in increasing student interest in learning and teachers are motivated to create attractive and interesting learning media without eliminating learning content using design applications.

Keywords: Teacher, Motivation, Canva

1. PENDAHULUAN

Keterampilan mengajar tidak hanya cukup dengan teknik menyampaikan secara ceramah kepada siswa tetapi juga didukung seni mengajar diantaranya metode pembelajaran yang didukung dengan teknologi informasi [1][2]. Perkembangan zaman menuntut para guru untuk tidak tinggal diam dan tetap menggunakan model-model lama dalam mengajar. Kreativitas yang guru tampilkan akan membawa energi positif untuk siswa juga dalam semangat belajar [3]. Kebosanan dalam belajar akan mudah diatasi ketika guru dan siswa memiliki frekuensi yang sama dalam kebutuhan dan penyediaan fasilitas belajar.

Kemudahan akses informasi dengan didukung *smartphone* yang hampir dimiliki semua orang tua membuat anak juga lebih mudah untuk mengakses *YouTube*, aplikasi editing video dan sebagainya [4][5]. Ketika anak disuguhkan dengan metode pembelajaran yang monoton membuat anak cepat bosan dan kurang tertarik[6]. Hadirnya berbagai aplikasi dalam mendukung kreativitas guru dapat mendorong meningkatnya motivasi belajar siswa. Selain itu, guru juga terbantu dalam proses pembuatan media pembelajaran [7]. Tersedianya aplikasi dalam menumbuhkan kreativitas guru dalam penggunaannya belum tentu dikuasai oleh guru sehingga diperlukan pelatihan dan pendampingan [8].

Kesulitan dalam penggunaan aplikasi dalam pembuatan media pembelajaran juga dirasakan oleh guru SD Muhammadiyah Beji Gunung Kidul. SD Muhammadiyah Beji merupakan salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SD yang berlokasi di Gading X, Gading, Playen kabupaten Gunung Kidul Daerah Istimewa Yogyakarta. Berdasarkan informasi dari Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Beji, sekolah ini dengan jumlah siswa keseluruhan sebanyak 70 orang yang terdiri dari 37 siswa laki-laki dan 33 siswa perempuan yang diampu oleh guru sebanyak 7 orang.

Banyaknya guru-guru baru, yang belum bersertifikasi yang ada di SD Muhammadiyah Beji menunjukkan bahwa pengalaman dalam mengajar masih kurang dan pelatihan-pelatihan yang mereka dapatkan juga masih sangat minim. Hal ini dipertegas oleh kepala sekolah SD Muhammadiyah Beji, bahwa adanya guru-guru baru masih banyak diperlukan penyesuaian antara guru dengan lingkungan sekolah dan peserta didik diperlukan pengalaman dan pelatihan-pelatihan yang banyak dan bervariasi.

Dilihat dari kondisi siswa maka jumlah siswa harus ditingkatkan dengan jalan meningkatkan kualitas/prestasi dari siswa dan kualitas pengajar. Adanya kualitas guru yang meningkat atau SDM yang berkualitas akan membuka peluang banyaknya siswa yang masuk ke sekolah tersebut dan prestasi belajar siswa menjadi meningkat[9]. Kualitas guru diantaranya dapat ditingkatkan dengan memberikan pelatihan-pelatihan salah satunya memberikan pengenalan teknologi yang diterapkan pada media pembelajaran. Salah satu aplikasi yang dapat dikenalkan kepada guru yaitu aplikasi Canva.

Canva adalah program desain online yang tersedia berbagai desain grafis seperti presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, editing foto dan facebook cover[10]. Kelebihan dari Canva ini diantaranya memiliki berbagai desain yang menarik, meningkatkan kreativitas guru dengan berbagai fitur yang digunakan, dapat dikerjakan dengan gawai, memiliki resolusi yang baik, serta menghemat waktu dalam mendesain [11]. Dibandingkan dengan software grafis lainnya Canva lebih mudah dan cepat dalam pembuatan desain grafis dan konten publikasi [12].

Kelebihan aplikasi Canva tersebut menjadi peluang guru untuk dapat mempelajari dan

diaplikasikan dalam proses pembuatan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dibuat dapat berupa materi harian, tugas, presentasi pembelajaran hingga LKPD (Lembar Kinerja Peserta Didik) dan buku referensi dapat didesain menggunakan aplikasi Canva. Berdasarkan latar belakang tersebut, memberikan pelatihan aplikasi Canva kepada guru menjadi hal penting untuk dilaksanakan, sehingga kegiatan belajar mengajar lebih interaktif, menarik dan menghasilkan output yang sesuai dengan yang diharapkan.

2. METODE

Metode yang dilakukan pada kegiatan pengabdian yaitu penyuluhan berupa pemberian materi berupa ceramah dan juga pelatihan membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva. Media pembelajaran yang dikenalkan menggunakan Canva yaitu membuat presentasi materi pembelajaran, membuat gambar dan LKPD.

2.1 Peserta Kegiatan

Mitra dalam kegiatan yaitu SD Muhammadiyah Beji Playen Gunung Kidul dengan jumlah guru sebanyak 7 orang. Kegiatan hari pertama diikuti juga oleh guru SD Muhammadiyah Bogor sebanyak 27 orang dan guru MI Muhammadiyah Ngasem sebanyak 6 orang. Peserta keseluruhan pada hari pertama sebanyak 35 orang guru. Hari kedua pelatihan terfokus pada guru SD Muhammadiyah Bejo sebanyak 7 orang guru.

2.2 Tahapan Pelaksanaan

Pengabdian masyarakat yang dilaksanakan sasaran utamanya adalah SD Muhammadiyah Beji Playen Gunung Kidul dengan diikuti oleh semua guru-guru SD Muhammadiyah Beji. Kegiatan dilaksanakan pada bulan Juli dengan beberapa tahapan kegiatan. Tahap pertama yaitu pemberian pengetahuan tentang pentingnya membuat media pembelajaran yang menarik bagi siswa dan dasar-dasar aplikasi Canva. Tahap kedua guru sudah diajarkan untuk mempraktikkan Canva untuk membuat media pembelajaran sesuai dengan keinginan guru tersebut bisa berupa slide presentasi maupun LKPD.

Tabel 1. Jadwal Kegiatan

No	Waktu	Kegiatan
1.	2 Juli 2022	Kegiatan Pengabdian 1: Penyuluhan: Media Pembelajaran Penyuluhan: Aplikasi Canva
2.	18 Juli 2022	Kegiatan Pengabdian 2: Pelatihan: Pencermatan materi media pembelajaran Pelatihan: membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva

2.3 Rancangan Evaluasi

Evaluasi hasil pengabdian kepada masyarakat bagi para guru SD Muhammadiyah Beji dalam pembuatan media pembelajaran dilakukan dengan cara para guru mengaplikasikan langsung pembuatan video untuk mata pelajaran yang diampunya. Selanjutnya diberikan kuesioner sebelum (pretest) dan setelah (posttest) kegiatan pengabdian untuk mengavaluasi efektivitas kegiatan, sehingga bisa terukur keberhasilan dalam pemberian materi.

Hasil yang diperoleh akan diuji normalitas data yang dapat digunakan untuk menentukan alat uji yang tepat dalam melakukan pengujian hipotesis. Analisis data menggunakan statistic parametrik yaitu *Paired Sample T Test*. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan signifikan antara pengetahuan guru terkait aplikasi Canva sebelum dan sesudah penyuluhan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan tentang pentingnya membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi desain grafis. Kegiatan guru dalam mengajar

akan lebih menarik dan mengena jika ada metode sesuai dengan kondisi dan karakteristik siswa. Kegiatan pengabdian membantu guru dalam mewujudkan proses pembelajaran yang tepat.

Materi yang disampaikan dalam kegiatan meliputi media pembelajaran yang tepat untuk siswa, membuat LKPD dan pengenalan aplikasi Canva. Materi pada hari pertama ini berfokus pada gambaran teknologi pembelajaran yang berkembang saat ini. Tujuan dari materi ini agar guru bisa termotivasi untuk mengembangkan metode pembelajaran yang efektif untuk diterapkan pada siswa. Materi membuat LKPD terfokus pada gambaran LKPD yang menarik untuk siswa dalam membantu guru dalam mengajar.



(a)



(b)



(c)

Gambar 1. (a) (b) Pemberian Materi Hari Pertama, (c) Foto Bersama Setelah Kegiatan Pengabdian Hari Pertama

Materi selanjutnya yaitu pengenalan aplikasi Canva yang dimulai dari guru dikenalkan bagaimana cara register pada aplikasi Canva, fitur aplikasi, membuat slide presentasi menggunakan template dan mengenalkan cara untuk mendesain sendiri media pembelajaran yang diinginkan melalui aplikasi Canva. Bagian yang dikenalkan pada aplikasi antara lain cara membuat ppt di aplikasi Canva menggunakan slide kosong dan template. Peserta juga dikenalkan elemen-elemen pada Canva untuk menambah bentuk, grafis, stiker, foto dan lain-lain. Selain terdapat elemen di aplikasi Canva peserta juga dapat mengunggah gambar atau foto dari memori laptop/PC. Kemudian peserta dapat menambahkan dan mengganti *font* dengan fitur text yang ada di Canva. Peserta pelatihan juga dikenalkan untuk bisa berbagi akses edit untuk pengguna lainnya. Sesi pengenalan aplikasi Canva ditutup dengan cara untuk mengunduh desain yang telah dibuat menggunakan fitur unduh.

Materi hari kedua pelatihan sudah dibagi menjadi tiga ruangan dan pelatihan Canva difokuskan untuk SD Muhammadiyah Beji. SD Muhammadiyah Bogor mengikuti pelatihan membuat soal HOTS dan MI Muhammadiyah Ngasem mempelajari aplikasi Desmos. Kebanyakan guru mengaplikasikan Canva untuk membuat LKPD. Menurut mereka membuat LKPD sendiri lebih efektif karena disesuaikan dengan karakter siswa yang ditangani. LKPD banyak dipasaran tapi terkadang tidak sesuai dengan keinginan guru.



Gambar 2. (a) Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran, (b) Peserta Pengabdian Hari Kedua, (c) Foto Bersama Tim Pengabdian dan Guru SD Muhammadiyah Beji

Evaluasi terhadap pelatihan aplikasi Canva dilakukan untuk melihat efektivitas pelatihan tersebut terhadap pengetahuan dan keterampilan guru dalam menerapkan Canva pada media pembelajaran. Evaluasi dilakukan menggunakan kuesioner sebelum dan sesudah dilakukan pelatihan. Hasil evaluasi pengetahuan peserta terhadap Canva ditampilkan pada tabel 2 berikut.

Tabel 2. Pengetahuan Peserta Menggunakan Aplikasi Canva Sebelum dan Sesudah Pelatihan

Pengetahuan	Sebelum (Pre Test)		Setelah (Post Test)	
	Frekuensi	Persentase	Frekuensi	Persentase

Kurang	2	28,6	0	0,0
Sedang	3	42,9	1	14,3
Baik	2	28,6	6	85,7
Total	7	100,0	7	100,0

Sumber : Data Primer Diolah (2022)

Berdasarkan tabel 2 di atas, sebelum dilakukan pelatihan pengetahuan peserta terhadap aplikasi Canva dalam kategori sedang sebanyak 3 orang (42,9%). Peserta dalam kategori kurang dalam pengetahuan terhadap aplikasi Canva sebanyak 2 orang (28,6%) dan sudah dalam kategori baik sebanyak 2 orang (28,6%). Setelah dilaksanakan kegiatan pengabdian sudah tidak ada lagi pengetahuan tentang aplikasi Canva dalam kategori kurang (0%). Pengetahuan dalam kategori sedang sebanyak 1 orang (14,3%) dan pengetahuan sudah dalam kategori baik sebanyak 6 orang (85,7%).

Analisis pengaruh pelatihan yang dilaksanakan terhadap pengetahuan penggunaan aplikasi Canva disajikan dalam tabel 3 berikut.

Tabel 3. Hasil Uji Paired t Test

	Rata-rata	Standar Deviasi	t hitung	t tabel	Sig
Pre test	9,14	2,97	6,464	2,446	0,001
Post test	13,57	1,81			

Sumber : Data Primer Diolah (2022)

Tabel 3 diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata pengetahuan tentang aplikasi Canva (pre test) sebesar 9,14. Sedangkan nilai rata-rata pengetahuan tentang aplikasi Canva setelah diberikan pelatihan (post test) sebesar 13,57. Berdasarkan nilai rata-rata tersebut, terlihat bahwa ada peningkatan pengetahuan menggunakan aplikasi Canva setelah dilakukan pelatihan.

Pengetahuan penggunaan aplikasi Canva setelah dilakukan penyuluhan menunjukkan peningkatan yang signifikan. Hal ini ditunjukkan dengan nilai t hitung (6,464) > t tabel (2,446). Selain itu nilai sig (0,001) < 0,05 pada tingkat kepercayaan 95%. Sehingga pengabdian kepada masyarakat dengan kegiatan pelatihan aplikasi Canva berhasil dapat dipahami peserta dan diaplikasikan pada media pembelajaran.

4. KESIMPULAN

Media pembelajaran mempunyai peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pembelajaran akan semakin menggugah minat siswa jika didesain dengan menarik dan memanfaatkan teknologi informasi. Aplikasi Canva dapat dimanfaatkan oleh guru karena mempunyai fitur yang relatif mudah untuk dipelajari. Terdapat peningkatan signifikan pengetahuan mengenai aplikasi Canva setelah dilaksanakan kegiatan pengabdian. Kegiatan pengabdian mendapat respon sangat baik dan kedepannya dapat dilanjutkan dengan pendampingan pembuatan media pembelajaran sehingga guru benar-benar mempunyai satu produk media pembelajaran yang tuntas untuk diberikan ke siswa.

5. SARAN

Kegiatan pengabdian dapat dilanjutkan dengan melakukan pendampingan secara konferhensif terhadap guru. Seiring dengan perkembangan pendidikan, guru dapat dilatih membuat buku materi belajar menggunakan aplikasi desain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Ahmad Dahlan dan Institut Teknologi Nasional Yogyakarta yang telah memberi dukungan dana untuk terlaksananya program pengabdian masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Pakpahan and Y. Fitriani, "Analisa Pemafaatan Teknologi Informasi Dalam Pemeblajaran Jarak Jauh Di Tengah Pandemi Virus Corona Covid-19," *JISAMAR (Journal Inf. Syst. Applied, Manag. Account. Researh)*, vol. 4, no. 2, pp. 30–36, 2020.
- [2] A. ibrahim muhammad yusuf. Sudarismiyati, "Pengabdian Integritas : Jurnal Pengabdian," *Pengabdian*, vol. 2, no. 1, pp. 1–11, 2018.
- [3] S. Sunarti, "PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN CANVA PADA PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN," *E-Amal J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 15, no. 1, 2022.
- [4] W. Musytaan, W. A. S. N. Z. Ramadhan, F. M. Ravi, S. P. Hentihu, and A. Apriani, "Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru SD Muhammadiyah Beji dan Bogor Playen Gunung Kidul," in *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan*, 2021, vol. 000, no. August, pp. 1601–1606.
- [5] Setyorini, H. Agustino, S. Hidayatullah, and I. K. Rachmawati, "Pelatihan Komputer Desain Canva Bagi Anak Remaja Di Desa Mojosari Kepanjen Malang," *E-Amal J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 02, no. 01, pp. 793–798, 2022.
- [6] K. N. Isnaini, D. F. Sulistiyani, and Z. R. K. Putri, "Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva," *SELAPARANG J. Pengabdi. Masy. Berkemajuan*, vol. 5, no. 1, p. 291, 2021, doi: 10.31764/jpmb.v5i1.6434.
- [7] Ani, Sumargiyani, and I. T. R. Yanto, "Pelatihan Pembuatan Video Pembelajaran Bagi Guru SD Muhammadiyah Beji dan Bogor Playen Gunung Kidul Ani," in *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan*, 2021, vol. 000, no. Oktober, pp. 7–14.
- [8] M. Monoarfa and A. Haling, "Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru," *Semin. Nas. Has. Pengabdi. 2021*, pp. 1085–1092, 2021.
- [9] R. Y. Rusdiana, W. K. Putri, and V. K. Sari, "Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva bagi Guru SMPN 1 Tegalampel Bondowoso," *Pengabdi. Magister Pendidik. IPA*, vol. 4, no. 3, pp. 209–213, 2021.
- [10] N. Nurhayati, M. Vianty, M. L. Nisphi, and D. E. Sari, "Pelatihan dan Pendampingan Desain dan Produksi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Canva for Education bagi Guru Bahasa di Kota Palembang," *Din. J. Pengabdi. Kpd. Masy.*, vol. 6, no. 1, pp. 171–180, 2022.
- [11] I. Mulyawati, N. W. Arini, and L. Polina, "Pelatihan Media Pembelajaran Canva Dan Padlet Bagi Guru Sd Di," *SELAPARANG. J. Pengabdi. Masy. Berkemajuan*, vol. 6, no. 1, pp. 170–174, 2022.
- [12] S. Resmini', I. Satriani, and M. Rafi, "Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris," *Abdimas Siliwangi*, vol. 04, no. 02, pp. 335–343, 2021, [Online]. Available: <https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/abdimas-siliwangi/article/view/6859/2593>.