



Pemanfaatan Canva AI Guna Meningkatkan Kreativitas Guru dalam Mengembangkan Media Pembelajaran di SMP Negeri 1 Pagerwojo

Ronggo Alit^{1*}, Paramitha Nerisafitra², Ervin Yohannes

^{1,2,3} Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

*Corresponding author: rongoalit@unesa.ac.id

ABSTRAK

Canva adalah salah satu dari sekian aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk membuat promosi dalam bentuk video, animasi dan gambar yang dapat disajikan dalam bentuk poster, flyer serta teks berjalan yang bisa mempermudah orang lain untuk memahami maksud dari sebuah desain. Begitu juga dengan para siswa, dengan adanya media pembelajaran yang menarik dapat membantu mereka dalam memahami materi Pelajaran. Dengan adanya Pelatihan Canva para Bapak dan Ibu guru dapat membuat presentasi pembelajaran di kelas dengan semenarik mungkin. Guru dapat membuat materi pembelajaran yang bisa dipilih desainnya sesuai selera. Selain itu agar tampilan presentasi bisa dikreasikan, berbagai fitur yang terdapat dalam desain juga bisa dimanfaatkan. Tampilan presentasi juga dapat disisipi dengan gambar atau video sesuai materi yang diajarkan. Kegiatan pengabdian ini bertujuan memberikan wawasan dan penerapan praktis dalam memanfaatkan canva sehingga para guru diharapkan memiliki kreativitas didalam menyusun media pembelajaran yang interaktif yang dapat mempermudah para siswa dalam memahami materi pelajaran.

Kata kunci: Canva; Media Pembelajaran; Interaktif

ABSTRACT

Canva is one of the many applications that can be used to create promotions in the form of videos, animations and images that can be presented in the form of posters, flyers and running text that can make it easier for others to understand the meaning of a design. Likewise with students, with the presence of interesting learning media can help them understand the lesson material. With Canva Training, teachers can make learning presentations in class as interesting as possible. Teachers can create learning materials that can be designed according to taste. In addition, so that the presentation display can be created, various features contained in the design can also be utilized. The presentation display can also be inserted with images or videos according to the material being taught. This community service activity aims to provide insight and practical application in utilizing Canva so that teachers are expected to have creativity in compiling interactive learning media that can make it easier for students to understand the lesson material.

Keywords: *Canva; Learning Media; Interactive.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan aspek penting bagi perkembangan sumber daya manusia, sebab pendidikan merupakan wahana atau salah satu instrumen yang digunakan bukan saja untuk membebaskan manusia dari keterbelakangan, melainkan juga dari kebodohan dan kemiskinan. Melalui pendidikan dapat ditanamkan sikap/ nilai yang sesuai dan memberikan

■ bekal kompetensi yang diperlukan kepada penerus bangsa. Dalam proses pendidikan, kurikulum merupakan alat untuk mencapai tujuan pendidikan.

Pembelajaran mulai tingkat sekolah dasar sampai perguruan tinggi secara beramai-ramai migrasi dari pembelajaran secara tatap muka berubah menjadi pembelajaran dengan menggunakan teknologi yang dilakukan secara daring. Penggunaan teknologi bagi dunia pendidikan merupakan tantangan bagi guru untuk meningkatkan kemampuannya dalam menguasai teknologi yang akan digunakan dalam sistem pembelajaran daring. Media pembelajaran daring merupakan hal penting yang harus disiapkan oleh guru agar sistem pembelajaran daring yang dilakukan mencapai hasil yang diharapkan. Walaupun pembelajaran secara daring tidak seefektif pembelajaran yang dilakukan secara tatap muka, namun kegiatan pembelajaran daring yang dilakukan diharapkan mampu mencapai capaian pembelajaran yang telah ditentukan. Saat ini pada beberapa wilayah sudah diadakan Pertemuan Tatap Muka Terbatas. Tetapi, hal ini tidak mengurangi kebutuhan siswa akan media pembelajaran yang menarik agar dapat lebih mudah dalam memahami materi. Dari berbagai uji yang telah dilakukan media video dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran. (Febrianto, Sulton, & Praherdiono, 2020).

Berbeda dengan situasi sekarang ini, perkembangan teknologi informasi pada saat ini semakin maju dan mendorong pembaharuan dalam proses belajar mengajar. Hal ini ditandai semakin berkembangnya teknologi baru data sains, kecerdasan buatan hingga semakin bertambahnya penggunaan internet disegala lini kehidupan (Ghufron, 2018). Sehingga penyesuaian media pembelajaran di era revolusi industri 4.0 mendesak untuk dilakukan, karena keadaan media pembelajaran merupakan salah satu inovasi pendidikan yang dapat meningkatkan keterampilan (Khairunnisa, Ismi, & Ilmi, 2020).

Media Pembelajaran adalah suatu alat yang sangat mendukung proses pembelajaran baik itu didalam maupun diluar ruangan. Dalam proses belajar mengajar sangat penting bagi guru dan siswa mengenal tentang media pembelajaran agar terjadi proses belajar yang baik, aktif, dan bermanfaat. Manfaat media pembelajaran bagi seorang guru adalah menciptakan penalaran bagi siswa, membantu siswa agar berfikir kreatif dan aktif. Manfaat media pembelajaran bagi siswa adalah mencoba untuk bekerja membuat sesuatu dari penalaran tersebut menjadi nyata, membuat karya yang kreatif dan menjadi siswa yang aktif. Sehingga membantu guru dan siswa mencapai kompetensi dasar yang telah ditentukan. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan kepada penerimanya sehingga penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, sehingga pembelajaran lebih cepat dipahami siswa dan menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut. Sehingga media pembelajaran dapat dimanfaatkan dengan baik jika disesuaikan dengan pembelajarannya. Seorang guru mampu menyesuaikan media pembelajaran dengan pembelajaran apa yang sedang dilakukan. Berkaitan dengan perkembangan teknologi yang semakin maju berdampak pula terhadap semua kegiatan pembelajaran disekolah termasuk salah satunya yaitu pembelajaran matematika. Dimana dalam proses belajar guru diharapkan mampu menggunakan teknologi yang canggih baik guru yang masih muda maupun guru yang tinggal beberapa tahun lagi menjabat untuk membuat kegiatan belajar yang kreatif, semangat dan terampil. Salah satu cara penggunaan teknologi dalam pembelajaran yaitu

■ pemanfaatan sumber daya teknologi sebagai media dalam proses pembelajaran (Akhmadan, 2017).

Berdasarkan hasil wawancara dan referensi yang disampaikan, berikut adalah poin-poin penting yang dapat disimpulkan terkait dengan kondisi awal di SMPN 1 Pagerwojo:

1. Pembelajaran masih bersifat konvensional, menggunakan metode diskusi dan ceramah.
2. Pemanfaatan media pembelajaran sangat minim, sehingga siswa cenderung merasa bosan.
3. Belum ada penerapan aplikasi seperti Canva dalam proses pembelajaran.

Salah satu perkembangan teknologi sebagai media pembelajaran saat ini yaitu aplikasi canva. Canva merupakan aplikasi desain online yang didalamnya terdapat berbagai desain poster, grafik, brosur, presentasi, logo, video, sampul buku dan lainnya serta bisa juga berkoneksi dengan media sosial yang kita punya. Penggunaannya serta manfaatnya itu untuk membuat media ajar yang menarik dengan desain yang ada. Guru dan siswa berkreasi menciptakan suatu karya yang menarik untuk ditampilkan sebagai media pembelajaran dikelas. Beberapa penelitian yang terkait dengan penggunaan aplikasi canva menjelaskan. Presentase hasil belajar siswa menunjukkan peningkatan. Hal ini menunjukkan bahwa siswa lebih mudah menguasai materi ketenagakerjaan menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva dengan kriteria sangat baik. Dengan demikian, media yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran daring maupun luring (Rahmatullah, Inanna, and Ampa, 2020). Penggunaan aplikasi canva sebagai media daring dapat meningkatkan kemampuan kreativitas mahasiswa pada mata kuliah English for Information Communication and Technology hal ini dapat dibuktikan dengan adanya peningkatan prosentase skor motivasi belajar, hasil belajar dan kreatifitas mahasiswa pada tiap siklusnya (Sony Junaedi, 2021).

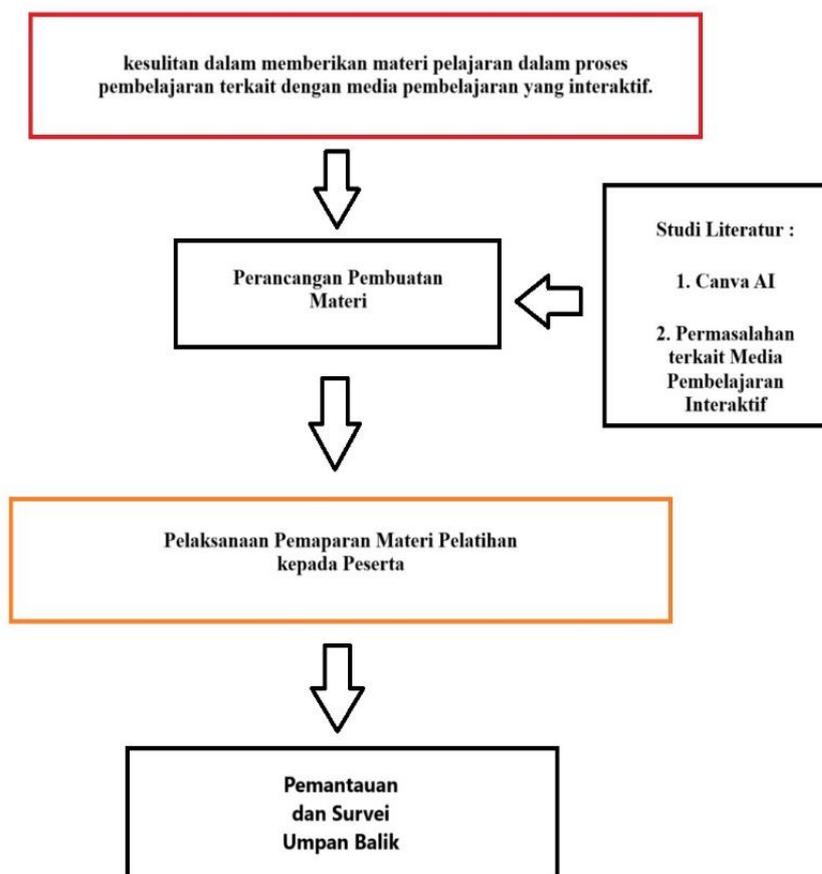
METODE PELAKSANAAN

Tahapan pada kegiatan pelatihan pembelajaran menggunakan Canva AI tersebut sangat terstruktur dan sistematis. Berikut adalah ringkasan dari keempat tahap tersebut:

1. Tahap Analisis
 - a. Analisis dilakukan secara online melalui Google Forms yang disebarakan kepada guru.
 - b. Identifikasi kendala utama guru, seperti kesulitan berkreasi dalam membuat bahan ajar yang dapat meningkatkan motivasi siswa.
2. Tahap Perancangan
 - a. Merancang pelatihan untuk penggunaan aplikasi Canva sebagai solusi atas kendala yang dihadapi guru.
 - b. Canva dipilih karena fleksibilitasnya yang dapat diakses melalui perangkat apa pun (gawai atau laptop).
3. Tahap Pelatihan
 - a. Dilaksanakan secara luring dengan penekanan pada pentingnya media pembelajaran yang menarik.

- b. Guru dikenalkan pada Canva, cara penggunaannya, dan diminta membuat presentasi bahan ajar dengan aplikasi tersebut.
4. Tahap Evaluasi
- a. Tim mengobservasi hasil desain presentasi guru, memberikan masukan, dan membahas kelebihan serta kekurangan desain.
 - b. Guru juga diminta memberikan feedback tentang penggunaan Canva dalam pembuatan bahan ajar.

Pendekatan ini tidak hanya membantu guru dalam meningkatkan keterampilan desain bahan ajar, tetapi juga mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif bagi siswa. Berikut adalah bagan penelitian yang penulis lakukan.



Gambar.1 Bagan Alir Pengabdian Kepada Masyarakat

HASIL KEGIATAN

Tim mengadakan sesi pelatihan bagi guru terkait dengan pengembangan media pembelajaran interkasit menggunakan aplikasi Canva. Pelatihan ini meliputi penggunaan dasar aplikasi Canva, terutama yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran serta pengenalan teknologi AI pada canva.



Gambar.2 Proses Pelatihan Canva AI

Setelah instalasi dan pelatihan, dilakukan uji coba Pada tahap ini, Guru SMPN 1, Pagerwojo, Tulungagung menggunakan aplikasi canva secara langsung dan melakukan praktek membuat sebuah media pembelajaran berdasarkan mata Pelajaran yang diampu masing – masing guru, sementara tim pengabdian tetap mendampingi untuk memberikan bantuan teknis dan memastikan semua berjalan lancar.



Gambar.3 Proses Pendampingan oleh tim PKM

Tim melakukan monitoring berkala untuk mengevaluasi kinerja sistem dan memberikan dukungan tambahan jika diperlukan. Evaluasi dilakukan dengan mengumpulkan umpan balik dari pengguna (guru) mengenai kemudahan penggunaan dan manfaat sistem.

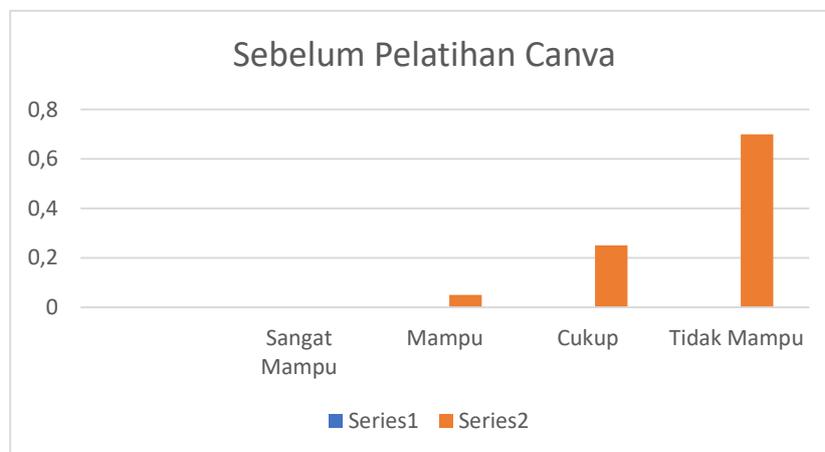


Gambar.4 Proses Evaluasi oleh tim PKM

Berdasarkan kegiatan pelatihan yang sudah dilakukan didapatkan bahwa:

1. **Meningkatnya Kreatifitas Guru dalam mengembangkan media pembelajaran**
Dengan penerapan aplikasi canva dan AI nya, pengembangan media pembelajaran menjadi lebih efisien, kreatif dan interaktif. Siswa dapat dengan mudah memahami materi yang diberikan.
2. **Peningkatan Keterampilan Guru**
Para Guru mendapatkan pelatihan yang meningkatkan keterampilan mereka dalam mengembangkan materi yang akan diajarkan melalui media pembelajaran yang interaktif sehingga guru memberikan materi pelajaran dengan baik, guru bisa dengan mudah mengembangkan kreatifitas didalam membuat materi melalui medi a pembelajaran.
3. **Umpan Balik Positif**
Hasil evaluasi menunjukkan umpan balik positif guru. Mereka merasa aplikasi ini sangat membantu dan berharap ada pengembangan lebih lanjut untuk fitur-fitur tambahan di masa mendatang.
4. **Rekomendasi Pengembangan Lebih Lanjut**
Sebelum pelaksanaan pelatihan aplikasi Canva dilakukan, tim terlebih dahulu menyajikan angket untuk mengukur tingkat kemampuan penggunaan aplikasi Canva

di kalangan peserta. Peserta angket terdiri dari guru yang berjumlah 55 Orang. Tujuan dari angket ini adalah untuk mengetahui sejauh mana pemahaman dan keterampilan awal peserta terkait penggunaan Canva. Data dari angket ini memberikan gambaran dasar yang digunakan sebagai acuan dalam merancang materi pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan peserta. Tingkat kemampuan penggunaan aplikasi Canva sebelum tindakan ini divisualisasikan dalam Gambar 5, yang memberikan ilustrasi tentang distribusi kemampuan peserta, baik yang sudah memiliki pemahaman dasar maupun yang belum mengenal aplikasi Canva sama sekali. Melalui hasil angket ini, pelatihan dapat dirancang lebih efektif untuk meningkatkan keterampilan peserta dalam menggunakan Canva sebagai alat bantu pembelajaran.

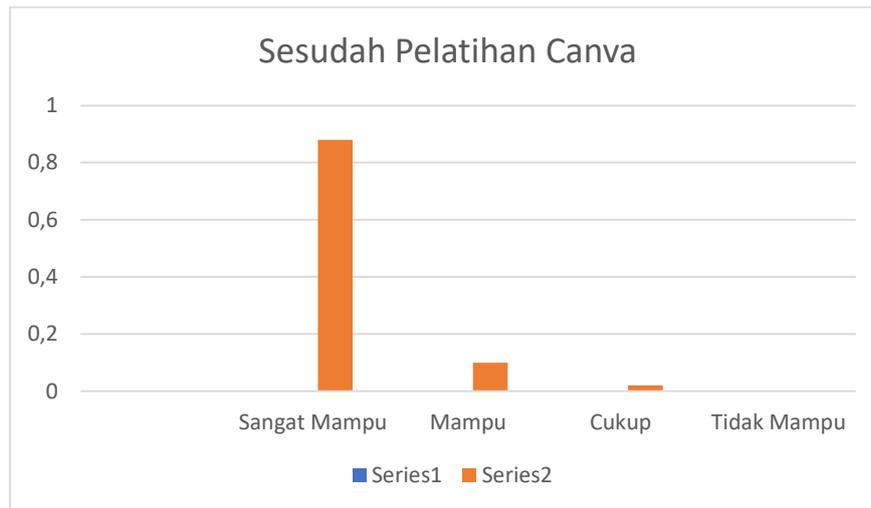


Gambar.5 Tingkat kemampuan penggunaan aplikasi canva sebelum pelatihan

Dari hasil angket yang diberikan sebelum pelaksanaan pelatihan aplikasi Canva, diperoleh data sebagai berikut sebanyak 70% peserta belum pernah menggunakan aplikasi Canva dan tidak mengetahui cara mengedit fasilitas yang ada di Canva. Sebanyak 25% peserta cukup mengenal aplikasi Canva namun belum mahir menggunakannya. Sebanyak 5% peserta mampu menggunakan Canva dengan keterampilan dasar. Sebanyak 0% peserta memiliki kemampuan sangat mahir dalam menggunakan aplikasi Canva.

Setelah pelatihan selesai dilaksanakan, angket kembali disajikan kepada peserta untuk mengukur tingkat kemampuan mereka dalam penggunaan aplikasi Canva. Peserta yang mengikuti pelatihan terdiri dari 55 orang guru.

Hasil angket setelah pelatihan menunjukkan peningkatan kemampuan peserta dalam menggunakan Canva. Perubahan signifikan dalam keterampilan peserta ini divisualisasikan pada Gambar 6, yang menggambarkan tingkat kemampuan penggunaan Canva sesudah pelatihan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pelatihan telah berhasil memberikan pemahaman dan keterampilan yang lebih baik kepada peserta, sehingga mereka lebih siap untuk memanfaatkan aplikasi Canva dalam kegiatan pembelajaran.



Gambar.6 Tingkat kemampuan penggunaan aplikasi canva sesudah pelatihan

Setelah pelatihan aplikasi Canva dilakukan, hasil angket menunjukkan peningkatan signifikan dalam tingkat kemampuan peserta. Data yang diperoleh adalah sebagai berikut. Sebanyak 88% peserta kini sangat mampu menggunakan aplikasi Canva. Sebanyak 10% peserta mampu menggunakan Canva dengan baik. Sebanyak 2% peserta memiliki tingkat kemampuan cukup dalam menggunakan Canva. Sebanyak 0% peserta yang tidak mampu menggunakan Canva.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil dari pelatihan ini menunjukkan perubahan yang sangat positif dibandingkan dengan tingkat kemampuan sebelum pelatihan, di mana mayoritas peserta belum pernah menggunakan Canva atau tidak memahami cara menggunakannya. Dari 55 Orang peserta diperoleh data. Sebanyak 88% peserta kini sangat mampu menggunakan aplikasi Canva. Sebanyak 10% peserta mampu menggunakan Canva dengan baik. Sebanyak 2% peserta memiliki tingkat kemampuan cukup dalam menggunakan Canva. Sebanyak 0% peserta yang tidak mampu menggunakan Canva. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pelatihan aplikasi Canva telah berhasil meningkatkan keterampilan peserta secara signifikan, baik dalam mengenal, memahami, maupun menggunakan aplikasi Canva untuk mendukung pembelajaran yang lebih kreatif dan interaktif. Berdasarkan umpan balik yang diterima, terdapat beberapa saran untuk pengembangan lebih lanjut misalnya pelatihan terkait Video pembelajaran interaktif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Negeri Surabaya Khususnya Fakultas Teknik yang telah memberi dukungan keuangan terhadap pelaksanaan pengabdian ini.

■
DAFTAR PUSTAKA

- Akhmadan, Widyastuti. 2017. “Pengembangan Bahan Ajar Flash Dan Moodle.” *Jurnal Gantang II* (1): 27–40. <https://e-resources.perpusnas.go.id:2089/id/publications/261273/pengembangan-1334>.
- Febrianto, G. L., Sulton, & Praherdiono, H. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Pelatihan Instalasi Tenaga Listrik. *Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 3(2), 149-157.
- Ghufron, M A. 2018. “Revolusi Industri 4.0: Tantangan, Peluang Dan Solusi Bagi Dunia Pendidikan”, 332–37.
- Khairunnisa, Gusti Firda, Yuli Ismi, and Nahdiyah Ilmi. 2020. “Media Pembelajaran Matematika Konkret Versus Digital: Systematic Literature Review Di Era Revolusi Industri 4.0” 3 (November): 131–40.
- Rahmatullah, Rahmatullah, Inanna Inanna, and Andi Tenri Ampa. 2020. “Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva.” *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha* 12 (2): 317–27.
- Sony Junaedi. 2021. “Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Mahasiswa Pada Mata Kuliah English For” 07: 80–89. https://jurnal.polines.ac.id/index.php/bangun_rekaprima/article/view/3000/107647.