

## PELATIHAN MEDIA PEMBELAJARAN CANVA BAGI GURU SEKOLAH LUAR BIASA (SLB) NEGERI 1 BULELENG

L. P. A.S Tjahyanti<sup>1</sup>, Putu Aditya Pratama<sup>1</sup>, Gede Rai Utama<sup>1</sup>,  
Putu Satya Saputra<sup>1</sup>, Yoga Setiawan<sup>1</sup>

### ABSTRAK

Pengembangan media pembelajaran yang menarik dapat membantu peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan karena memiliki komunikasi dua arah. Media pembelajaran berbasis komputer merupakan media dan sumber terbaik yang dapat digunakan sebagai sumber media komunikasi, karena peserta didik tidak hanya memperhatikan media saja, tetapi berinteraksi dengan media. Program kegiatan pengabdian ini berupa pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif menggunakan Canva yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan wawasan peserta pelatihan. Pelaksanaan pengabdian ini menggunakan metode ceramah dan penugasan serta tanya jawab dan praktik langsung pembuatan media pembelajaran inovatif dengan menggunakan Canva. Adapun langkah-langkah kegiatan yang dilakukan dalam kegiatan pengabdian ini meliputi, a) tahap perancangan, b) tahap pelatihan, c) tahap evaluasi. Pelaksanaan pengabdian ini pada akhirnya dapat memberikan tambahan wawasan dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan canva dengan lebih komprehensif sebagai penunjang pembelajaran.

**Kata kunci:** *media, pembelajaran, canva*

### ABSTRACT

Developing interesting learning media can help students understand the material being taught because it has two-way communication. Computer-based learning media is the best media and source that can be used as a source of communication media, because students not only pay attention to the media, but interact with the media. This service activity program takes the form of training in creating innovative learning media using Canva which aims to improve the abilities and insight of training participants. The implementation of this service uses lecture and assignment methods as well as questions and answers and direct practice in creating innovative learning media using Canva. The activity steps carried out in this service activity include, a) design stage, b) training stage, c) evaluation stage. In the end, carrying out this service can provide additional insight into creating learning media using Canva more comprehensively as a learning support.

**Keywords:** *media, learning, canva*

---

<sup>1</sup> Program Studi Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Panji Sakti

## 1. PENDAHULUAN

Proses pembelajaran di sekolah tidak lepas dari pendekatan, metode, dan media yang digunakan dalam proses pembelajaran. Ketepatan metode ataupun media yang digunakan akan sangat mempengaruhi efektifitas dan keberhasilan proses pembelajaran. Tolak ukur dari keberhasilan proses pembelajaran ialah dari capaian pembelajaran. Siswa menjadi lebih mudah memahami atau menguasai materi pembelajaran. Menurut Sinsuw dan Sambul (2017), perkembangan kurikulum perlu ditunjang dengan kemampuan guru dalam dalam mengembangkan media pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan kualitas capaian pembelajaran yang diharapkan. Media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi akan membawa situasi belajar yang semula *learning with effort* menjadi *learning with fun*.

Anak berkebutuhan khusus (ABK) pada hakikatnya merupakan manusia yang harus dipenuhi, dihargai, dilindungi hak asasinya serta dijunjung tinggi harkat dan martabatnya, sebagai ciptaan Tuhan Yang Maha Esa. Pemenuhan hak termasuk pendidikan, bukan hanya ditujukan bagi anak normal pada umumnya, tetapi juga bagi ABK. Jaminan hak yang diberikan kepada ABK ini tercantum dalam Pasal 5 Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, yang berbunyi ayat (1) “Setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu”; ayat (2) berbunyi “Warga negara yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, intelektual, dan/atau sosial berhak memperoleh pendidikan khusus”. Layanan pendidikan khusus untuk ABK ada beberapa jenis namun yang paling sering kita temui adalah layanan pendidikan segregasi atau lebih kita kenal sebagai Sekolah Luar Biasa (SLB). SLB ada beberapa kategori yang dikelompokkan berdasarkan keterbatasan yang dimiliki ABK, salah satunya adalah SLB Bagian B yang merupakan sebutan untuk kelompok anak tuna rungu.

Dewasa ini ada berbagai macam perangkat asistif yang dapat menyediakan berbagai kesempatan pendidikan. Sugiarmun (2008: 6) mengemukakan bahwa: *Assistive technologies* (teknologi-teknologi asistif) yang membantu siswa-siswa dengan kebutuhan khusus untuk belajar mengerjakan tugas-tugas yang terkait dengan belajar dan kehidupan sehari-hari. Beberapa teknologi asistif memungkinkan siswa dengan disabilitas untuk mengakses computer, sebagian lainnya memberikan berbagai peluang pendidikan yang sebelumnya tidak ditawarkan. Di antara teknologi asistif yang terpenting adalah teknologi yang memberikan akses ke komputer dan teknologi komunikasi modern lain kepada siswa-siswa dengan disabilitas.

Komputer beserta aplikasi-aplikasi yang ada dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran siswa berkebutuhan khusus supaya pembelajaran lebih mudah diakses seperti *touch screen* yang mudah digunakan dan warna-warni yang menarik. Keyboard pada komputer yang dimodifikasi dapat digunakan untuk anak tunadaksa yang memiliki satu tangan atau satu jari untuk mengetik. Program-program pengenalan suara memungkinkan siswa dengan berbagai disabilitas fisik untuk memasukkan teks ke dalam komputer dengan berbicara. Selain komputer, siswa berkebutuhan khusus dapat mengakses internet dan media digital untuk membantu belajar mengerjakan mengerjakan tugas-tugas yang terkait dengan belajar dan kehidupan sehari-hari.

Strategi pembelajaran ABK sangat bergantung pada kekhususan siswanya agar potensi siswa dapat berkembang optimal (Mais, 2016). Optimalisasi pembelajaran dapat tercapai bila guru memiliki pemahaman yang memadai tentang media pembelajaran karena bagi ABK, fungsi media bukan saja sebagai mediator dalam pembelajaran tetapi juga berperan sebagai alat bantu ketunaan, alat bantu terapi, dan alat bantu rehabilitasi. Media pembelajaran yang disesuaikan dengan kondisi dan potensi ABK sering disebut sebagai media adaptif (Mais, 2016).

Canva merupakan aplikasi desain grafis yang membantu pengguna untuk membuat berbagai jenis material kreatif secara online. Menu desain Canva meliputi membuat buku online atau e-modul, persentasi, video persentasi, poster dan lain-lain. Canva dapat digunakan di laptop melalui web browser dan handphone (Ios dan Android) melalui aplikasi Canva. Tersedianya template dengan beragam tema yang sangat menarik menjadikan Canva banyak digemari dan memudahkan pengguna

pemula. Menurut Tanjung dan Faiza (2019), penggunaan Canva sebagai media pembelajaran dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran dan menjelaskan materi pelajaran. Aplikasi Canva dapat memudahkan siswa dalam memahami pelajaran dikarenakan tampilan teks, animasi, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan membuat siswa focus memperhatikan pelajaran karena tampilannya menarik.

Beberapa hasil penelitian dan pelaksanaan kegiatan program kemitraan masyarakat yang telah dilakukan diantaranya oleh Hasil penelitian Dewi dan Adam (2019) terjadi peningkatan hasil belajar mahasiswa menggunakan Canva berbasis blended learning. Hasil penelitian Garris (2020) menunjukkan dengan menggunakan aplikasi Canva, guru dapat mengajarkan ilmu pengetahuan, kreativitas, serta keterampilan yang akan didapatkan untuk peserta didik, sehingga media ini juga dapat dimanfaatkan dalam berbagai ranah kehidupan. program pelatihan ini telah mampu memberikan manfaat yang sangat besar dan tepat sasaran bagi khalayak peserta pelatihan yang menjadi sasaran dalam kegiatan ini. Tiawan, dkk (2020) bentuk pelatihan seperti ini merupakan bentuk yang sangat efektif untuk memberikan penyegaran dan tambahan wawasan serta pengetahuan baru di bidang desain grafis di dalam proses pembelajaran sekolah.

## 2. METODE PELAKSANAAN

Bentuk kegiatan pada pengabdian masyarakat ini adalah pelatihan dan pendampingan penggunaan program Canva, yang akan diikuti oleh guru di SLB Negeri 2 Buleleng. Pelatihan dan pendampingan ini dilakukan melalui beberapa metode seperti ceramah, diskusi, demonstrasi/peragaan dan praktek langsung bersama para guru. Diakhir kegiatan, masing-masing guru diharapkan mampu menghasilkan sebuah video interaktif dengan mengoperasikan program Canva seperti yang telah dilatih serta mengisi lembar angket tentang kepuasan, kritik maupun saran terhadap pelaksanaan kegiatan. Tahapan kegiatan ini dapat tersaji dalam diagram alir berikut:



Gambar 01. Tahapan Kegiatan

Berikut ini merupakan gambaran teknis pelaksanaan pelatihan yang sudah dilakukan, mulai dengan analisis kebutuhan di lapangan sehingga mendukung pelaksanaan program, untuk itu metode dan tahapan tersebut dijabarkan sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi kebutuhan para guru terkait media pembelajaran yang akan diterapkan;
2. Melakukan tahap persiapan, pada tahap ini pemateri mempersiapkan materi pembuatan media pembelajaran menggunakan canva, menyusun slide presentase materi pelatihan, menyusun pertanyaan untuk penilaian, dan mengajukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.;
3. Pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif menggunakan Canva. Kegiatan ini dilaksanakan selama 1 hari.
4. Guru-guru mempraktekkan secara langsung paparan materi yang sudah diberikan dan diberikan tugas membuat materi pelajaran dengan menggunakan canva;

5. Guru-guru mempresentasikan hasil pekerjaan mereka;
6. Melakukan evaluasi tingkat ketercapaian kegiatan pelatihan dan melakukan diskusi dan tanya jawab kepada peserta pelatihan terkait hambatan yang dialami peserta selama kegiatan berlangsung.

### 3. HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

#### 3.1 Hasil yang Dicapai

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) yang dilaksanakan dengan acara tatap muka dan praktek pengembangan media pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar. Pertemuan tatap muka dengan metode ceramah dan demonstrasi, dilanjutkan latihan/praktek untuk membuat media pembelajaran, mulai dari pemilihan materi, penyusunan, pemilihan huruf, pemberian efek dan animasi dan tampilan. Kegiatan ini dilaksanakan sehari yaitu pada hari Selasa tanggal 25 Oktober 2023 dari pukul 09.30-12.00 WIB. Peserta kegiatan berjumlah 20 orang guru-guru SLB N 1 Buleleng dari bidang keahlian yang berbeda-beda dan lokasi penyelenggaraan pelatihan di SLB Negeri 1 Buleleng.

Pelaksanaan dalam kegiatan ini terdiri dari pemberian materi dan juga praktik langsung. Adapun langkah-langkah pelaksanaan kegiatan ini antara lain sebagai berikut:

- 1) Persiapan Kegiatan Meliputi:
  - a) Survei terkait pihak mitra yang kami tetapkan dan menjalin kerjasama dengan SLB Negeri 1 Buleleng. Pada kegiatan ini dilakukan evaluasi apakah SLB Negeri 1 Buleleng cocok untuk menjadi tempat dari kegiatan yang akan dilakukan. Selain itu juga melakukan diskusi terkait kesediaan peserta SLB Negeri 1 Buleleng dalam pelaksanaan kegiatan dalam rangka menjalin kerja sama yang kompak antara tim penyelenggara dengan mitra.
  - b) Administrasi yang berkaitan dengan surat izin mitra kami yaitu SLB Negeri 1 Buleleng seperti persetujuan kegiatan dan peminjaman fasilitas atau peralatan.
  - c) Persiapan materi dan bahan sebagai dasar kegiatan yang dilaksanakan. Hal ini meliputi materi pelajaran dan aplikasi canva.
- 2) Kegiatan Pelatihan Meliputi
  - a) Pembukaan dan perkenalan kepada guru-guru SLB Negeri 1 Buleleng tentang kegiatan yang diselenggarakan.



Gambar 2. Pembukaan kegiatan oleh Kepala Sekolah SLB Negeri 1 Buleleng bersama Bapak Dekan Fakultas Pertanian dan Teknik

- b) Penyampaian materi secara offline judul “Pembuatan Materi Pelajaran dengan lebih mudah dengan Aplikasi Canva”. Materi ini terdiri dari banyak bagian salah satunya adalah pembuatan presentasi dengan aplikasi canva. Dokumentasi kegiatan penyampaian materi dapat dilihat pada Gambar berikut.



Gambar 3. Penyampaian Materi Aplikasi Canva

- c) Penutupan kegiatan. Penutupan kami akan mengadakan evaluasi dengan menunjuk salah satu guru mempresentasikan hasil pembuatan materi pelajaran dengan aplikasi canva.



Gambar 4. Penyampaian Hasil Latihan oleh Guru

Ketercapaian tujuan pelatihan pembuatan media pembelajaran secara umum sudah baik, materi yang ingin disampaikan dapat tersampaikan dengan baik dan dapat disampaikan secara detail. Dilihat dari hasil latihan para peserta yaitu presentasi pembelajaran yang telah dihasilkan, maka dapat disimpulkan bahwa tujuan kegiatan ini dapat tercapai.

Kemampuan peserta dilihat dari penguasaan materi sudah sangat baik, dilihat dari hasil latihan guru yang dapat diselesaikan dengan baik dan salah satu guru dapat mempresentasikan dengan baik hasil pekerjaannya.

Secara keseluruhan kegiatan pelatihan dengan pembuatan presentasi pembelajaran melalui aplikasi canva untuk membantu guru dalam penyampaian materi pelajaran yang lebih mudah dan menarik ini dapat dikatakan berhasil. Keberhasilan ini selain diukur dari keberhasilan guru mengaplikasikan materi yang diberikan, juga dapat dilihat dari kepuasan peserta setelah mengikuti kegiatan. Manfaat yang diperoleh guru adalah dapat menyusun dan mengembangkan media pembelajaran dengan kualitas yang lebih baik dan diharapkan kualitas tersebut sudah mengikuti standar untuk dapat dipakai dalam penyampaian materi pelajaran yang mudah dimengerti oleh siswa serta menyenangkan.

### **3.2 Luaran yang Telah Dicapai**

Setelah melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dihasilkan berbagai luaran yang mampu dicapai. Luaran yang pertama yaitu adanya peningkatan pemahaman dan keterampilan masyarakat, ini dapat dilihat dari proses maupun hasil dari pelaksanaan kegiatan. Peningkatan pemahaman dan keterampilan dapat diketahui melalui tingkat antusias guru dalam mengikuti kegiatan baik dari pemberian materi, kegiatan tanya jawab, mencoba mendesain perangkat pembelajaran, serta diskusi.

Adapun luaran kedua yang mampu dicapai adalah peningkatan kemampuan guru dalam mendesain perangkat pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva, ini dapat dilihat saat pelaksanaan pelatihan, guru-guru sudah mampu membuat perangkat pembelajaran sederhana dengan mengaplikasikan materi yang sudah diberikan.

## **4. KESIMPULAN**

Kesimpulan dari kegiatan pengabdian yang telah diselenggarakan, sebagai berikut:

1. Kegiatan pengabdian masyarakat berjalan cukup lancar sesuai dengan rencana kegiatan yang disusun meskipun masih ada beberapa kendala seperti keterbatasan waktu yang diberikan oleh pihak mitra.
2. Kegiatan berhasil mendapat sambutan baik dan antusias dari para peserta.
3. Materi yang diberikan kepada peserta berhasil menarik perhatian para peserta. Sekaligus diterima dengan baik oleh mereka.
4. Cara penyampaian materi cukup efektif karena para peserta berhasil memahami dengan baik.

Pelatihan sudah mencapai target yang diharapkan dengan adanya beberapa model obyek yang sudah dikerjakan guru sudah mencapai target yang diharapkan, kemudian tujuan ketercapaian tujuan penyampaian materi dapat berjalan dengan maksimal dan dapat dilakukanpraktek secara langsung, sehingga dapat disimpulkan bahwa tujuan pelatihan telah dapat tercapai, kemudian kemampuan peserta dilihat dari penguasaan materi sangat bagus dilihat dari kemampuan guru dalam mengoperasikan aplikasi atau web tersebut.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pelatihan dapat dinyatakan berhasil, karena dapat dilihat dari respon guru saat proses pelaksanaan pelatihan dan dari feedback instrument yang telah diisi oleh peserta di akhir acara yang menunjukkan kepuasan peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyanto & Sukoco. (2014). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Tuna Grahita Ringan.
- Asrorul Mais. 2016. Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus (ABK): Buku Referensi untuk Guru, Mahasiswa dan Umum. Jawa Timur: Pustaka Abadi.
- Baihaqi dan Sugiarmun. 2008. Memahami dan Membantu Anak ADHD. Bandung. PT Rafika Aditama.
- Canva. 2021. Canva Untuk Pendidikan. [https://www.canva.com/id\\_id/pendidikan/](https://www.canva.com/id_id/pendidikan/)
- Depdiknas .2003. Undang-undang RI No.20 tahun 2003.tentang sistem pendidikan nasional.
- Tiawan, Musawarman, Luthfiyah Sakinah, Nopi Rahmawati. Dan Hamzah Salman. 2020. Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat SMK Di SMKN 1 Gunung Putri Bogor. <https://ejournal.unma.ac.id/index.php/bernas/article/view/417>
- Yana, Dewi dan Adam. 2019. Efektivitas Penggunaan Platform Lms Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Blended Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa. <https://www.journal.unrika.ac.id/index.php/jurnaldms/article/view/1816>
- Sinsuw, A.A.E., dan Sambul, A.M. 2017. Pelatihan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Bagi GuruGuru SMP. Jurnal Teknik Elektro dan Komputer, 6(3), 105-110.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika), 7(2), 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.10>

