

PELATIHAN PENGGUNAAN CANVA PADA GURU SMA NEGERI 2 SINGARAJA, UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS PEMBELAJARAN

P.A. Pratama¹, G.R. Utama², L.P.A.S. Tjahyanti³, P.S. Saputra⁴, I.N.Y. Setyawan⁵

ABSTRAK

Saat ini perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sudah sangat pesat. Termasuk perkembangan TIK dalam bidang pendidikan. Sudah banyak sekali software dan aplikasi media pembelajaran yang dapat diakses dengan gratis dan mudah untuk mendukung dalam proses belajar mengajar. Teknologi merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi pendidik dan peserta didik belajar lebih luas, lebih banyak dan juga bervariasi. Melalui fasilitas yang seperti canva guru dapat membuat materi dengan lebih mudah dan siswa dapat belajar mandiri, kapan dan dimana saja tanpa terbatas oleh ruang dan waktu karena semua data yang tersimpan pada canva bersifat cloud. Program kegiatan pengabdian ini berupa pelatihan Penggunaan 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

¹Program Studi Teknologi informasi, Fakultas Teknik, Universitas Panji Sakti.

ABSTRACT

Currently, the development of Information and Communication Technology (ICT) has been very rapid. Including the development of ICT in the field of education. There are already a lot of learning media software and applications that can be accessed for free and easily to support the teaching and learning process. Technology is a system that can facilitate educators and students to learn more broadly, more and also varied. Through facilities like canva, teachers can create material more easily and students can learn independently, anytime and anywhere without being limited by space and time because all data stored in canva is cloud. This service activity program is in the form of training on the use of canva which aims to improve the skills and insights of trainees. The implementation of this service uses lecture and assignment methods as well as questions and answers and direct practice of making innovative learning media using Canva. The steps of activities carried out in this service activity include, a) the design stage, b) the training stage, c) the evaluation stage. The implementation of this service can ultimately provide additional insight in making learning media using Canva more comprehensively as a learning enabler.

Keywords: *Media, Learning, Canva*

1. PENDAHULUAN

Saat ini perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sudah sangat pesat. Termasuk perkembangan TIK dalam bidang pendidikan. Sudah banyak sekali software dan aplikasi media pembelajaran yang dapat diakses dengan gratis dan mudah untuk mendukung dalam proses belajar mengajar. Penggunaan software dan aplikasi tersebut belum menjadi prioritas utama, melainkan hanya menjadi faktor pendukung saja di dalam proses belajar mengajar.

Kegiatan pembelajaran merupakan kegiatan yang paling pokok dalam keseluruhan proses pendidikan. Hal ini berarti bahwa pencapaian pendidikan banyak bergantung kepada bagaimana proses belajar mengajar dirancang dan dijalankan secara profesional. Seperti pada masa kini dengan memanfaatkan teknologi khususnya laptop dan internet sangat membantu dalam kegiatan proses belajar mengajar. Dalam upaya meningkatkan kualitas pendidikan salah satunya adalah memanfaatkan teknologi dalam proses belajar mengajar yang berorientasi pada minat peserta didik dan memfasilitasi kebutuhan akan perkembangan kognitif, afektif dan psikomotornya.

Teknologi merupakan suatu sistem yang dapat memfasilitasi pendidik dan peserta didik belajar lebih luas, lebih banyak dan juga bervariasi. Melalui fasilitas yang disediakan oleh sistem tersebut, siswa dapat belajar mandiri, kapan dan dimana saja tanpa terbatas oleh ruang dan waktu. Bahan yang dapat mereka pelajari juga lebih bervariasi, tidak hanya dalam bentuk sajian kata, tetapi dapat lebih kaya dengan variasi teks, visual, audio, film dan animasi. Namun demikian pada kenyataannya penggunaan media teknologi dalam proses belajar mengajar masih mengalami berbagai kendala di lapangan.

Dalam hal instruksi berbasis komputer individual di luar kelas, banyak jenis teknologi dan perangkatnya yang dapat diintegrasikan dan menunjang performa pembelajaran dalam model ini. Salah satunya adalah media pembelajaran menggunakan canva yang dapat diakses melalui dua perangkat yaitu laptop dan android. Tidak ada sistem penyimpanan lokal dalam Canva, semua terpaut dengan sistem penyimpanan akun Google. Sehingga pengoperasionalannya dapat berjalan dengan baik dan terkontrol dalam satu akun induk utama, dalam hal ini akun induk sekolah yang tersistem dan terkoneksi dengan semua perangkat yang terkoneksi dengan canva.

Seperti yang disampaikan sebelumnya bahwa penggunaan teknologi dalam proses pembuatan media pembelajaran masih banyak mengalami kendala, termasuk dalam penggunaan canva ini. Meskipun dalam pembuatan media ajar melalui tools yang tersedia sangat banyak, namun canva dapat memudahkan para pengajar dalam membuat media ajar yang menarik dan mudah menggunakan canva. Kesulitan penggunaan tools yang tersedia dalam pembuatan media pembelajaran juga terlihat di Sekolah Menengah Atas (SMA) N 2 Singaraja. Para guru yang berniat untuk menggunakan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran yang menarik mengalami kendala akibat tools yang masih sedikit susah untuk digunakan dalam pembuatan media pembelajaran. Para guru di SMA N 2 Singaraja ini berharap bisa memanfaatkan canva ini dengan lebih optimal baik untuk membuat materi ajar maupun sebagai media ajar. Untuk itu, sebuah solusi pelatihan penggunaan canva direncanakan untuk diberikan bagi para guru di SMA N 2 Singaraja.

2. METODE PELAKSANAAN

Agar beberapa luaran tersebut bisa direalisasikan, maka beberapa metode pelaksanaan perlu dirancang, antara lain:

1. Pemberian pemahaman kepada para guru SMA N 2 Singaraja tentang penggunaan Canva. Materi dalam kegiatan ini mencakup beberapa hal yakni pemberian materi tentang pengenalan Canva. Setelah pemberian pemahaman, kegiatan akan dilanjutkan dengan pemberian pelatihan.

2. Memberikan pelatihan berkaitan dengan tentang penggunaan Canva

Dalam kegiatan pelatihan ini, para guru dan wali kelas akan diberikan kesempatan untuk berlatih secara bersamaan menggunakan Canva yang sudah disampaikan sebelumnya pada sesi pemaparan materi.

Lebih lanjut lagi, untuk mencapai tujuan program pengabdian kepada masyarakat ini, maka baik tim pengusul maupun sekolah mitra akan saling memberikan kontribusi, diantaranya yaitu dari tim pengusul akan memberikan materi dan pelatihan penggunaan canva, sedangkan dari pihak sekolah mitra akan menyediakan tempat dan waktu pelaksanaan kegiatan serta mengkondisikan para peserta pelatihan dalam hal ini adalah para guru SMA N 2 Singaraja agar dapat mengikuti kegiatan dengan efektif.

3. HASIL DAN LUARAN YANG DICAPAI

Hasil Yang di Capai

Dari kegiatan yang dilaksanakan pada SMA Negeri 2 Singaraja terkait dengan Pelatihan Canva , semua guru dan murid dapat memahami semua yang diberikan terkait dengan canva, dari memilih desain template canva hingga membuat contoh desain dengan template yang diberikan oleh canva. Materi canva yang diberikan sangat membantu guru – guru dan siswa dalam melakukan desain, seperti desain untuk media pembelajaran dengan contoh membuat satu persentasi yang menarik dengan template dari canva. Dimana persentasi yang dibuat jauh lebih menarik sesuai dengan tempalate yang digunakan pada canva.

Pada pelatihan canva ditunjukkan beberapa foto kegiatan saat pelatihan seperti pada gambar berikut:



Gambar 1 Pembukaan Pelatihan Canva

Sebelum acara mulai dilakukan pembukaan acara seperti yang ditunjukkan gambar 1 dengan diikuti oleh guru – guru SMA N 2 Singaraja dan siswa – siswi SMA N 2 Singaraja, serangkaian acara pembukaan diantaranya menyanyikan lagu kebangsaan Indonesia Raya, dilanjutkan dengan doa bersama yang ditunjukkan pada gambar 2 berikut :



Gambar 2 Menyanyikan lagu Kebangsaan dan Doa

Setelah menyanyikan lagu Indonesia Raya dan Doa dilanjutkan dengan masuk pada materi canva yang diberikan dengan beberapa slide tentang materi dasar canva dan juga praktek langsung terkait dengan cara penggunaan canva secara langsung, penggunaan canva diawali dengan cara mendaftar akun canva terutama guru – guru dapat mendaftar akun canva dengan email belajar.id yang dikhususkan untuk guru – guru agar dapat memiliki akun canva pro secara gratis untuk edukasi. Setelah berhasil masuk dengan email masing – masing dilanjutkan dengan memilih template dan juga jenis desain yang akan digunakan, pada kasus ini digunakan desain persentasi dengan template canva yang tersedia, guru – guru dan siswa -siswi bebas memilih template yang akan digunakan dalam desain canva, serta guru – guru dan siswa – siswi diajarkan cara menggunakan beberapa fitur yang tersedia pada canva untuk mendukung tampilan desain yang digunakan menjadi lebih menarik. Semua guru dan siswa – siswi mampu membuat desain yang menarik dengan canva, sehingga acara berjalan lancar sesuai dengan yang diharapkan.

Acara dilanjutkan dengan penyerahan kenang – kenangan Prodi Teknologi Informasi kepada SMA N 2 Singaraja yang ditunjukkan pada Gambar 3 berikut:



Gambar 3 Penyerahan Kenang – Kenangan

Penyerahan kenang – kenangan dari prodi Teknologi informasi bersama Mahasiswa dan juga LPPM UNIPAS kepada SMA N 2 Singaraja. Selanjutnya acara dilanjutkan dengan foto bersama sebelum acara PKM pada SMA N 2 Singaraja ditutup, foto bersama ditunjukkan pada gambar 4 berikut:



Gambar 4 Foto Bersama PKM SMA N 2 Singaraja

Acara terakhir seperti pada gambar 4 dan acara penutup yang diakhiri dengan pesan dan kesan SMA N 2 Singaraja setelah dilaksanakannya PKM pada SMA N 2 Singaraja pada tanggal 5 November 2024, serangkaian acara PKM berjalan dengan lancar dan sesuai dengan yang diharapkan.

4. KESIMPULAN

Dari Hasil PKM yang berlangsung pada tanggal 5 november 2024 dapat disimpulkan bahwa acara Pengabdian Kepada masyarakat di SMA N 2 Singaraja berjalan dengan lancar sesuai dengan materi yang diberikan, guru – guru dan siswa – siswi SMA N 2 Singaraja dapat memahami materi yang diberikan dengan seksama dan cermat, yang dibuktikan dari beberapa desain yang dibuat pada canva sangat baik dan bagus. Kedalaman materi yang diberikan juga sesuai dengan yang diperlukan pada SMA N 2 Singaraja. Dengan adanya PKM pada SMA N 2 Singaraja, dapat menjalin hubungan baik antara prodi Teknologi Informasi dengan SMA N 2 Singaraja terkait dengan kebutuhan pelatihan teknologi informasi, baik untuk guru- guru maupun untuk siswa – siswi SMA N 2 Singaraja.

DAFTAR PUSTAKA

- Bonheur, K. 2018. Advantages and disadvantages of Chrome OS | Version Daily. <https://www.versiondaily.com/>. Tersedia di <https://www.versiondaily.com/advantages-disadvantages-chrome-os/> [Diakses 9 Oktober 2020].
- Supriadi, A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *edupedi*, 113-120.
- Budiman, Haris. 2017. Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, (Online). Vol.8 No.I, <http://103.88.229.8/index.php/tadzkiyyah/article/view/2095/1584>,
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo UNPAM*, Vol.8 No. 2, 79-96, <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *VoteTEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika*, (Online), Vol.7 No.2, <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/view/104261>,