



Journal of Research Applications in Community Services



Copyright (c) Journal of Research Applications in Community Services
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License



PEMANFAATAN APLIKASI CANVA SEBAGAI ALTERNATIF MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN AKTIF DAN INOVATIF

Article History:

Received : 31-03-2024
Revised : 31-03-2024
Accepted : 31-03-2024
Online : 31-03-2024

Anisa Fitri¹, M. Ivan Ariful Fathoni², Astrid Chandra Sari³

Corresponding author : Anisa Fitri

¹Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, anisafitri@unugiri.ac.id

²Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, fathoni@unugiri.ac.id

³Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, astridchandra05@unugiri.ac.id

Abstract

The situation analysis results at the Darul Istiqomah Islamic Boarding School show a need for more innovation in teaching Mathematics using computer applications. So far, students have only been able to use PowerPoint as a presentation medium. Computer applications can help students create innovative presentation media. One application that can be used is Canva. This community service activity aims to provide training and assistance for the Computer Application Program (Canva) as an alternative learning media for teachers. Partners for community service activities are teachers and students at MTs S SA Al-Istiqomah, Kec. Kepoh Baru, Bojonegoro Regency. The implementation of training activities is supported by lecture methods, questions and answers, and direct practice using computer applications, such as the Computer Application Program (Canva). Assistance was provided to partners to increase their knowledge and skills in making presentation slides. Apart from that, this activity can foster educational values in teachers, namely curiosity, creativity, hard work, and communication. The activity begins with training and then continues with mentoring for one month, as well as the application of technology, evaluation, and follow-up. The evaluation results are an increase in teachers' knowledge and skills in using Canva to create presentation slides in learning activities.

Keywords : computer programs, Canva, learning media, active and innovative learning.

Abstrak

Hasil analisis situasi Pondok Pesantren Darul Istiqomah menunjukkan minimnya inovasi dalam pembelajaran Matematika dengan menggunakan aplikasi komputer. Selama ini siswa hanya mampu menggunakan media PowerPoint sebagai media presentasi. Aplikasi komputer dapat membantu peserta didik dalam membuat media presentasi yang inovatif. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan yaitu Canva. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pelatihan dan pendampingan Program Aplikasi Komputer (Canva) sebagai alternatif media pembelajaran bagi guru. Mitra kegiatan pengabdian kepada masyarakat adalah Guru dan Peserta Didik di MTs S SA Al-Istiqomah, Kec. Kepoh Baru, Kabupaten Bojonegoro. Dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ditunjang dengan metode ceramah, tanya jawab dan praktek langsung penggunaan aplikasi komputer Program Aplikasi Komputer (Canva). Pendampingan yang diberikan kepada mitra untuk peningkatan pengetahuan dan keterampilan dalam pembuatan slide presentasi. Selain itu, kegiatan ini dapat menumbuhkan nilai-nilai pendidikan pada diri Guru, yaitu rasa ingin tahu, kreatif, kerja keras, dan komunikatif. Kegiatan diawali dengan pelatihan, kemudian dilanjutkan pendampingan selama satu bulan, penerapan teknologi, serta evaluasi dan tindak lanjut. Hasil evaluasi berupa peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan Canva untuk pembuatan slide presentasi dalam kegiatan pembelajaran.

Kata kunci: program komputer, Canva, media pembelajaran, pembelajaran aktif dan inovatif.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi pada saat ini tidak bisa terlepas pengaruhnya dalam dunia pendidikan. Tuntunan global menuntut dunia

pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai peningkatan mutu pendidikan (Budiman, 2017). Peningkatan kinerja Pendidikan pada masa mendatang diperlukannya sistem informasi dan teknologi informasi yang mana tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung, tetapi sebagai senjata utama untuk mendukung keberhasilan dunia pendidikan sehingga mampu bersaing dalam dunia global.

Pesatnya laju perkembangan teknologi di era modern sekarang ini telah banyak memberikan manfaat dalam kemajuan berbagai lini kehidupan manusia. Perkembangan teknologi itu terutama terkait dengan teknologi informasi dan komunikasi yang ditunjang oleh teknologi elektronika. Manusia sebagai subjek pengguna teknologi harus mampu menggunakan atau memanfaatkan teknologi tersebut, maupun perkembangan teknologi selanjutnya. Manusia harus mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi tersebut, khususnya dibidang pendidikan.

Masa pandemi covid-19 beberapa tahun terakhir yang sangat memengaruhi berbagai dimensi termasuk pendidikan mengalami beberapa problematika, salah satunya adalah terjadi transisi pembelajaran yang semula dilaksanakan secara tatap muka harus berpindah dilakukan secara daring (Atsani, 2020). Para guru dan siswa menjalani proses belajar mengajar dari rumah yang memanfaatkan teknologi karena dilakukan secara daring (dalam jaringan) dimana proses belajar mengajar daring ini memanfaatkan aplikasi atau web. Hal ini menuntut peserta didik maupun guru untuk melek teknologi, sehingga dapat menunjang ketercapaian pembelajaran. Dalam hal ketercapaian pembelajaran dan peningkatan prestasi belajar siswa ini, suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa agar siswa dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi secara aktif satu sama lain sehingga pada gilirannya dapat diperoleh prestasi belajar yang optimal.

Peran aktif siswa sangat penting dalam rangka menciptakan suasana pembelajaran yang inovatif, pembentukan generasi yang kreatif, yang mampu menghasilkan sesuatu untuk kepentingan dirinya dan orang lain. Selama proses belajar, siswa tidak hanya diminta mendengarkan guru menyampaikan materi ajar, tetapi juga mengerjakan tugas dari guru untuk mengukur kompetensi yang telah tercapai. Kegiatan presentasi kerap kali dipilih oleh guru karena dapat menilai siswa secara kognitif, afektif, dan psikomotor. Mulaidari penilaian kerja kelompoknya, penilaian produknya (umumnya dalam bentuk makalah dan file *power point* yang akan dipresentasikan), kecakapan bicara di depan kelas, kekompakan tim, kemampuan menjawab pertanyaan, hingga perilaku siswa saat presentasi dilakukan. Sehingga tercipta suasana belajar yang aktif dan inovatif. Penggunaan aplikasi Canva dalam melakukan presentasi maupun pembuatan desain dalam pembelajaran sangat berguna saat ini.

MTs S SA Al-Istiqomah adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang MTs di Mojosari, Kec. Kepohbaru, Kab. Bojonegoro, Jawa Timur. Dalam menjalankan kegiatannya, MTs S SA Al-Istiqomah berada di bawah naungan Kementerian Agama. MTs S SA Al-Istiqomah memiliki banyak peminat, khususnya berasal dari masyarakat Bojonegoro. Banyaknya peserta didik disana dan ditunjang dengan fasilitas komputer yang memadai seharusnya dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang dapat meningkatkan SDM di bidang Matematika. Pentingnya pelatihan program aplikasi komputer (Canva) sebagai alternatif media pembelajaran saat ini yang berbanding terbalik dengan kondisi pendidikan pada MTs S SA Al-Istiqomah, menjadi perhatian bagi praktisi pendidikan untuk menjadikan lembaga pendidikan tersebut sebagai mitra sasaran dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat pada tahun 2023.

Hasil analisis situasi menunjukkan bahwa di Bojonegoro khususnya di MTs S SA Al-Istiqomah, pemanfaatan Teknologi Komputer bagi guru dan peserta didik / santri dalam pembelajaran masih minim. Pendampingan penggunaan modul program aplikasi komputer (Canva) dalam bidang matematika menjadi perlu dan penting dilakukan sebagai bentuk peningkatan SDM dan pengetahuan dalam bidang teknologi dan informasi sekaligus diharapkan sebagai pengembangan di bidang pendidikan matematika. Tujuan Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk memberikan pendampingan modul penggunaan beberapa

aplikasi komputer kepada guru dan peserta didik sebagai bentuk peningkatan SDM dalam bidang teknologi serta pengembangan dalam bidang pendidikan dan pembelajaran.

Solusi dari permasalahan tersebut yaitu dengan mengadakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat berupa pelatihan dan pendampingan penggunaan aplikasi komputer Canva. Melalui kegiatan ini, guru dan peserta didik diharapkan mampu menjadi strategi media presentasi dalam bidang Pendidikan serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan inovatif. Target yang dicapai pada pengabdian ini yaitu para guru dan peserta didik dapat menggunakan Canva untuk media presentasi. Beberapa kegiatan Pengabdian Masyarakat sejenis pernah dilakukan sebelumnya. Pelatihan Canva digunakan untuk meningkatkan media promosi bagi pelaku UMKM, seperti pada kegiatan PKM yang pernah dilakukan (Dharomesz et al., 2023; Siwi Satiti et al., 2022; Wijayanti et al., 2022). Kegiatan pelatihan dan pendampingan Canva juga menasar bidang pendidikan, dalam hal ini guru dan peserta didik (Adriani et al., 2023; Iramayanti et al., 2023; Resmini et al., 2021). Kegiatan serupa juga pernah dilaksanakan di Bojonegoro (Sahri et al., 2023). Perbedaan dari kegiatan yang pernah dilakukan sebelumnya adalah target Media Pembelajaran yang dibuat dengan Canva dalam penelitian ini adalah slide presentasi, khususnya pada pelajaran Matematika.

2. METODE PELAKSANAAN

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini menggunakan metode ABCD. Konsep *Asset Based Community Development* atau sebutan ABCD adalah salah satu konsep dalam melaksanakan pengembangan peserta didik. Pada konsep pengabdian masyarakat yang menjadi sasaran program tidak lagi disebut sebagai kelompok yang lemah dan tidak memiliki potensi apa-apa. Namun masyarakat/peserta didik dipandang sebagai suatu kelompok yang sebenarnya memiliki potensi untuk dapat keluar dari berbagai permasalahan, termasuk permasalahan dibidang pengembangan IPTEK aplikasi komputer (Canva). Problem yang terjadi pada suatu kelompok masyarakat dalam hal peningkatan SDM lebih kepada ketiadaan akses untuk memaksimalkan potensi mereka, dan masih terbatasnya sistem sumber yang mampu memfasilitasi masyarakat dalam rangka memanfaatkan potensi mereka. Kekuasaan/power dalam suatu pemberdayaan juga diperlukan adanya peran fasilitator untuk mengidentifikasi potensi-potensi yang ada dan menghubungkannya dengan sistem sumber lainnya untuk bekerjasama dalam hal peningkatan kapasitas (Rahman & others, 2018).

Pelaksanaan PKM ini menggunakan konsep ABCD ditambah dengan 4 (empat) kriteria, yaitu *Problem Based Approach*, *Need Based Approach*, *Right Based Approach*, *Asset Based Approach* (Widjajanti, 2011). Pengabdian Masyarakat dengan menggunakan pendekatan *Asset Based Community Development* (ABCD) merupakan sebuah pendekatan yang menjadikan potensi sebagai kekuatan dalam pengembangan sebuah masyarakat. Melalui pendekatan Pengembangan Masyarakat Berbasis Asset (*Assets Based Community Development/ABCD*) ini secara berkelanjutan dapat membentuk kemandirian guru dalam meningkatkan SDM, sehingga meningkat pula dibidang pengembangan IPTEK aplikasi komputer (Canva). Dalam pelaksanaannya, kegiatan ini terdiri dari 5 tahap :

1. Pelatihan : Pelatihan dilaksanakan selama satu kali pertemuan dengan durasi waktu 4 jam
2. Pendampingan : Pendampingan dilaksanakan selama satu bulan untuk memantau penerapan Canva dalam kegiatan belajar mengajar (KBM)
3. Penerapan Teknologi : Selama kegiatan PKM ini berlangsung merupakan bentuk pemanfaatan atau penerapan teknologi, yaitu aplikasi Canva
4. Evaluasi : Evaluasi dilaksanakan setelah pelatihan untuk mengetahui ketercapaian program dalam meningkatkan kreatifitas dan keahlian guru dan peserta didik dalam penggunaan aplikasi teknologi.
5. Keberlanjutan : Keberlanjutan penelitian ini yaitu adanya pelatihan terkait penerapan teknologi dalam pembuatan media pembelajaran sesuai perkembangan zaman.

A. Lokasi dan Sasaran Kegiatan

Waktu dan Tempat Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini pendampingannya dilaksanakan selama satu bulan, dengan tiga kali pertemuan. Lokasi pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini dipusatkan di Pondok Pesantren Al Istiqomah, Ds. Mojosari, Kec.Kepohbaru, Kabupaten Bojonegoro. Sasaran kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah guru-guru di MTs SA Al Istiqomah, yang merupakan bagian dari jenjang sekolah yang ada di Ponpes Al Istiqomah.

B. Jenis Kegiatan

Kegiatan pengabdian masyarakat ini merupakan perwujudan salah satu dari Tri Dharma Perguruan Tinggi yang dilaksanakan dengan metode pembelajaran kolaboratif. Pada pertemuan pertama, materi disampaikan secara luring sehingga peserta dapat berpartisipasi dan berinteraksi secara aktif. Para peserta juga dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis karena peserta perlu mengintegrasikan materi yang disajikan dengan pengetahuan dan pengalaman yang dimilikinya. Pada pertemuan kedua, pendampingan pengoperasian aplikasi Canva dilaksanakan secara daring. Pada pertemuan terakhir, evaluasi dan rencana tindak lanjut, serta penutupan kegiatan dilaksanakan secara luring. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui peningkatan yang terjadi pada peserta.

C. Tahapan Kegiatan

Tahap kegiatan yang digunakan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah berupa kegiatan pelatihan yang ditunjang dengan metode ceramah, tanya jawab dan praktek langsung penggunaan aplikasi komputer (Canva) beberapa aplikasi komputer dengan bantuan modul pelatihan yang diberikan kepada peserta sebagai alat bantu dalam kegiatan praktek. Peserta pelatihan dikelompokkan menjadi 2 (dua) bagian yaitu kelompok tingkat dasar (Kelompok 1) dan kelompok tingkat mahir (Kelompok 2), sehingga aplikasi komputer yang diberikan selama pelatihan dibedakan jenisnya. Adapun secara teknis tahapan kegiatan yang akan dilaksanakan adalah:

a. Persiapan

1. Berkoordinasi dengan kepala sekolah MTs SA Al Istiqomah Bojonegoro mengenai izin untuk dapat melaksanakan kegiatan pengabdian masyarakat dan menentukan khalayak sasaran yaitu Guru di MTs SA Al Istiqomah.
2. Membuat proposal dan menyelesaikan administrasi perizinan di lembaga yang akan terlibat dalam pelaksanaan kegiatan.
3. Mempersiapkan materi yang akan disajikan.

b. Implementasi Kegiatan

1. Pembukaan acara kegiatan pengabdian masyarakat
2. Memberikan kuesioner kepada peserta untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta mengenai pendampingan program aplikasi komputer (Canva) sebelum kegiatan dilaksanakan.
3. Menyampaikan materi konsep modul program aplikasi komputer (Canva) dalam bidang matematika.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Secara keseluruhan, dengan adanya sosialisasi ini, audiens merasakan puas terhadap pelatihan dari tim pengabdian. Hal tersebut dilihat dari aspek pentingnya materi, manfaat materi, kejelasan pemaparan materi, serta kepuasan terhadap penyelenggaraan pelatihan. Tim pengabdian menyerahkan materi berupa slide presentasi hasil pelatihan kepada peserta untuk bahan pembelajaran dikemudian hari. Materi ini diharapkan berguna untuk audiens dalam memulai proses penerapan membuat media pembelajaran digital. Kegiatan acara dimulai pukul 09.00 WIB yang dipimpin oleh Ibu Astrid Chandra sari, M.Pd. Dalam pembukaan acara beliau menyampaikan kilas balik terkait mengenai kegiatan pelatihan atau pengabdian kepada masyarakat dan tahapan selanjutnya yang akan dilaksanakan dikemudian hari. Kegiatan pelatihan membuat Canva ini diikuti kurang lebih sebanyak 30 orang guru, baik dari MTs

maupun MA. Pelatihan yang diadakan selama 1 hari juga diikuti dengan penuh antusias dari para guru tersebut. Guru-guru aktif untuk bertanya mengenai hal yang kurang dipahami dan dapat menerima materi dengan sangat baik. Sehingga pelatihan ini sangat bermanfaat bagi para guru, terutama bagi guru yang masih gagap teknologi. Dengan melihat perbandingan antara perubahan kemampuan peserta pelatihan sebelum mengikuti pelaksanaan pelatihan dan setelah mengikuti pelaksanaan pelatihan, terjadi peningkatan pencapaian hasil pendampingan program aplikasi komputer (Canva) sebagai media dalam membantu pembuatan slide presentasi. Mustaji (2010) menyatakan tentang indikator pencapaian peningkatan kinerja individu dalam mengikuti pelatihan, yaitu bahwa pelatihan dan keterampilan yang diberikan bertujuan untuk digunakan pada pekerjaan sehari-hari, sehingga dapat dilihat bahwa indikator yang diharapkan telah muncul.

4. SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran Canva ini berupa kegiatan pengabdian yang ditujukan untuk para guru dengan tujuan untuk memberikan pengetahuan dalam pembuatan Media Pembelajaran maupun presentasi dengan mediadigital agar dapat membantu para guru dalam melakukan kegiatan belajar mengajar baik melalui tatap muka atau melalui daring. Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran digital ini memberikan pengetahuan kepada para guru MTs dan MA, yaitu Menginstal Canva dan membuat materi presentasi Pembelajaran melalui Canva.

Beberapa tahapan yang telah dilakukan dalam pelatihan membuat media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva terdiri dari 5 langkah, yaitu sosialisasi yang berupa edukasi mengenai materi, pelaksanaan teknis berupa pelatihan peserta dalam mempraktikkan materi yang sudah dijelaskan, pendampingan praktek dalam KBM, penerapan teknologi Canva, evaluasi dan monitoring yang berupa proses identifikasi peningkatan keterampilan, serta keberlanjutan program. Masukan dan saran bagi kegiatan berikutnya yang dapat dilaksanakan yaitu pelatihan pembuatan media pembelajaran berbasis teknologi, yaitu *augmented reality*, *virtual reality*, dan *artificial intelligence*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri yang telah mendanai kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini melalui program Hibah Internal PKM Tahun 2023.

DAFTAR RUJUKAN

- Adriani, A., Sasmayunita, S., & Salewangeng, A. (2023). Pelatihan dan Pendampingan Media Pembelajaran Canva For Education Bagi Guru Bahasa SMA Se-kecamatan Ternate Utara. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(4), 3173–3177. <https://doi.org/10.31949/JB.V4I4.6632>
- Atsani, K. H. L. G. M. Z. (2020). Transformasi media pembelajaran pada masa Pandemi COVID-19. *Al-Hikmah: Jurnal Studi Islam*, 1(1), 82–93.
- Budiman, H. (2017). Peran teknologi informasi dan komunikasi dalam pendidikan. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 31–43.
- Dharomesz, V. Y., Adyantari, A., Sasmita, R. P. H., & Noventa, O. C. (2023). PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMBUATAN KONTEN PROMOSI DI MEDIA SOSIAL MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Sabangka*, 2(06 November), 469–475.
- Iramaynti, I., Nurjannah, N., Nurjannah, N., Heriyanti, A., Mirna, M., & Sari, F. (2023). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva Education di MTs Nurul Izzah. *AKM: Aksi Kepada Masyarakat*, 4(1), 73–82. <https://doi.org/10.36908/AKM.V4I1.734>

- Mustaji, M. (2010). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Pola Belajar Kolaborasi (Model PBMPK). *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Universitas Negeri Malang*, 17(2), 187–200.
- Rahman, N. E., & others. (2018). Pengaruh Potret Pemberdayaan Masyarakat Berbasis Aset Lokal pada Kelompok Budidaya Ikan Koi di Desa Banyuglugur Kecamatan Banyuglugur Situbondo. *Jurnal Penelitian Kesejahteraan Sosial*, 17(3), 207–216.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, D. M. (2021). PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBUATAN BAHAN AJAR DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335–343. <https://doi.org/10.22460/AS.V4I2P>
- Sahri, B., Ni'mah, R., & Zayn, A. R. (2023). Pelatihan dan Pendampingan Pembuatan Bahan Ajar Interaktif Berbasis Canva Bagi Guru-Guru MTs di Kalitidu Kabupaten Bojonegoro. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 3(3), 999–1007. <https://doi.org/10.33379/ICOM.V3I3.2902>
- Siwi Satiti, W., Umardiyah, F., Hidayatulloh, F., Fikri Munfarida, N., Fatmawati, M., Hanafi, A., Matematika, P., & A Wahab Hasbullah, U. K. (2022). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva untuk Remaja di Desa Kalikejambon. *Jumat Informatika: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 105–109. <https://doi.org/10.32764/ABDIMASIF.V3I3.3260>
- Widjajanti, K. (2011). *Model pemberdayaan masyarakat*.
- Wijayanti, L., Sukwadi, R., Prasetya, W., Azels, W. A., & others. (2022). Pelatihan membuat desain iklan digital menggunakan aplikasi Canva bagi UMKM binaan ASPPUK. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 5(1).

DOKUMENTASI KEGIATAN



Pelatihan Canva



Peserta Pelatihan