

Pengembangan Media Pembelajaran Canva Dalam Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru Di SMA Negeri 1 Banyuke Hulu

Bunga Prihantari¹, Mashudi², Achmadi³, M.Basri⁴, Syamsuri⁵

^{1,2,3,4,5}Magister Pendidikan Ekonomi, Universitas Tanjungpura, Pontianak
Correspondence Email: bungaprihantari88@gmail.com

Abstrak: Guru serta peserta didik dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi salah satunya ialah aplikasi Canva. Metode pelaksanaan, tim pengusul melakukan pendekatan dan sosialisasi tentang kegiatan yang akan dilaksanakan untuk menjalin kerjasama dengan pihak SMA Negeri 1 Banyuke Hulu. Selain itu, tim mempersiapkan sarana dan prasarana sebagai pendukung lancarnya kegiatan pengabdian. Hasil pelaksanaan PKM menunjukkan bahwa: a) Dalam proses menyelesaikan persoalan mitra; tim telah memberikan bekal pengetahuan dan pemahaman konsep media canva dan pembimbingan mendesain dan mengembangkan media canva untuk keperluan pembelajaran, b) Hasil evaluasi proses yang dilakukan selama berlangsung kegiatan PKM melalui pengamatan, menunjukkan bahwa pemahaman peserta sangat baik dan aktivitas peserta berkategori baik pula, c) Hasil penilaian produk menunjukkan bahwa semua peserta mampu menghasilkan media canva dengan kualifikasi cukup atau belum mencapai kesempurnaannya, d) Respon peserta pelatihan sangat baik, terlihat dengan keaktifan peserta dalam menyelesaikan tugas yang diberikan secara individu dan kelompok mampu terselesaikan dengan baik.

Kata Kunci: KUR, Kredit, Mikro.

***Abstract:** Teachers and students can take advantage of technology-based learning media, one of which is the Canva application. Implementation method, the proposing team approaches and socializes the activities that will be carried out to establish cooperation with SMA Negeri 1 Banyuke Hulu. From that, the team prepared facilities and infrastructure to support the smooth running of service activities. The results of the PKM implementation show that: a) the process of resolving partner problems; The team has provided knowledge and understanding of the Canva media concept and guidance in designing and developing Canva media for learning purposes. The results of the product assessment showed that all participants were able to produce Canva media with sufficient qualifications or had not yet reached perfection, d) Response of the training participants was very good, seen by the participants' activeness in completing the tasks given individually and in groups which were able to be completed well.*

***Keywords:** Learning Media, Teacher Competency.*

PENDAHULUAN

Indonesia merupakan salah satu negara yang menutup semua aktivitas nya akibat pandemic pada bulan maret 2019. Awal munculnya virus ini pertama kali ditemukan di kota Wuhan, China pada akhir Desember 2019. Virus ini menular dengan sangat cepat dan telah menyebar ke hampir semua negara, termasuk Indonesia, hanya dalam waktu beberapa bulan. Virus Corona bisa menyebabkan gangguan ringan pada sistem pernapasan, infeksi paru-paru yang berat, hingga kematian.

Bidang yang juga ikut terkena imbas dari munculnya virus ini adalah bidang pendidikan. Kementerian di berbagai Negara telah mengambil langkah di setiap sekolah dan universitas untuk melakukan pembelajaran melalui internet. Akibat adanya pembelajaran *online*, pemerintah akhirnya membuat kebijakan untuk meniadakan UN bagi siswa SMA, SMP, dan SD. Kebijakan ini dilakukan selain untuk memutus rantai penyebaran COVID-19, juga dilakukan karena banyak

siswa yang kesulitan menghadapi UN (Silitonga&Purba, 2020:16). Kebijakan Menteri Pendidikan Nadiem Makariem yang ditandatangani pada tanggal 24 Maret 2020. Prinsip yang diterapkan dalam kebijakan masa pandemic COVID-19 adalah “kesehatan dan keselamatan peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan, keluarga, dan masyarakat merupakan prioritas utama dalam menetapkan kebijakan pembelajaran”. Terbitnya kebijakan tersebut, menjadikan semua aktivitas Pendidikan dan proses pembelajaran di Perguruan tinggi berlangsung secara daring. SMA Negeri 1 Banyuke Hulu juga termasuk dalam sekolah yang langsung menjalankan kebijakan tersebut dengan tentang kesiapsiagaan dan pencegahan penyebaran COVID-19 (*Corona Virus Disease*).

LANDASAN TEORI

Perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat di era globalisasi pada saat ini tidak bisa terlepas pengaruhnya dalam dunia pendidikan. Tuntutan global menuntut dunia pendidikan untuk senantiasa menyesuaikan perkembangan teknologi sebagai peningkatan mutu pendidikan. 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 (Budiman, 2017).

Pendidikan adalah usaha sadar dan sistematis, yang dilakukan orang-orang yang diserahi tanggung jawab untuk mempengaruhi peserta didik agar mempunyai sifat dan tabiat sesuai dengan cita-cita pendidikan (Munib, 2015).

(Hamalik, 2014) menyatakan bahwa, peningkatan mutu pendidikan tidak terlepas dari kualitas proses pembelajaran karena melalui proses pembelajaran akan diperoleh hasil belajar seperti yang diharapkan dalam tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Upaya untuk meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran dapat dilakukan dengan inovasi dalam pembelajaran seperti pembaharuan kurikulum, pengembangan metode pembelajaran, penyediaan bahan-bahan pengajaran, pengembangan media pembelajaran, pengadaan alat-alat laboratorium dan peningkatan kualitas guru. Inovasi media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menarik perhatian dan meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran di sekolah (Djulhijjah, Noer, & Linda, 2017: 3).

Penyediaan bahan-bahan pengajaran merupakan tanggung jawab guru. Kondisi ideal yang diharapkan dari guru adalah menyajikan bahan atau materi ajar dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik untuk mempelajarinya. Untuk itu, guru perlu mengorganisasikan materi ajar yang telah dikembangkan ke dalam bahan ajar. Namun pada kenyataannya, guru lebih banyak mengandalkan buku paket/buku teks atau bahan ajar yang disusun oleh guru lain. Guru kurang menyadari akan pentingnya menyusun bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan, manfaat bahan ajar dalam penyiapan perangkat pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran, Guru kurang memahami mekanisme dan teknis menyusun bahan ajar yang benar serta terbatasnya sarana TIK di sekolah dan terbatasnya kemampuan guru dalam pemanfaatannya (Hakim, 2017).

Penyusunan materi ajar akan lebih mutakhir jika dipadupadankan dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sangat diperlukan untuk penyampaian materi khususnya dengan menggunakan visualisasi. Jenis media persentasi bisa digunakan

untuk membantu dalam menjelaskan materi. Presentasi adalah sebuah show dari satu atau beberapa tampilan yang ditonton dan diharapkan memberikan pengaruh untuk memberikan fokus perhatian dari audiens. Kusrianto (2014) menegaskan bahwa komunikasi secara visual dalam bentuk signal-signal yang disampaikan secara non verbal, 93% dapat mencapai sasaran, yakni pemahaman diterima oleh audiens. Pengertian isyarat non verbal yang dimaksud adalah berupa bahasa gambar yang mampu mengembangkan imajinasi audiens lebih dalam dan lebih luas dibanding pesan verbal, baik berupa auditori maupun pesan teks. Intinya bahwa teks lebih bersifat pasti dan terbatas pada satu definisi, sementara gambar dapat memberi peluang multi interpretasi tanpa batas.

Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir dalam dunia teknologi ialah Canva. Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, Jurnal Sasindo Unpam, Vol 8, No 2, Desember 2020 82 spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Menurut Tanjung & Faiza (2019) Adapun kelebihan dalam aplikasi canva Memiliki beragam desain yang menarik, Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis, dan Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai. Dan adapula kekurangan dari aplikasi ini sebagai berikut;: Aplikasi Canva mengandalkan jaringan internet yang cukup dan stabil, bila mana tidak adanya internet atau kuota dalam gawai maupun leptop yang akan menjangkau aplikasi Canva, Canva tidak dapat dipakai atau mendukung dalam proses mendesain, dalam aplikasi Canva ada template, stiker, ilustrasi, font, dan lain sebagainya secara berbayar. Jadi, ada beberapa yang berbayar ada yang tidak. Tetapi hal ini tidak masalah dikarenakan banyak template yang menarik dan gratis lainnya. Hanya bagaimana pengguna dapat mendesain sesuatu secara menarik dan mengandalkan kreativitas sendiri, Terkadang desain yang dipilih terdapat kesamaan desain dengan orang lain, entah itu templatnya, gambar, warna, dan sebagainya. Tetapi ini juga tidak menjadi masalah, kembali lagi kepada pengguna dalam memilih sesuatu desain yang berbeda.

Melihat pentingnya keberadaan pengembangan media presentasi seperti penjelasan di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru Di Sma Negeri 1 Banyuke Hulu”

METODE PENELITIAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian pada dasarnya dilakukan beberapa tahapan, yaitu pendahuluan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada tahap pendahuluan, tim pengusul melakukan pendekatan dan sosialisasi tentang kegiatan yang akan dilaksanakan untuk menjalin kerjasama dengan mitra. Selain itu, tim mempersiapkan sarana dan prasarana sebagai pendukung lancarnya kegiatan pengabdian. Persiapan yang dilakukan meliputi fasilitas penunjang TIK, akses internet, tempat dan jadwal pelaksanaan. Selain itu, tim lebih awal menyiapkan ebook modul pelatihan yaitu materi media Canva demi kelancaran kegiatan workshop.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan yang ditargetkan dalam kegiatan PKM ini, yaitu: a) Kerjasama yang terjalin dengan mitra b) Peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran Canva, c) Pemberdayaa sarana dan prasarana penunjang yang dimiliki sebagai upaya optimalisasi dan pengendalian mutu pembelajaran di sekolah d) Ebook berupa buku panduan penggunaan media presentasi Canva, dan e) Jurnal ilmiah.

PKM ini dilaksanakan berdasar pada Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 Pasal 20 menegaskan bahwa guru/pendidik diharapkan mengembangkan bahan pembelajaran sendiri. Kemampuan guru mengembangkan dan mengkreasi bahan ajar akan memunculkan inspirasi murid untuk tampil lebih kreatif dalam pembelajaran. Penyediaan bahan-bahan pengajaran merupakan tanggung jawab guru. Kondisi ideal yang diharapkan dari guru adalah menyajikan bahan atau materi ajar dalam proses pembelajaran sehingga memudahkan peserta didik untuk mempelajarinya. Untuk itu, guru perlu mengorganisasikan materi ajar yang telah dikembangkan ke dalam bahan ajar.

Namun pada kenyataannya, guru lebih banyak mengandalkan buku paket/buku teks atau bahan ajar yang disusun oleh guru lain. Guru kurang menyadari akan pentingnya menyusun bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan, manfaat bahan ajar dalam penyiapan perangkat pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran, Guru kurang memahami mekanisme dan teknis menyusun bahan ajar yang benar serta terbatasnya sarana TIK di sekolah dan terbatasnya kemampuan guru dalam pemanfaatannya (Hakim, 2017).

Materi ajar akan lebih mutakhir jika dipadupadankan dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sangat diperlukan untuk penyampaian materi khususnya dengan menggunakan visualisasi. Jenis media persentasi bisa digunakan untuk membantu dalam menjelaskan materi. Presentasi adalah sebuah show dari satu atau beberapa tampilan yang ditonton dan diharapkan memberikan pengaruh untuk memberikan fokus perhatian dari audiens.

Kusrianto (2013) menegaskan bahwa komunikasi secara visual dalam bentuk signal-signal yang disampaikan secara non verbal, 93% dapat mencapai sasaran, yakni pemahaman diterima oleh audiens. Pengertian isyarat non verbal yang dimaksud adalah berupa bahasa gambar yang mampu mengembangkan imajinasi audiens lebih dalam dan lebih luas dibanding pesan verbal, baik berupa auditori maupun pesan teks. Intinya bahwa teks lebih bersifat pasti dan terbatas pada satu definisi, sementara gambar dapat memberi peluang multi interpretasi tanpa batas. Salah satu dari banyaknya aplikasi yang telah hadir dalam dunia teknologi ialah Canva. Canva adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang disediakan dalam aplikasi canva. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya.

Menurut Tanjung & Faiza (2019) Adapun kelebihan dalam aplikasi canva dapat dilihat sebagai berikut: a) Memiliki beragam desain yang menarik, b) Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, c) Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis, Dalam mendesain, tidak harus memakai

laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai. Demikianlah pentingnya keberadaan pengembangan media presentasi Prezi seperti penjelasan di atas, maka guru perlu untuk meningkatkan kompetensinya dalam mengembangkan media pembelajaran Canva.

Hasil PKM, memperlihatkan bahwa para peserta telah memiliki pemahaman terhadap pengembangan media pembelajaran canva. Hasil tes tanya-jawab menunjukkan bahwa pada umumnya penguasaan peserta pelatihan cukup baik. Selanjutnya, capaian hasil praktik pengembangan media pembelajaran canva menunjukkan bahwa peserta pelatihan telah memahami langkah-langkah pengembangan media canva dan sebagian guru telah mampu menghasilkan media canva namun belum mencapai kesempurnaan. Kelompok MGMP Ekonomi di Kabupaten Landak sebagai mitra kerja sama berusaha membantu dan memberikan pelatihan mengembangkan media pembelajaran canva di SMA Negeri 1 Banyuke Hulu. Kegiatan pelatihan ini diharapkan kepada masing-masing guru dapat lebih dimantapkan dan dapat dilakukan secara rutin dalam usaha pemenuhan keperluan pembelajaran di masing-masing mata pelajaran. Kegiatan pelatihan pengembangan media canva ini memberi bekal pengetahuan dan keterampilan mengembangkan media canva sesuai keperluan.

Dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ini memiliki kelebihan diantaranya: a) Terbentuknya kerjasama yang terjalin dengan pihak mitra, b) Peningkatan kompetensi guru di SMA Negeri 1 Banyuke Hulu dalam mengembangkan media pembelajaran Canva, c) Pemberdayaan sarana dan prasarana penunjang yang dimiliki sebagai upaya optimalisasi dan pengendalian mutu pembelajaran di sekolah, d) *Ebook* berupa buku panduan penggunaan media presentasi Canva. Dalam kegiatan pelatihan motivasi peserta baik dalam hal ini terlihat: persentase kehadiran peserta selama pelatihan sebesar kurang lebih 95% mengapa tidak 100% karena pada hari tersebut ada beberapa peserta yang tidak hadir karena ada kegiatan di dinas pendidikan. Selama pelatihan berlangsung perhatian peserta cukup besar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas, maka ditarik kesimpulan sebagai berikut; 1) Kegiatan PKM ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Banyuke Hulu. Dalam proses menyelesaikan persoalan mitra; tim telah memberikan bekal pengetahuan dan pemahaman konsep media canva dan pembimbingan mendesain dan mengembangkan media canva untuk keperluan pembelajaran, 2) Hasil evaluasi proses yang dilakukan selama berlangsung kegiatan PKM melalui pengamatan, menunjukkan bahwa pemahaman peserta sangat baik dan aktivitas peserta berkategori baik pula, 3) Hasil penilaian produk menunjukkan bahwa semua peserta mampu menghasilkan media canva dengan mereka dengan sungguh-sungguh mengikuti jadwal kegiatan. Dukungan guru, kepala sekolah dan wakil kepala sekolah cukup besar selama pelaksanaan pelatihan. Pemahaman materi melalui diskusi dan produk media canva menunjukkan penguasaan dan produk cukup baik. Hasil evaluasi terhadap produk media canva yang dihasilkan dari masing-masing peserta cukup baik, dan hasil evaluasi pelaksanaan kegiatan pelatihan menunjukkan bahwa pada umumnya peserta menyatakan telah memperoleh pengetahuan dan keterampilan dalam mengembangkan media canva untuk keperluan pembelajaran. Media canva sangat bermanfaat baik untuk proses

pembelajaran baik bagi guru maupun peserta didik. Olehnya itu melalui program PKM ini kami mengusulkan untuk melakukan bimbingan teknis kepada guru di SMA Negeri 1 Banyuke Hulu yang di kemas dengan judul PKM Bimtek Pengembangan media canva bagi Guru SMA Negari 1 Banyuke dan SMA pada umumnya di Kabupaten Landak, 4) Respon peserta pelatihan sangat baik, terlihat dengan keaktifan peserta dalam menyelesaikan tugas yang diberikan secara individu dan kelompok mampu terselesaikan dengan baik. Adapun saran-saran dalam penelitian ini yaitu 1) Bagi guru peserta pelatihan diharapkan dapat membina teman-teman guru lainnya untuk memperoleh pemahaman dan kemampuan mengembangkan media canva untuk keperluan pembelajaran, 2) Bagi guru SMA Negeri 1 Banyuke Hulu diharapkan bekerjasama dengan fakultas keguruan dan pendidikan seperti Universitas Tanjungpura dan fakultas keguruan lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- 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>,
- Dzulhijjah, P. D., Noer, A. M. N., & Linda, R. L. (2015). *Penerapan Prezi Dekstop sebagai Media Presentasi untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Hidrokarbon di Kelas X SMA Negeri 9 Pekanbaru* (Doctoral dissertation, Riau University).
- Hakim, Dori Lukman. 2017. Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Matematika Media Prezi (Teaching Math Training Materials Making Media Prezi). *UNES Journal of Community Service* Volume 2, Issue 2, December <http://journal.univ-ekasakti-pdg.ac.id>.
- Kusrianto. Adi. 2014. *Business Presentation. Elex Media*. Jakarta: Komputindo Kompas Gramedia:
- Munib, Achmad, dkk. 2015. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: UPT UNNES.
- 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>
- Silitonga, I. D., & Purba, D. O. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Dimasa Pandemi Covid 19. *Pendidikan Bahasa Indonesia Dan Sastra (PENDISTRA)*, 3(1), 16-20. <http://ejournal.ust.ac.id/index.php/PENDISTRA/article/view/772/pdf1>
- 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.