

**PELATIHAN PENGGUNAAN APLIKASI CANVA BAGI GURU DAN SISWA DI MA
DARUL FATH BONTOLANGKASA**

**WORKSHOP ON THE USE OF CANVA APPLICATION FOR THE TEACHER AND
STUDENTS OF MA DARUL FATH BONTOLANGKASA**

Asriati^{*1}, Lely Novia², Nur Aeni³, Muhammad Asriadi⁴, Muftihaturrahmah Burhamzah⁵

¹⁻⁶Universitas Negeri Makassar, Makassar

^{1*}asriati@unm.ac.id, ²lelynovia@unm.ac.id, ³nur_aeni@unm.ac.id,

⁴muhammadasriadi@unm.ac.id, ⁵amaburhamzah@unm.ac.id

Article History:

Received: January 04th, 2023

Revised: January 26th, 2023

Published: February 20th, 2023

Keywords: Learning media,
Canva application, Design
Skills

Abstract: *Learning media is a component that has an essential role in supporting the success of learning. Based on observations and interviews conducted by the community service team, teachers and students of MA Darul Fath Bontolangkasa are unfamiliar with using design-based applications such as Canva. The current need for design skills is very critical because they can apply them anywhere and for any need. The ease of updating or editing designs through an application using only a smartphone anywhere is indeed very promising and makes it easy to be more effective. This community service is carried out in 4 stages, starting from the preparation of materials, counseling, training and demonstrations. Partners, both teachers and students, gain knowledge about using the Canva application and show active participation in the implementation of these activities.*

Abstrak

Media pembelajaran adalah komponen yang memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan tim pengabdian, guru dan siswa MA Darul Fath Bontolangkasa belum terbiasa dengan penggunaan aplikasi berbasis desain seperti Canva. Kebutuhan akan skill desain saat ini sangat penting sebab skill ini bisa mereka aplikasikan dimanapun dan untuk kebutuhan apapun. Kemudahan untuk memperbaharui atau pun mengedit desain melalui aplikasi hanya dengan menggunakan *smartphone* dimana saja tentunya merupakan hal yang sangat menjanjikan dan memberi kemudahan agar menjadi lebih efektif. PkM ini dilaksanakan dalam 4 tahap mulai dari tahap penyusunan materi, penyuluhan, pelatihan dan demonstrasi. Mitra baik guru dan siswa memperoleh pengetahuan mengenai penggunaan aplikasi Canva serta menunjukkan partisipasi aktif dalam pelaksanaan kegiatan ini.

Kata Kunci: Media pembelajaran, Aplikasi Canva, Skill Desain

PENDAHULUAN

Tantangan dan persaingan dalam dunia kerja semakin menuntut masyarakat untuk beradaptasi secara cepat dan tepat. Keadaan ini pun semakin didukung oleh keberadaan alat-alat teknologi informasi baik perangkat keras maupun perangkat lunak. Setiap hari selalu saja ada hal baru yang ditemukan. Sejalan dengan hal tersebut tentunya semakin menuntut masyarakat untuk serba bisa. Keadaan ini tidak statis pada satu sektor kehidupan namun hampir disemua sektor kehidupan. Salah satu sektor yang paling terdampak dengan cepatnya perputaran teknologi dan informasi adalah sektor pendidikan. Oleh karena itu sesuai dengan apa yang tertuang dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 yang menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha sadar yang dengan sengaja dirancang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Berdasarkan perkembangan zaman di dunia pendidikan yang terus berubah dengan signifikan sehingga banyak merubah pola pikir pendidik dari pola pikir yang awam dan kaku menjadi lebih modern. Hal tersebut menjadi pertimbangan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia melalui proses pembelajaran di sekolah. Pengkajian proses pembelajaran menuju kearah yang lebih efektif dan efisien tidak terlepas dari peranan guru sebagai ujung tombak pembelajaran di sekolah.

Guru dan siswa yang menjadi masyarakat utama di sektor pendidikan untuk lingkungan sekolah merupakan aktor utama yang menentukan sukses tidaknya pendidikan. Metode pengajaran yang guru terapkan didalam kelas, media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, materi yang disajikan di dalam kelas merupakan beberapa komponen penting dalam pembelajaran. Media pembelajaran adalah komponen yang memiliki peran penting dalam menunjang keberhasilan pembelajaran. Media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk alat bantu penyalur yang digunakan oleh dosen dan berperan sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi pelajaran kepada mahasiswa peserta didik (Junaedi, 2021). Media pembelajaran bermanfaat untuk melengkapi, memelihara dan bahkan meningkatkan kualitas dan proses pembelajaran yang sedang berlangsung, penggunaan media dalam pembelajaran akan meningkatkan hasil belajar, meningkatkan aktivitas mahasiswa, meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. Ketepatan penggunaan media pembelajaran tidak terlepas dari pemahaman kita terhadap ragam dan karakteristik media tersebut. Dalam proses belajar mengajar kehadiran media pembelajaran mempunyai arti yang cukup penting. Karena dalam kegiatan tersebut ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat di bantu dengan menghadirkan media pembelajaran yang menarik sebagai perantara. Kerumitan bahan yang akan disampaikan kepada anak didik dapat disederhanakan dengan bantuan media pembelajaran. Media pembelajaran dapat mewakili apa yang kurang mampu guru ucapkan melalui kata-kata atau kalimat tertentu. Bahkan keabstrakan bahan dapat di kongkretkan dengan kehadiran media pembelajaran. Dengan demikian, anak didik lebih mudah mencerna bahan daripada tanpa bantuan media pembelajaran.

Bagi siswa sendiri mengenal lebih banyak aplikasi yang mendukung kemampuan mereka untuk semakin melek teknologi tentunya merupakan sesuatu yang harus diperhatikan. Sebab saat ini dunia kerja tidak hanya menuntut para pencari kerja untuk memiliki *hard skill* namun juga *soft skill*. Persaingan dunia kerja juga menuntut mereka untuk menjadi pekerja yang serba bisa. Oleh sebab itu mereka dituntut untuk menjadi lebih kreatif dimana penggunaan aplikasi-aplikasi yang mendukung kemajuan IPTEK terbukti membantu meningkatkan kreatifitas peserta didik. Anggraeny, dkk (2021)

Saat ini dunia pendidikan menghadapi tantangan dalam kegiatan belajar mengajar yaitu

wabah *corona virus disease* 2019 (Covid-19). Wabah covid-19 ini melanda beberapa negara di dunia. Sehingga dari berbagai aspek mengalami kendala terutama pada bidang pendidikan (Sadikin, 2020). Salah satu hambatan yang dihadapi ketika pembelajaran daring adalah mahasiswa yang tidak mampu menggunakan aplikasi yang akan digunakan oleh guru atau dosen untuk memberikan materi pembelajaran secara online seperti pertemuan secara virtual. Selain itu, mahasiswa juga harus memiliki alat komunikasi yang memiliki spesifikasi yang tinggi untuk dapat menggunakan aplikasi tertentu.

Alat komunikasi yang tidak memiliki spesifikasi akan mengalami kendala dalam pembelajaran sehingga mahasiswa ketinggalan materi yang disampaikan oleh guru. Hal lain yang menjadi penghambat dalam pembelajaran online adalah koneksi internet yang harus bagus untuk mendukung pembelajaran daring tersebut. Oleh karena itu diperlukan penyesuaian di segala sektor pendidikan utamanya penggunaan media pembelajaran yang efektif dan interaktif.

Media pembelajaran berbasis Audio visual dengan aplikasi canva sangat layak digunakan dalam pembelajaran. Penggunaannya sangat efektif baik digunakan secara luring maupun secara daring. Dalam situasi pembelajaran ditengah pandemic covid-9 saat ini, media yang dikembangkan sangat cocok dan memudahkan pada guru dan siswa dalam melakukan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran berbasis Audio visual dengan aplikasi canva, disini lain memberi warna baru dalam berlangsungnya proses pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi, yang kreatif dan inovatif (Rahmatullah, dkk: 2020)

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti, guru dan siswa MA Darul Fath Bontolangkasa belum terbiasa dengan penggunaan aplikasi berbasis desain seperti Canva. Aplikasi yang sebenarnya dapat memudahkan mereka untuk belajar mendesain banner, spanduk, bahan presentasi, dan mengedit foto. Walaupun sebenarnya mereka tertarik untuk menggunakan namun karena mereka belum mengenal atau pun terbiasa dengan aplikasi Canva sehingga mereka belum bisa menggunakan aplikasi tersebut. Kebutuhan akan skill desain saat ini sangat penting, sebab skill ini bisa mereka aplikasikan dimanapun dan untuk kebutuhan apapun. Contohnya saja mereka sebagai siswa bisa menggunakan aplikasi ini untuk mendesain tugas presentasi mereka dengan lebih mudah dan tidak lagi harus menggunakan aplikasi konvensional seperti Microsoft Power Point, Prezi, dan aplikasi lawas lainnya.

Berdasarkan paparan tersebut, maka penulis memberikan saran untuk belajar menggunakan aplikasi Canva yang nantinya akan memberikan mereka kemudahan untuk bisa menggunakan aplikasi editing tersebut dari mana saja karena penggunaannya tidak terbatas dengan menggunakan komputer semata namun bisa diaplikasikan melalui handphone.

Senada dengan para siswa guru-guru juga merasa keberadaan aplikasi desain yang mudah dioperasikan tentunya akan memudahkan mereka dalam mempersiapkan pembelaran sebab proses pembuatan media pembelajaran menjadi lebih mudah dan lebih bervariasi. Kemudahan untuk memperbaharui aplikasi hanya dengan menggunakan telepon genggam dimana saja tentunya merupakan hal yang sangat menjanjikan dan memberi kemudahan untuk menjadi lebih efektif.

METODE

Kegiatan PKM Pelatihan Canva yang diperuntukkan bagi guru dan siswa di MA Darul Fath Bontolangkasa, Kec. Minasatene, Kab. Pangkep ini dilaksanakan di Ruang Serbaguna MA Darul Fath Bontolangkasa pada Sabtu, 15 Oktober 2022. Adapun metode yang digunakan dalam kegiatan program kemitraan masyarakat ini adalah:

1. Tahap pertama PKM ini dimulai dengan persiapan modul dan materi 10%. Tim pengabdian

- mempersiapkan modul dan materi agar memudahkan proses pelatihan nantinya.
2. Tahap kedua adalah penyuluhan 20% yaitu ceramah dan diskusi tentang pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran dan desain. Pemateri akan memberikan informasi awal mengenai program Canva dan fitur-fiturnya secara umum.
 3. Tahap ketiga adalah pelatihan 20%, yaitu melatih guru dan siswa dalam menyusun langkah-langkah tentang pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran dan desain. Peserta pelatihan yaitu guru dan siswa akan berperan lebih banyak dalam tahapan ini dimana mereka lebih banyak mengeksplorasi secara individu fitur-fitur yang ada dalam program Canva.
 4. Tahap keempat yaitu demonstrasi 50%, yaitu praktik langsung di kelas atau di lokasi pelatihan mengenai cara pemanfaatan Canva sebagai media pembelajaran dan desain. Peserta pelatihan diberikan penugasan terstruktur pada tahapan ini dimana mereka diminta membuat presentasi, poster kegiatan, atau curriculum vitae (CV) menggunakan aplikasi Canva.

HASIL

Pelaksanaannya kegiatannya dimulai dengan memperkenalkan aplikasi Canva kepada mitra. Mitra tampak antusias mendengarkan penjelasan dari Tim Pengabd. Tim Pengabd. memperkenalkan aplikasi Canva sebagai aplikasi multiguna yang bisa digunakan baik dalam pembelajaran ataupun dalam kegiatan wirausaha jika nantinya mitra ingin mendesain informasi-informasi untuk bisnis dan pemasaran.



Gambar 1. Tim Pengabd. memperkenalkan aplikasi Canva kepada mitra

Tim Pengabd. memulai dengan mengeksplor lebih jauh mengenai fitur-fitur Canva yang bisa digunakan untuk pembelajaran seperti fasilitas pembuatan presentasi layaknya Microsoft Power Point. Termasuk penyematan pembuatan presentasi beserta video yang bisa dibuat sekaligus dan sangat berguna digunakan dalam keadaan pembelajaran jarak jauh ataupun pembelajaran asinkron. Mitra terlihat aktif bertanya mengenai perbandingan aplikasi Canva dengan aplikasi sejenis seperti Microsoft Power Point dan lainnya. Mitra tampak antusias dan ingin mengetahui lebih jauh

mengenai aplikasi Canva ini.

Selanjutnya Tim Pengabdi memperkenalkan fitur desain poster dan media sosial kepada mitra. Mitra juga menampakkan ketertarikannya pada aplikasi ini. Mereka mulai menanyakan apakah aplikasi Canva ini gratis atau berbayar. Tim Pengabdi pun menjelaskan bahwa secara umum aplikasi Canva ini gratis namun ada beberapa template yang jika ingin digunakan berbayar. Namun template gratis yang tersedia juga tidak kalah banyak. Ada ratusan hingga ribuan template di aplikasi Canva yang bisa digunakan secara gratis. Tergantung proyek apa yang ingin didesain oleh mitra.



Gambar 2. Sesi Praktik belajar menggunakan Canva melalui laptop atau *smartphone*

Agar penyampaian materi tidak membosankan maka Tim Pengabdi pun mulai meminta mitra untuk melakukan praktik penggunaan aplikasi Canva secara langsung. Tahapan praktik dimulai dengan Tim Pengabdi meminta mitra untuk berlatih sendiri dimulai dengan memperkenalkan bagaimana cara mendownload atau masuk ke aplikasi Canva dengan cara mendaftar atau masuk melalui akun Google mereka yang tersedia. Mitra pun mulai membuat perangkat pembelajaran seperti memasukkan materi yang mereka buat ke dalam fitur presentasi di aplikasi Canva. Tim Pengabdi pun berkeliling membantu apa saja yang dibutuhkan atau ingin ditanyakan oleh mitra. Mitra mulai membuat materi dengan menggunakan fitur presentasi. Beberapa dari mereka sudah mulai memasukkan materinya termasuk menanyakan bagaimana jika mereka ingin menggunakan huruf hijaiyah. Tim Pengabdi pun memperlihatkan fitur-fitur perubahan huruf, warna, dan latar belakang. Termasuk memperlihatkan secara langsung perbedaan tampilan Canva melalui layar dekstop di laptop dan layar desktop di handphone.

Para siswa juga mulai mengeksplorasi fitur-fitur di aplikasi Canva utamanya fitur medsos yang lebih dekat dengan keseharian mereka. Sementara beberapa siswa yang membawa handphone terlihat asyik mengutak-atik fitur medsos untuk membuat postingan atau mengedit foto dengan menggunakan aplikasi Canva. Teman-temannya yang lain ada yang ikut penasaran dan melihat rekannya mengakses fitur-fitur di aplikasi Canva.

Pada akhir sesi tim Pengabdian membagikan angket dan meminta feedback dari mitra mengenai kegiatan PKM Pelatihan Canva ini.

PEMBAHASAN

Dari pelaksanaan kegiatan ini, dilakukan evaluasi dengan mengukur kemampuan peserta dalam menyerap materi pelatihan, dilaksanakan setelah pelaksanaan penyajian materi, tanya jawab, dan dpraktik. Bentuk yang diukur dalam pelaksanaan pelatihan ini ada dua macam, yaitu: (1) evaluasi pengetahuan yang meliputi pengetahuan awal mitra mengenai aplikasi Canva dengan instrument angket dan tanya jawab. (2) evaluasi pengetahuan tentang tingkat pemahaman mitra mengenai penggunaan aplikasi Canva. Indikator yang digunakan untuk mengukur keberhasilan pelaksanaan kegiatan, yaitu: (a) mitra memiliki pengetahuan mengenai aplikasi Canva dan kegunaanya dan (b) mitra mampu menggunakan beberapa fitur dasar pada aplikasi Canva.

Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan, maka dapat diidentifikasi bahwa PkM Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva bagi Guru dan Siswa di MA Darul Fath Bontolangkasa telah terlaksana dengan cukup baik, partisipasi yang diperlihatkan oleh mitra dalam pelaksanaan kegiatan sangat baik serta aktif. Tingkat keberhasilan pelaksanaan kegiatan ini didasarkan pada indikator partisipasi peserta dalam pelaksanaan kegiatan dan daya serap peserta dari materi yang diberikan dengan rincian (1) partisipasi peserta sangat tinggi, hal ini dibuktikan dengan kehadiran peserta didik dalam kegiatan secara penuh, aktif dalam mengemukakan pendapat dan antusias serta motivasi yang sangat tinggi dari waktu pelaksanaan yang dirasakan belum cukup. (2) Daya serap peserta kegiatan dalam penguasaan materi dan aplikasinya berada pada rata-rata baik dengan angka 80%. Antusiasme peserta dalam mengikuti kegiatan ini menjadi tolak ukur terhadap kebutuhan mereka mengenai pengetahuan teknologi informasi yang harus mereka kuasai untuk menjawab tantangan masa depan.

Fitur Canva yang mudah dipahami baik untuk kalangan guru maupun siswa membuat guru tertarik untuk langsung mengaplikasikan ilmu yang mereka dapatkan pada sesi pelatihan sehingga pada sesi praktik mereka langsung mengaplikasikan apa yang sudah mereka pahami. Fitur dan beragam desain Canva yang ramah pengguna ini membuat guru tertarik untuk menggunakannya sebagai media pembelajaran. Hal ini dikemukakan oleh Pelangi (2020), Resmini, dkk (2021), dan Rusdiana, dkk (2021). Bagi siswa pentingnya untuk mengetahui aplikasi-aplikasi berbasis teknologi seperti aplikasi Canva ini bersifat sangat dibutuhkan. Hal ini sejalan dengan pendapat Tiawan, dkk (2020) Isnaini, dkk (2021) dan Hijrah, dkk (2021).

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian pada bagian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa:

1. Peserta kegiatan PkM yang merupakan guru dan siswa di MA Darul Fath Bontolangkasa Kab. Pangkep memperoleh pengetahuan mengenai penggunaan aplikasi Canva.
2. Peserta menunjukkan sikap positif dan aktif berkontribusi selama kegiatan. Mereka langsung mempraktikkan penggunaan aplikasi Canva dan tidak malu bertanya jika mereka bingung dengan fitur-fitur yang baru mereka temui. Adapun kendala yang dihadapi adalah kondisi jaringan internet yang terkadang down pada saat mitra sudah mulai melakukan praktik, serta beberapa mitra yang berasal dari siswa tidak membawa smartphone jadi tidak bisa langsung melakukan praktik langsung.

Kebutuhan akan pengetahuan ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan hal yang sangat dibutuhkan pada era revolusi industri 4.0. Sehingga tim Pengabdian menyarankan mitra yang berasal dari siswa perlu diberikan tambahan informasi mengenai kewajiban menguasai teknologi agar mereka bisa bersaing dengan dunia kerja di masa mendatang.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Terima kasih kami ucapkan guru-guru dan siswa MA Darul Fath Bontolangkasa, Kel. Bontolangkasa, Kec. Minasatene, Kab. Pangkep yang telah bersedia menjadi mitra kami pada kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini. Ucapan terima kasih juga kami haturkan kepada semua pihak yang telah membantu terlaksananya kegiatan ini utamanya pihak LP2M UNM yang telah memberikan izin pelaksanaan kegiatan ini serta Kepala Madrasah MA Darul Fath Bontolangkasa yang telah menyambut baik kehadiran kami di sekolahnya.

DAFTAR REFERENSI

- Anggraeny, F. T., Wahanani, H. E., Akbar, F. A., Raharjo, M. I. P., & Rizkyando, S. (2021). Peningkatan Ketrampilan Kreativitas Desain Grafis Digital Siswa SMU Menggunakan Aplikasi CANVA pada Ponsel Pintar. *Journal of Appropriate Technology for Community Services*, 2(2), 86-91.
- Hijrah, L., Arransyah, M. F., Putri, K., Arija, N., & Putri, R. K. (2021). Pelatihan Penggunaan Canva Bagi Siswa di Samarinda. *PLAKAT (Pelayanan Kepada Masyarakat)*, 3(1), 98-106.
- Isnaini, K. N., Sulistiyan, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291-295.
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Kreatifitas Mahasiswa Pada Mata Kuliah English for Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima: Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa, Sosial dan Humaniora*, 7(2, Oktober), 80-89.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang sma/ma. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79-96.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317-327.
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. *Abdimas Siliwangi*, 4(2), 335-343.
- Rusdiana, R. Y., Putri, W. K & Sari, V. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva bagi Guru SMPN 1 Tegallampel Bondowoso. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3) <https://doi.org/10.29303/jpmp.v4i3.952>
- Sadikin, Ali & Afreni Hamidah. 2020. Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19. Jambi.

BIODIK: Jurnal Ilmiah Pendidikan Biologi. Hlm. 214 – 224.

Tiawan., Musawarman., Sakinah, L., Rahmawati, N., & Salman, H. (2020). Pelatihan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva Tingkat SMK di SMKN 1 Gunung Putri Bogor. *BERNAS: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(4), 476–480. <https://doi.org/10.31949/jb.v1i4.417>