

Pemanfaatan Teknologi Informasi Dalam Dunia Pendidikan Menggunakan Canva Pada SD IT Luqman Al-Hakim

**Siti Hartinah¹, Rizky Andhika Surya², Pangah Widiandana³, Muhammad
Immawan Aulia⁴, Moeng Sakmar⁵, Ahmad Fatih Riziq⁶**

^{1,2,3,4,5,6} Department of Informatic, Universitas Islam Mulia Yogyakarta, Indonesia

Corresponding Author

Nama Penulis: Siti hartinah

E-mail: siti.hartinah@uim-yogya.ac.id

Abstrak

Dalam perkembangan media pembelajaran yang menarik dapat membantu peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan 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, namun berinteraksi dengan media pembelajaran. Program kegiatan pengabdian ini berupa pelatihan pembuatan media pembelajarn inovatif dan menarik menggunakan tools Canva yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dan wawasan peserta pelatihan. Pelaksanaan pengabdian ini menggunakan metode ceramah dan penugasan serta tanya jawab melalui tatap muka serta praktik langsung pembuatan media pembelajaran inovatif dengan menggunakan Canva. Adapun Langkah-langkah kegiatan dilakukan dengan kegiatan pengabdian meliputi, tahap perancangan, tahap pelatihan, dan tahap evaluasi. Pelaksanaan pengabdian ini diharapkan dan memberikan tambahan wawasan dalam pembuatan media pembelajaran menggunakan canva dengan lebih komperhensif sebagai tools penunjang pembelajaran.

Kata kunci – media, pembelajaran, canva, pengabdian, digital

Abstract

The development of interesting learning media can help students understand the material presented 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 learning media. This service activity program takes the form of training in creating innovative and interesting learning media using Canva tools which aims to improve the abilities and insight of training participants. This service performance uses lecture and assignment methods as well as face-to-face questions and answers as well as direct practice in creating innovative learning media using Canva. The activity steps carried out with service activities include the design stage, training stage and evaluation stage. It is hoped that the implementation of this service will provide additional insight into creating learning media using Canva more comprehensively as a learning support tool.

Keywords - media, learning, camva, devotion, digital

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat membuat dunia pendidikan harus mempersiapkan langkah-langkah yang tepat dan bermanfaat kepada perkembangan prestasi peserta didik. Perkembangan teknologi pada dunia hiburan mengalami peningkatan yang pesat, sehingga mempengaruhi minat belajar peserta didik sebagai contoh peserta didik lebih suka melihat sinetron, film, games, internet yang akan menjadi guru mereka daripada mendengarkan pelajaran guru di kelas (Astini, 2020). Oleh karena itu guru diharapkan untuk bisa mendesain media pembelajaran yang inovatif dan menarik sekaligus menghibur peserta didik.

Dunia pendidikan sekarang memasuki era dunia media, dimana kegiatan pembelajaran menuntut dikurangnya metode ceramah dan diganti dengan pemakaian banyak media (Hijrah et al., 2021). Lebih-lebih pada kegiatan pembelajaran saat ini yang lebih menekankan keterampilan proses dan active learning, maka kiranya peran media pembelajaran, menjadi semakin penting (Sakinah et al., 2020). Perubahan ini dapat menuju ke segi positif dan segi negatif, dan perubahan ini tidak hanya terjadi di dalam perubahan IPTEK yang semakin modern, tetapi juga sudah mulai merambah ke dunia pendidikan. Dengan adanya perubahan di dunia pendidikan maka seorang guru dituntut untuk lebih mengasah kemampuan dirinya dalam mendidik dan mencerdaskan anak bangsa (Sarmini et al., 2023).

Mutu pendidikan sangat tergantung kepada kualitas guru dan pembelajarannya, peningkatan media pembelajaran merupakan isu mendasar bagi peningkatan mutu pendidikan secara rasional (Tangsi et al., 2016). Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Selain itu media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau keterampilan si pelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar (Sari et al., 2021). Media pembelajaran merupakan satu dari banyak hal yang menjadi penentu kesuksesan proses belajar mengajar. Ada tiga fungsi yang terintegrasi dalam media pembelajaran, yaitu; stimulasi menumbuhkan ketertarikan untuk mendalami pelajaran, mediasi penghubung antara guru dan peserta didik, informasi yang menaampilkkan penjelasan dari guru (Sunardi et al., 2021).

Sedangkan menurut (Irsan et al., 2021), mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan kepada penerimanya sehingga penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, sehingga pembelajaran lebih cepat dipahami siswa dan menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut. Pendapat lain dikemukakan oleh (Widayanti et al., 2021) bahwa segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan sehingga merangsang siswa untuk belajar merupakan media pembelajaran. Dengan demikian, (Nurhayaty et al., 2022) media merupakan alat bantu yang digunakan guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Perlu adanya upaya-upaya guna meningkatkan minat dan motivasi pada siswa agar mutu atau kualitas belajarnya semakin maju dan semakin aktif berperan dalam aktivitas proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar.

Maka dari itu, pembuatan bahan ajar yang menarik diperlukan untuk memotivasi siswa dalam proses pembelajaran. Dalam pengabdian pada masyarakat kali ini, Tools Canva terpilih sebagai aplikasi yang akan dipakai sebagai media yang membantu guru dalam membuat desain presentasi bahan ajar yang inovatif dan menarik. Canva merupakan salah satu aplikasi yang populer digunakan. Aplikasi ini merupakan program desain online yang menyediakan bermacam peralatan diantaranya presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafis, spanduk, dan jenis lainnya yang tersedia dalam aplikasi Canva. Dalam pemanfaatannya untuk membuat media ajar, Canva menyediakan jenis-jenis presentasi, salah satunya adalah presentasi dalam dunia pendidikan. Berdasarkan pertimbangan pentingnya peranan media pembelajaran dan hasil request dari sekolah SD IT Luqman Al Hakim, maka perlu diselenggarakan pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif menggunakan canva. Pembuatan media pembelajaran menggunakan canva akan diberikan sebagai materi pelatihan tatap muka diruangan Lab Sekolah.

METODE

Metode yang digunakan untuk mencapai tujuan dan target yang diharapkan adalah dengan Ceramah, Tanya Jawab dan Praktek. Materi yang diberikan yaitu Penggunaan aplikasi canva media pembelajaran pada ppt yang menarik serta mengembangkan kreatifitas para guru dalam bidang desain grafis. Tahapan pelaksanaan adalah sebagai berikut:

1. Metode diskusi,
2. Metode praktek/Penerapan.

Metode diskusi digunakan pada saat pembahasan mengenai pengetahuan para guru tentang Desain Grafis. Sedangkan metode praktek/Penerapan digunakan untuk mentransfer pengetahuan dan keterampilan tentang tahapan-tahapan pembuatan media pembelajaran menggunakan Template yang ada pada aplikasi canva dengan memanfaatkan fitur fitur yang ada . Pada pelaksanaan kegiatan ini adalah di rancang dalam bentuk pelatihan dan pendampingan menggunakan aplikasi canva. tahap penerapan dilakukan oleh 5 tim dosen dan dibantu oleh 2 mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) yang dilaksanakan dengan memberikan pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif menggunakan Canva. Untuk kegiatan PKM yang dilaksanakan yaitu hari pada Jum'at 12 Juli 2024 yang dimulai pada pukul 09.00 s/d 12.00, jumlah peserta yang akan melakukan pelatihan ini berkisar 8 orang. Adapun untuk pelaksana kegiatan dilakukan dengan kerja sama TIM yang terdiri dari 5 dosen dan 2 mahasiswa Program Studi Informatika. Pelaksanaan kegiatan pengabdian ini dilakukan selama satu hari dengan metode pelaksanaan diskusi dan praktek langsung. Kegiatan pertama adalah perancangan kegiatan dan pemberian materi mengenai perancangan media pembelajaran kreatif, pemberian materi pengenalan aplikasi Canva, memberikan pemahaman kepada peserta hal-hal yang harus dipersiapkan selama kegiatan pelatihan dan melakukan diskusi untuk mengukur sejauh mana pemahaman peserta dalam pembuatan media pembelajaran.

Lalu lanjut dengan pembuatan media pembelajaran inovatif menggunakan aplikasi Canva. Pada kegiatan ini pemateri memberikan materi pengenalan aplikasi canva yang akan digunakan selama pelatihan mulai dari pengenalan login, fitur-fitur canva, edit teks, memasukan gambar, mengelompokkan gambar dan teks, mengubah bentuk huruf, dan editing video pembelajaran.



Gambar 1.
Perencanaan Kegiatan Pelatihan

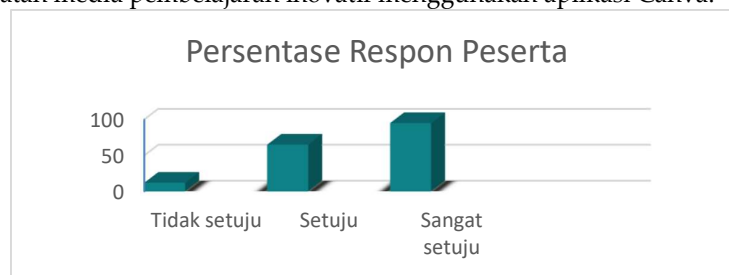
Setelah melakukan pengenalan awal dari TIM kegiatan pengabdian, selanjutnya peserta diberikan kesempatan untuk praktek secara langsung membuat media pembelajaran menggunakan

Canva yang menyesuaikan materi yang akan diajarkan dikelas oleh guru yang bersangkutan. Selama proses pembuatan media pembelajaran tim pengabdian akan mengawasi dan memberikan bantuan apabila ada peserta yang merasakan kesulitan dalam penggunaan aplikasi Canva. Lalu terakhir Tim melakukan evaluasi kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan Canva dan evaluasi ini dilakukan pada 10 menit sebelum acara selesai. Pada tahap ini setiap peserta mengirimkan hasil karya media pembelajaran yang telah dibuat ke dalam google classroom yang sudah dibuat oleh Tim Kegiatan pengabdian.



Gambar 2.
Pelaksanaan Pembuatan Media Pembelajaran

Kegiatan ini sangat diapresiasi oleh semua peserta pelatihan dan dianggap sangat membantu dalam peningkatan proses pembelajaran. Dibawah ini adalah persentase respon peserta terhadap pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif menggunakan aplikasi Canva.



Gambar 3.
Persentase Respon Peserta Terhadap Pelaksanaan Pelatihan

Gambar diatas memperlihatkan respon yang diberikan peserta setelah mengikuti kegiatan pelatihan. Hasil yang diberikan peserta adalah tidak ada peserta yang tidak setuju, 45 % peserta memberikan penilaian setuju, dan 55% peserta sangat setuju media pembelajaran menggunakan Canva ini sangat membantu dalam proses pembelajaran. Hasil evaluasi diatas menunjukkan bahwa peserta sangat antusias, termotivasi selama kegiatan pelatihan dan memberikan respon yang sangat bagus. Kegiatan pelatihan ini berhasil dan 85% peserta mengatakan mendapatkan pengalaman baru setelah mengikuti pelatihan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif menggunakan Canva yakni dapat membantu guru dalam mengoptimisasi kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik. Kegiatan pelatihan ini memberikan pemahaman dan kemampuan baru kepada peserta dalam

membuat media pembelajaran. Agar kegiatan ini lebih optimal, maka diharapkan peserta meningkatkan kemampuan dalam bentuk melatih diri secara mandiri. Selain itu diharapkan adanya kegiatan pelatihan yang berkelanjutan sehingga terjadi peningkatan kemampuan peserta.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ucapkan Terima kasih kepada LPPM Universitas Islam Mulia yang telah memfasilitasi kegiatan PKM ini, Kepala Sekolah SD IT Luqman Al Hakim Bapak Muh Singgih Nugroho Cahyono, S.Ag yang memberikan tempat, ruang dan kerjasamanya, Mahasiswa/i Program Studi Informatika yang membantu memberikan materi kegiatan, Guru SD IT Luqman Al Hakim yang antusias luar biasa. Semoga upaya ini dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi dunia pendidikan dan generasi mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Astini, N. K. S. (2020). Pemanfaatan teknologi informasi dalam pembelajaran tingkat sekolah dasar pada masa pandemi covid-19. *Lampuhyang*, 11(2), 13–25.
- 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.
- Irsan, I., Pertiwi, A., & Fina, R. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran inovatif menggunakan canva. *Jurnal Abdidas*, 2(6), 1412–1417.
- Nurhayaty, E., Pramularso, E. Y., Marginingsih, R., & Susilowati, I. H. (2022). Pelatihan membuat media promosi sederhana dengan aplikasi Canva di yayasan desa hijau. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 69–77.
- 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.
- Sari, V. K., Rusdiana, R. Y., & Putri, W. K. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan canva bagi guru SMPN 1 Tegallampel Bondowoso. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3).
- Sarmini, S., Insan, M. U. P., Susantari, A. A., Mauludhi, J., Putra, N. R., & Listiana, Y. R. (2023). Pelatihan Media Pembelajaran menggunakan aplikasi canva pada guru SD Negeri 3 Jatilawang. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(2), 1471–1476.
- Sunardi, D., Sahputra, E., & Hidayah, A. K. (2021). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi guru SMA MUHAMMADIYAH 4 KOTA BENGKULU. *JPMTT (Jurnal Pengabdian Masyarakat Teknologi Terbarukan)*, 1(1), 29–34.
- Tangsi, T., Satriadi, S., & Muhaemin, M. (2016). Pembuatan Materi Pembelajaran dengan Aplikasi Canva Bagi Guru SDN Pao-Pao Kab Gowa. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1129–1134.
- Widayanti, L., Kala'lembang, A., Rahayu, W. A., Riska, S. Y., & Sapoetra, Y. A. (2021). Edukasi pembuatan desain grafis menarik menggunakan aplikasi canva. *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 91–102.