

Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Guru-Guru Sekolah Menengah Pertama di Kota Bekasi

Nurashri Partasiwi^{1*}, Dini Safitri², Rika Siti Syaadah³


¹Prodi Pendidikan Matematika, Universitas Negeri Jakarta

²Prodi Pendidikan Biologi, Universitas Negeri Jakarta

³Prodi Pendidikan Kimia, Universitas Negeri Jakarta

Jl. Rawamangun Muka Raya, Jakarta Timur, 13220, Indonesia

E-mail: nurashripartasiwi@unj.ac.id

 <https://doi.org/10.31004/jerkin.v2i2.225>

ARTICLE INFO

Article history

Received: 22 Desember 2023

Revised: 25 Desember 2023

Accepted: 28 Desember 2023

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Canva, Guru Sekolah Menengah Pertama

Keywords: Instructional Media, Canva, Junior High School Teacher



ABSTRACT

Peningkatan kualitas pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana pendukung keberhasilan pembelajaran sehingga mampu bersaing di era globalisasi. Salah satu yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama adalah Canva, yaitu program desain online yang menyediakan bermacam media pembelajaran seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya. Tujuan kegiatan pelatihan ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan para guru-guru Sekolah Menengah Pertama di Kota Bekasi dalam pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva. Metode yang digunakan adalah teori, praktek dan diskusi. Setelah mengikuti pelatihan ini, para guru memiliki keterampilan lebih dalam menggunakan dan membuat media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva sehingga dapat menyampaikan materi matematika kepada siswa dengan lebih mudah serta bisa membantu penyusunan laporan, membuat bahan ajar ataupun lainnya dengan lebih cepat dan lebih kreatif. Sehingga siswa lebih aktif dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa Sekolah Menengah Pertama, terutama di Kota Bekasi.

Improving the quality of learning requires learning media that functions as a means of supporting successful learning so that it is able to compete in the era of globalization. One thing that can be used as a learning medium in junior high schools is Canva, which is an online design program that provides various learning media such as presentations, resumes, posters, pamphlets, brochures, graphics, infographics, banners, bookmarks, bulletins, and so on. The aim of this training activity is to increase the knowledge and abilities of junior high school teachers in Bekasi City in creating learning media using the Canva application. The methods used are theory, practice and discussion. After attending this training, teachers have more skills in using and creating learning media using the Canva application so they can convey mathematics material to students more easily and can help prepare reports, create teaching materials or other things faster and more creatively. So that students are more active in learning and can improve the quality of the learning process and learning outcomes of junior high school students, especially in Bekasi City.



This is an open access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

How to Cite: Partasiwi et al. (2023). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Canva untuk Guru-Guru Sekolah Menengah Pertama di Kota Bekasi, 2 (2) 152-156. <https://doi.org/10.31004/jerkin.v2i2.225>

PENDAHULUAN

Kota Bekasi merupakan salah satu kota yang terdapat di Provinsi Jawa Barat, Indonesia. Nama Bekasi berasal dari kata Bagasasi yang artinya sama dengan Candrabaga yang tertulis di dalam Prasasti Tugu era Kerajaan Tarumanegara, yaitu nama sungai yang melewati kota ini. Pada tahun 2021, jumlah penduduk kota Bekasi berjumlah 2.464.719 jiwa. Kota ini merupakan bagian dari metropolitan Jakarta Raya dan menjadi Kota satelit dengan jumlah penduduk terbanyak se-Indonesia. Saat ini Kota Bekasi berkembang menjadi tempat tinggal kaum urban dan sentra industri.

Seiring dengan perkembangan Kota Bekasi, banyak bermunculan sekolah-sekolah yang menambah daftar referensi warga untuk menyekolahkan anaknya, terutama di sekitar perumahan-perumahan yang baru dibangun. Jika ingin melihat kualitas dari sekolah, maka harus dilihat pula kualitas tenaga pengajarnya. Dari sekian ribu guru yang mengajar, kemungkinan masih ada yang belum memahami tentang update media pembelajaran dengan aplikasi yang sedang trend.

Hasil analisis menyatakan bahwa sebagai dampak dari padatnya wilayah Bekasi sebagai bagian dari kota metropolitan yang dijadikan tempat tinggal kaum urban dan sentra industri, maka berjamurlah juga sekolah-sekolah namun peningkatan jumlah sekolah di wilayah Bekasi ini tidak diimbangi dengan pemerataan kualitas pembelajarannya. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik pada abad 21 antara lain adalah berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi dan kolaborasi, kreativitas dan inovasi, literasi media informasi (Trilling dan Fadel, 2009).

Kualitas dalam pembelajaran dapat terlihat dari guru yang dapat menyampaikan materi dengan baik dan siswa yang aktif juga mampu dalam memahami materi serta penyelesaian masalah terkait materi. Perlu adanya peningkatan kemampuan dan keterampilan guru dalam proses pembelajaran agar dapat sesuai dengan karakteristik siswa, salah satunya dengan menyiapkan media pembelajaran yang menarik.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa yang menjurus ke arah terjadinya proses belajar. Media pembelajaran yang bermakna mempunyai arti tersendiri bagi guru yang menggunakannya sehingga dapat membantu peserta didik memproses pesan-pesan pendidikan atau bahan-bahan pembelajaran yang disampaikan. Berarti media pembelajaran membantu mempertinggi proses pembelajaran yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas pendidikan (Chaerudin, 2004).

Penggunaan media pembelajaran sangat membantu dalam kegiatan pembelajaran khususnya pada sekolah dasar sampai sekolah menengah. Dengan media pembelajaran, siswa dapat lebih mempunyai gambaran yang nyata tentang apa yang dijelaskan oleh guru. Guru harus juga dituntut supaya bisa mempersiapkan, mengembangkan bahkan membuat media pembelajaran. Apabila media pembelajaran dikembangkan dan dibuat yang lebih baik sesuai dengan kebutuhan siswa, maka siswa dapat lebih cepat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Beberapa manfaat menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran yaitu menarik perhatian siswa, mengatasi keterbatasan informasi, dan membuat pembelajaran interaktif. Rudi Bretz dalam Sanjaya (2008: 212) mengidentifikasi jenis-jenis media berdasarkan tiga unsur pokok yaitu suara, visual, dan gerak. Dari ketiga unsur tersebut Bretz mengklasifikasikannya ke dalam tujuh kelompok, yaitu: a. Media audio; b. Media cetak; c. Media visual diam; d. Media visual gerak; e. Media audio semi gerak; f. Media semi gerak; g. Media audio visual diam; h. Media audio visual gerak.

Peningkatan kualitas pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang berfungsi sebagai sarana pendukung keberhasilan pembelajaran sehingga mampu bersaing di era globalisasi. Salah satu yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di Sekolah Menengah Pertama adalah Canva, yaitu program desain online yang menyediakan bermacam media pembelajaran seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada Canva seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya. Canva menyediakan fitur-fitur atau kegunaannya untuk pendidikan, yaitu sebagai media pembelajaran yang kreatif, inovatif, interaktif, dan kolaboratif sehingga membuat pembelajaran menjadi mudah dan menyenangkan (Endaryono dkk, 2023).

Aplikasi Canva menyediakan ruang belajar untuk setiap guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran berbasis teknologi. Canva menyediakan lebih banyak *template* menarik untuk menarik minat siswa dalam proses pembelajaran.

Berbagai *template* menarik dapat disajikan dalam Power Point, memberi warna, gambar, huruf, dan lain sebagainya agar produk Power Point yang dibuat untuk menyampaikan materi lebih menarik. Selain itu, Canva juga bisa dimanfaatkan untuk membuat presentasi, poster, puisi, iklan, dan lain sebagainya.

Selain membuat bahan ajar dengan tampilan presentasi yang inovatif. Dengan Canva, guru juga dapat memakai *template* dengan warna menarik dan tambahan font lainnya untuk memperindah *background* video pada saat ditampilkan. Begitu juga dengan poster, infografis, resume, selebaran, dan lain sebagainya yang dapat dipakai dan digunakan. Keuntungan yang didapatkan dalam membuat media pembelajaran dengan aplikasi Canva yaitu kreatif, terampil, dan inovatif dalam mengembangkan materi. Menurut Tanjung & Faiza (2019), Adapun kelebihan dalam aplikasi canva dapat dilihat sebagai berikut: 1) Memiliki beragam desain yang menarik, 2) Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan, 3) Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis, 4) Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan melalui gawai.

Berdasarkan permasalahan akan didapatkan solusi dalam kegiatan pelatihan untuk meningkatkan pengetahuan dan kemampuan para guru-guru Sekolah Menengah Pertama di Kota Bekasi terhadap pembuatan media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi Canva. Melalui Canva, diharapkan mampu memberi pembelajaran yang positif bagaimana suatu aplikasi yang sudah banyak disediakan, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran berbasis teknologi abad 21.

METODE

Pengabdian ini terdiri dari tiga tahapan yaitu tahap pra-pelaksanaan, tahap pelaksanaan dan evaluasi. Pada tahapan pra-pelaksanaan dilaksanakan beberapa langkah yaitu identifikasi permasalahan yang dihadapi wilayah Bekasi berkaitan dengan penguasaan aplikasi Canva, diskusi dengan perwakilan beberapa guru terkait solusi permasalahan yang ada dan sosialisasi kegiatan pelatihan.

Tahapan pelaksanaan pengabdian dilaksanakan secara zoom pada tanggal 9 November 2023 dari pukul 19.00-21.00 WIB. Partisipan yang hadir dalam pelaksanaan pelatihan terdiri dari 10 orang. Rangkaian kegiatan dalam tahap pelaksanaan yaitu pre-test, pemaparan materi mengenai media canva dan pemanfaatannya dalam pembuatan media pembelajaran. Partisipan yang merupakan guru SMP di kota Bekasi selain mendapat penjelasan dan contoh-contoh penerapan canva untuk pembuatan media pembelajaran para guru pun mendapatkan tugas untuk membuat media pembelajaran melalui Canva yang dipantau selama satu bulan oleh team peneliti. Penugasan tersebut bertujuan untuk melihat perkembangan partisipan dalam memanfaatkan canva untuk menyusun media pembelajaran.

Penelitian yang dilakukan adalah kuantitatif dengan desain deskriptif. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah purposive. Subjek dalam penelitian ini 30 orang namun yang mengikuti keseluruhan rangkaian hanya 10 orang. Subjek dalam penelitian ini adalah guru-guru SMP di wilayah kota Bekasi. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Tujuan dari desain deskriptif (Wiersma, 2009) adalah untuk menciptakan gambaran atau lukisan yang sistematis, faktual dan akurat mengenai sifat, fakta dan fenomena yang diselidiki.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap pra-pelaksanaan team PKM melakukan analisis terhadap daerah disekitar kampus UNJ yang padat penduduk namun kualitas pembelajarannya belum merata. Berdasarkan hasil analisa tersebut maka team PKM memutuskan untuk melakukan penelitian penggunaan aplikasi Canva pada guru-guru SMP di wilayah Bekasi. Hasil analisis tersebut berdasar pada data padatnya wilayah Bekasi sebagai bagian dari kota metropolitan yang dijadikan tempat tinggal kaum urban dan sentra industri, efek dari padatnya penduduk di wilayah tersebut maka berjamurlah juga sekolah-sekolah namun peningkatan jumlah sekolah di wilayah Bekasi ini tidak diimbangi dengan pemerataan kualitas pembelajarannya. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh peserta didik pada abad 21 antara lain adalah berpikir kritis, pemecahan masalah, komunikasi dan kolaborasi, kreativitas dan inovasi, literasi media informasi (Trilling dan Fadel, 2009). Untuk mengantarkan para peserta didik dapat mengantongi kompetensi yang relevan dengan zamannya maka kreativitas dan inovasi dari tenaga pendidik sebagai SDM yang memegang peranan penting harus ditingkatkan.

Abad 21 merupakan abad digitalisasi, tantangan digitalisasi ini menuntut dunia pendidikan pun turut terlibat di dalamnya termasuk dalam proses kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran konvensional saat ini dianggap kurang relevan dan harus berinovasi menjadi media pembelajaran yang terhubung dengan IT agar pembelajaran lebih menarik dan memicu siswa lebih aktif sehingga terwujud pembelajaran yang berpusat pada siswa.

Hasil analisis permasalahan ditemukan bahwa penguasaan guru-guru SMP di wilayah Bekasi mengenai aplikasi Canva yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran masih minim. Oleh karena itu, setelah melakukan analisis permasalahan maka dilakukan diskusi dengan beberapa perwakilan dari guru-guru SMP tersebut mengenai solusi yang bisa diambil untuk mengatasi permasalahan tersebut. Berdasarkan hasil diskusi maka diputuskan untuk mengadakan pelatihan penggunaan Canva untuk pembuatan Media Pembelajaran yang dilakukan secara online dan offline.

Untuk mewujudkan standar kurikulum abad 21 pengembangan profesional aspek metode pembelajaran dan lingkungan pembelajaran merupakan hal yang harus dipertimbangkan (Batelle, 2019). Pergeseran paradigma pendidikan dari pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran yang berpusat pada siswa, faktor yang memberikan pengaruh paling besar adalah pemahaman kompetensi guru mengenai pembelajaran abad 21 dan implementasinya dalam kegiatan pembelajaran (Harahap, 2018).

Pendidikan abad 21 menuntut guru dapat menguasai teknologi sebagai jembatan menghantarkan peserta didiknya untuk memiliki keterampilan yang relevan dan dapat berdaya saing global. Pembuatan media pembelajaran yang menarik merupakan salah satu contoh mewujudkan kegiatan pembelajaran abad 21. Canva merupakan salah satu aplikasi yang bisa diakses dengan mudah dan dapat digunakan untuk membuat beragam media pembelajaran yang menarik baik dalam bentuk visual, audio maupun audiovisual.

Indonesia tergolong sebagai negara yang penggunaan internetnya paling tinggi, namun penggunaan internet ini belum dimaksimalkan untuk mengakses hal-hal yang berkaitan dengan dunia pendidikan termasuk meningkatkan keterampilannya yang berhubungan dengan dunia pendidikan. Pergeseran paradigma ini belum bisa diikuti sepenuhnya oleh guru-guru di seluruh Indonesia pada umumnya, khususnya di daerah Bekasi salah satu faktor yang mempengaruhinya adalah keterampilan guru di bidang digitalisasi belum merata. Berdasarkan hasil temuan kami, guru-guru SMP di Bekasi pengetahuan dan keterampilannya mengenai penggunaan Canva masih minim sehingga metode pembelajaran yang diselenggarakan di sekolah secara umum masih konvensional.

Team PKM mengambil langkah melakukan pelatihan bagi guru-guru SMP di wilayah Bekasi mengenai penggunaan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan yang ada. Kegiatan pelatihan dilaksanakan secara online agar lebih fleksibel dan dapat diikuti oleh seluruh target. Materi yang disajikan dalam kegiatan pelatihan meliputi pengertian media pembelajaran, pengenalan dan latihan pembuatan media pembelajaran melalui aplikasi Canva yang dipandu oleh dua orang narasumber. Pengenalan dan latihan pembuatan Canva dibatasi pada pembuatan PPT, Poster dan Peta Konsep melalui aplikasi Canva. Kegiatan pelatihan dilaksanakan kurang lebih dua jam, sebelum melakukan pelatihan peserta diberikan pre-test begitu pun di akhir kegiatan peserta diberikan post-test hal tersebut bertujuan untuk mengetahui respon dan pemahaman peserta terhadap penggunaan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran.

Canva merupakan aplikasi yang familiar di kalangan generasi muda, tetapi di kalangan generasi yang lebih tua aplikasi ini masih belum diketahui dan belum dimaksimalkan fungsinya. Aplikasi ini mudah digunakan untuk beragam kebutuhan yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran karena melalui satu aplikasi kita dapat membuat media pembelajaran audio, visual, atau audio visual yang sangat menarik. Kemendikbud mendorong seluruh guru-guru di seluruh Indonesia untuk bisa mengikuti perkembangan zaman dengan menyediakan akses premium Canva bagi tenaga pendidik dan peserta didik yang memiliki akun belajar.id. Akses premium tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal oleh tenaga pendidik maupun peserta didik karena dalam kasus ini tenaga pendidik masih belum memiliki keterampilan yang mumpuni mengenai penggunaan Canva bahkan beberapa tenaga pendidik belum mengetahui Canva.

Peserta memberikan respon yang positif dalam mengikuti kegiatan pelatihan. Terwujudnya kualitas pembelajaran yang lebih baik yang dipengaruhi oleh peningkatan kualitas SDM merupakan tujuan yang diharapkan dari kegiatan pelatihan ini dengan mengoptimalkan penggunaan Canva.

Keterampilan menggunakan Canva sebagian guru-guru mengalami perubahan melalui satu kali pelatihan, namun untuk hasil yang maksimal tentu pelatihan ini harus dilakukan secara berkala dan dilakukan pemantauan terhadap peserta yang mengikuti kegiatan pelatihan. Untuk hasil maksimal pada pengabdian selanjutnya mungkin pelatihan lanjutan dapat dilakukan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa guru-guru SMP di Bekasi mengalami peningkatan wawasan mengenai canva sebagai aplikasi penunjang yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran. Keterampilan guru-guru SMP di Bekasi dalam menggunakan Canva pun mengalami peningkatan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada pihak yang sudah berkontribusi dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan artikel ini. Khususnya kami sampaikan rasa terima kasih kepada Universitas Negeri Jakarta atas dukungan moral dan murilnya kepada team peneliti.

REFERENSI

- Batelle For Kids. (2019). Framework for 21st Century Learning. Partnership for 21st Century Learning.
- Chaerudin. (2004). Media Membantu Mempertinggi Mutu Proses Pelajar. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Endaryono, dkk. (2023). Penggunaan Aplikasi Canva untuk Pengelolaan Pembelajaran Berbasis Learning Management System. J-Abdi: Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat (Online), Vol.2, No.9. (diakses pada tanggal 7 September 2023).
- Harahap, M. (2018). Revolusi industri 4.0 dan pengaruhnya terhadap peran pendidik di abad 21 dalam dunia pendidikan. Seminar Nasional Fakultas Ilmu Sosial UNIMED.
- Sanjaya*, Wina. (2008). Perencanaan dan desain sistem pembelajaran. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. Vote TEKNIKA: Jurnal Vocational Teknik Elektronika dan Informatika, (Online), Vol.7 No.2, <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/voteknika/article/view/104261>, (diakses pada tanggal 28 Agustus 2023).
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). 21st Century Skills: Learning for Life in Our Times (1st ed). John Wiley & Sons, Inc.