

Pelatihan Penggunaan *Canva For Education* di SMAS YPK Merauke

Anderias Henukh^{1*}, Lay Riwu², John Yoro Parlindungan³

¹Program Stud Pendidikan Fisika, Universitas Musamus, Meraueke, Indonesia

²Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Universitas Musamus, Merauke, Indonesia

³Program Studi Pendidikan Kimia, Universitas Musamus, Merauke, Indonesia

*Koresponden Penulis: henukh_fkip@unmus.ac.id

Abstrak: Pelatihan penggunaan *canva for education* sebagai media pembelajaran merupakan suatu upaya untuk membekali para guru dalam melaksanakan pembelajaran tatap muka dan atau *blended learning* secara efisien. Namun sesuai dengan analisis situasi ditemukan bahwa belum memadainya kemampuan guru dalam menggunakan teknologi pendidikan dalam pembelajaran, khususnya menggunakan *canva for education* sebagai media pembelajaran. Selain itu, belum ada pelatihan khusus terkait pembelajaran menggunakan teknologi, dan pengetahuan dan keterampilan yang cukup mengenai *canva for education* yang dapat menarik minat dan motivasi siswa-siswi juga masih minim. Kegiatan ini dilaksanakan di SMAS YPK Merauke dengan 14 orang guru sebagai peserta. Metode pelaksanaan dibagi dalam tiga bagian utama, yaitu: sosialisasi, pendidikan dan pelatihan, pendampingan, evaluasi produk kegiatan. Hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian menunjukkan peserta sudah memiliki kemampuan yang baik setelah mengikuti kegiatan. Selain itu juga peserta mulai mampu membuat sertifikat, modul pembelajaran, maupun media animasi dan PPT dan menggunakannya dalam kegiatan pembelajaran.

Kata kunci: Pelatihan; *Canva For Education*; Guru SMA

Abstract: *Training on the use of Canva for education as a learning medium is an effort to equip teachers to carry out face-to-face and/or blended learning efficiently. However, according to the situation analysis, it was found that teachers' ability to use educational technology in learning is inadequate, especially using Canva for education as a learning medium. In addition, there has been no special training related to learning using technology, and sufficient knowledge and skills regarding Canva for education that can attract students' interest and motivation are also still minimal. This activity was carried out at SMAS YPK Merauke, with 14 teachers as participants. The implementation method is divided into three main parts, namely: socialization, education and training, mentoring, and evaluation of activity products. The results of the implementation of the service activities showed that the participants already had good abilities after participating in the activities. In addition, participants began to be able to make certificates and learning modules, as well as animated media and PPTs, and use them in learning activities.*

Keywords: *Training; Canva for Education; High School Teacher*

© 2024 Samakta: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

Received: 31 Maret 2024

Accepted: 4 Juni 2024

Published: 1 Agustus 2024

DOI: <https://doi.org/10.61142/samakta.v1i2.125>

This is open access article under the CC-BY-SA license



How to cite: Henukh, A., Riwu, L., & Parlindungan, J. Y. (2024). Pelatihan Penggunaan Canva for Education di SMAS YPK Merauke. *Samakta: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 1–8. <https://doi.org/10.61142/samakta.v1i2.125>

PENDAHULUAN

Guru di industri 4.0 dituntut untuk dapat lebih inovatif sehingga dapat bersinergi dengan kemajuan teknologi di bidang pendidikan. Guru adalah tenaga pendidik yang dituntut memiliki kompetensi pedagogik, profesional, sosial dan kepribadian (Alfath & Azizah, 2022). Salah satu kompetensi yang harus dimiliki guru dalam pembelajaran di abad 21 adalah kemampuan merancang pembelajaran dengan menerapkan prinsip memadukan pengetahuan materi ajar, pedagogik, serta teknologi informasi dan komunikasi atau ICT (Suchyadi et al., 2022). Teknologi Pendidikan adalah studi dan praktik etis dalam upaya memfasilitasi belajar serta meningkatkan kinerja dengan menciptakan, menggunakan, mengelola proses dan sumber teknologi yang tepat (Hermansyah, 2020; Nugroho Wibowo et al., 2020). Ada banyak platform dan ragam teknologi pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh siswa dan guru sesuai dengan kebutuhan belajar. Guru dapat memanfaatkan sumber-sumber belajar berbasis teknologi digital yang sudah ada atau tersedia maupun mengembangkannya sendiri secara khusus (Gusti Ngurah Satria Wijaya et al., 2021).

SMAS YPK Merauke adalah salah satu sekolah menengah atas yang berada di pusat kota Merauke dan memiliki akses internet yang memadai untuk mendukung kegiatan pelatihan peningkatan kapabilitas guru maupun siswa dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain akses internet, sekolah ini juga memiliki laboratorium komputer serta infocus yang dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran di kelas. Semua fasilitas yang ada di sekolah seharusnya dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di masa kini dan masa mendatang. Laboratorium komputer yang dimiliki dengan unit-unit komputer yang tersedia secara lengkap dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas guru dalam aspek teknologi yang akan berbanding lurus dengan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Hal ini juga dapat berdampak positif bagi siswa untuk mampu bersaing di era revolusi industri 4.0 ini. Hasil wawancara dengan kepala sekolah dan survei terhadap guru-guru SMAS YPK Merauke diperoleh data bahwa guru-guru membutuhkan pelatihan dan pendampingan ICT untuk meningkatkan soft skill mereka dalam mengelola pembelajaran di kelas maupun administrasi pembelajaran. Penguasaan akan ICT sangat menolong guru-guru dalam menciptakan pembelajaran yang inovatif dan kreatif.

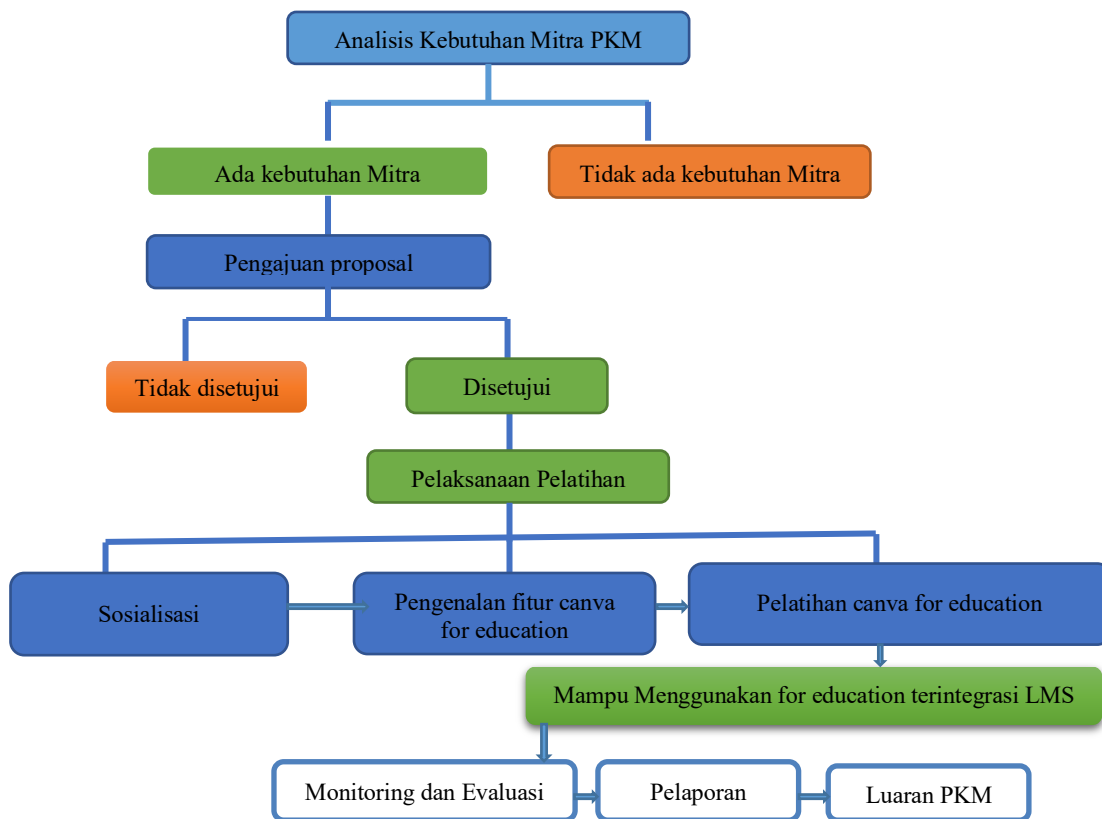
Pelatihan penggunaan canva for education sebagai media pembelajaran merupakan suatu upaya untuk membekali para guru dalam melaksanakan pembelajaran tatap muka dan atau blended learning secara efisien (Ayunia Lestari et al., 2022). Pelatihan yang dilakukan juga merupakan hasil penelitian tim dosen Universitas Musamus pada periode sebelumnya. Hasilnya menunjukkan learning management system yang dibangun menggunakan media pembelajaran online memberikan manfaat yang signifikan dalam pembelajaran (Henukh et al., 2020). Penelitian lain yang telah dilakukan juga menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot sebagai media pembelajaran berbasis gamification dan penilaian berbasis Quizizz menambah dan meningkatkan motivasi peserta didik serta membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien (Henukh et al., 2022; Henukh & Guntara, 2020). Hasil penelitian lain juga menunjukkan bahwa teknologi memiliki peranan yang sangat penting dalam pendidikan terutama gamification yang dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa-siswi (Henukh et al., 2019).

Berdasarkan uraian pada analisis situasi, ada beberapa permasalahan yang ditemukan pada mitra, yaitu: belum memadainya kemampuan untuk menggunakan teknologi pendidikan

dalam pembelajaran, khususnya menggunakan canva for education sebagai media pembelajaran; belum ada pelatihan khusus terkait pembelajaran menggunakan teknologi, khususnya menggunakan canva for education bagi guru-guru; belum adanya pengetahuan dan keterampilan yang cukup mengenai canva for education yang dapat menarik minat dan motivasi siswa-siswi; para guru masih menggunakan metode manual sebagai media pembelajaran hanya sebagian kecil yang memanfaatkan ICT. Di lain sisi, para guru dan siswa pada umumnya sudah menggunakan komputer atau Hp berbasis Android atau IOS. Tujuan dari pengabdian ini, yaitu: memberikan sosialisasi kepada para guru tentang pentingnya penguasaan ICT dalam pembelajaran menggunakan canva for education; melakukan pengenalan penggunaan canva for education beserta seluruh fitur pembelajaran yang ada di dalamnya; melakukan pelatihan cara menggunakan canva for education kepada guru-guru; memberikan pelatihan kepada para guru tentang bagaimana cara mengintegrasikan canva for education dengan Google Classroom; mendampingi para guru hingga mampu menggunakan menggunakan canva for education dan LMS pada pembelajaran yang siap untuk dipakai dalam pembelajaran tatap muka maupun online.

METODE

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan di SMAS YPK Merauke. Subjek pengabdiannya adalah guru-guru. Pengabdian ini memiliki beberapa prosedur dengan runtutan rencana dan pelaksanaan yang sistematis. Uraian langkah dalam tahapan dilaksanakan mulai dari observasi hingga mencapai tujuan yang ingin dicapai dalam pengabdian. Adapun langkah-langkah yang dilakukan dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1. Tahapan kegiatan pengabdian

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dan observasi yang dilakukan pada Mitra, selanjutnya ditentukan metode pelaksanaan kegiatan yang sudah disepakati antara pemateri dan Mitra. Dalam pengabdian ini, metode pelaksanaan dibagi dalam tiga bagian utama, yaitu: sosialisasi, pendidikan dan pelatihan, pendampingan, evaluasi produk kegiatan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM ini dilaksanakan di SMA YPK Merauke dengan guru menjadi sasaran kegiatan ini. Kegiatan PKM dilaksanakan dalam 3 tahapan besar yaitu persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Penggunaan dana pada kegiatan.

1. Tahap Persiapan

Pada tahap persiapan dilaksanakan dengan survey dan koordinasi kegiatan, pengurusan surat izin pengabdian, penyusunan materi pelatihan, serta penyusunan modul pelatihan. Pada tahap persiapan dilaksanakan dengan survey dan koordinasi kegiatan, pengurusan surat izin pengabdian, penyusunan materi pelatihan, serta penyusunan modul pelatihan. Pada tahap persiapan dimulai dengan survey lokasi kegiatan yaitu mengecek sarana prasarana yang dimiliki oleh sekolah yang dapat menunjang pelaksanaan PKM khususnya Laboratorium Komputer yang ada di SMAS YPK Merauke. Setelah itu team pengabdian melakukan pengurusan surat izin pengabdian dari kampus. Dilanjutkan dengan koordinasi pelaksanaan pengabdian disekolah dan penyerahan surat izin pelaksanaan pengabdian. Koordinasi dilakukan dengan menyampaikan Teknik pelaksanaan PKM dan hal-hal yang dipersiapkan peserta untuk dapat mengikuti PKM. Satu hari sebelum pelaksanaan PKM dilakukan persiapan dengan mempersiapkan ruang. Sebelum dilaksanakan pelatihan, team pengabdian melakukan proses penyusunan materi pelatihan oleh masing-masing fasilitator pelatihan. Materi pelatihan yang telah disusun di gabungkan menjadi satu modul pelatihan yang menjadi panduan bagi para peserta.

2. Tahap Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan PKM selama 1 hari secara terpisah yaitu tanggal 28 Agustus 2023 di Laboratorium Komputer SMA YPK Merauke. Hal ini dapat terjadi karena tim menyesuaikan dengan kegiatan tempat pengabdian. Kegiatan ini diikuti oleh 20 orang peserta/guru dari 31 orang guru di SMAS YPK Merauke. Tidak semua guru dapat mengikuti kegiatan PKM ini karena ada yang melaksanakan perjalanan luar kota, cuti, sakit, dan berbagai urusan yang tidak dapat ditinggalkan.



Gambar 2. Pembukaan kegiatan oleh kepala sekolah

Pada kegiatan PKM ini, semua tim terlibat dalam penyampaian materi. Selain team pengabdi, juga melibatkan 5 orang mahasiswa Jurusan Pendidikan Pendidikan fisika Universitas Musamus (yang bertugas sebagai tenaga lapangan. Moderator dan MC kegiatan). Pelaksanaan PKM dimulai dengan acara pembukaan yang dibuka langsung oleh Kepala SMAS YPK Merauke. Materi mengenai Canva disampaikan Bapak Anderias Henukh, S.Pd., M.Pd dengan moderator Indriyani Ella Timan. dilanjutkan dengan sesi tanya jawab dan mendesain menggunakan aplikasi didampingi oleh tim.



Gambar 3. Peserta kegiatan mencoba membuka canva dan berlatih

Pemateri menuntun peserta untuk mendesain menggunakan canva dengan berpedoman pada modul penggunaan yang telah diberikan sampai pada menghasilkan suatu desain. Dilanjutkan kegiatan peserta untuk menginput semua soal yang telah disusun dengan didampingi pemateri. Setelah selesai, peserta diberikan tugas untuk menyelesaikan desain modul dan sertifikat dan akan dikumpulkan pada saat pelaksanaan evaluasi tanggal 1 September 2023.

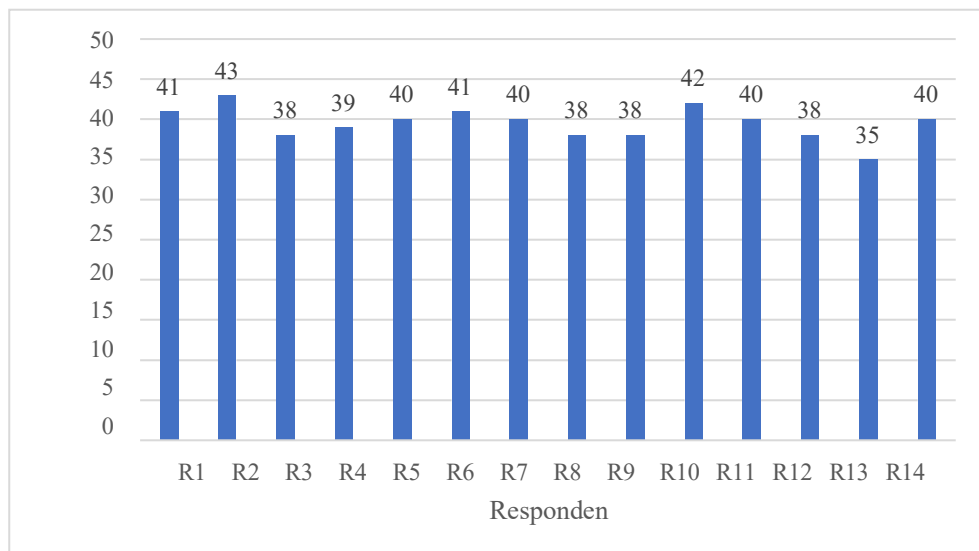


Gambar 4. Hasil desain cover modul dan sertifikat dari peserta

3. Tahap Evaluasi

Setelah pelaksanaan, pendampingan, dan monitoring kegiatan PKM, dilakukan evaluasi kegiatan seminggu kemudian tepatnya tanggal 1 September 2023. Pada tahapan evaluasi ini dilaksanakan presentasi hasil kerja peserta yang diwakili 2 orang peserta, pengumpulan tugas yaitu produk pelatihan (desain sertifikat, modul pembelajaran, animasi dan ppt menggunakan canva), pengisian angket respon peserta, dan acara penutupan kegiatan PKM oleh Wakil Kepala SMAS YPK Merauke Bidang Kurikulum. Perwakilan peserta yang melakukan persentasi mendapatkan masukan dari peserta dan juga team pengabdian agar produk soalnya dapat menjadi lebih baik lagi.

Selanjutnya diberikan angket respon kepada peserta terlihat untuk mendapatkan data setelah kegiatan pengabdian dilaksanakan. Kemampuan penggunaan ICT dalam pembelajaran yang diteliti terdiri dari kemampuan membuat sertifikat, modul pembelajaran, maupun media animasi dan PPT. Adapun hasil yang diperoleh pada terkait kemampuan guru.



Gambar 5. Diagram kemampuan penggunaan canva for education

Pada aspek ini, terdapat 14 orang guru sebagai responden dan diperoleh hasil kemampuan pada kategori “baik”. Hasil angket menunjukkan bahwa para guru mulai mampu membuat sertifikat, modul pembelajaran, maupun media animasi dan PPT. Sebagian guru juga sudah mencoba mengimplementasikannya dalam pembelajaran mereka, karena pemanfaatan teknologi di dalam pembelajaran merupakan salah satu aspek yang paling penting untuk dimiliki oleh seorang guru pada era pendidikan saat ini. Hal ini dikarenakan karakteristik peserta didik yang telah melek internet, aktif, dan dapat belajar dari berbagai sumber.

Hal di atas sejalan dengan hasil pengabdian terdahulu yang menunjukkan bahwa penggunaan Canva dalam dunia pendidikan telah membawa berbagai manfaat signifikan bagi guru, siswa, dan institusi pendidikan secara keseluruhan (Ayunia Lestari *et al.*, 2022; Nur Isnaini *et al.*, 2021). Salah satu manfaatnya adalah dalam hal meningkatkan kreativitas. Guru dapat dengan mudah menghasilkan materi pembelajaran yang menarik dan atraktif menggunakan berbagai fitur desain yang tersedia di Canva, seperti template, grafis vektor, dan elemen desain lainnya (Barella *et al.*, 2023; Resmini *et al.*, 2021). Hal ini

memungkinkan guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Selain itu, hasil pengabdian lain juga menemukan bahwa penggunaan Canva juga memfasilitasi kolaborasi antara guru dan siswa. Guru dapat berbagi materi pembelajaran dengan siswa melalui platform Canva, memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Mulyawati *et al.*, 2022a; Nopriyanti *et al.*, 2022; Yuniwati *et al.*, 2023). Siswa dapat menggunakan fitur komentar dan kolaborasi Canva untuk memberikan umpan balik atau bahkan berkolaborasi dalam membuat proyek bersama.

Temuan pada pengabdian ini juga selaras dengan hasil pengabdian yang mengatakan bahwa Canva juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan mengembangkan kreativitas mereka (Mulyawati *et al.*, 2022b). Dengan antarmuka yang intuitif dan mudah digunakan, siswa dapat dengan cepat membuat presentasi, poster, atau proyek lainnya untuk tugas mereka. Hal ini membantu mereka untuk mengeksplorasi kreativitas mereka sendiri dan menghasilkan karya-karya yang membanggakan, yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi belajar mereka. Selain manfaat langsung bagi guru dan siswa, penggunaan Canva dalam pendidikan juga dapat membantu dalam menciptakan materi pembelajaran yang inklusif dan dapat diakses oleh semua siswa. Platform ini menyediakan berbagai template dan desain yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa yang memiliki kebutuhan khusus atau gaya belajar yang berbeda.

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan ini telah berhasil mencapai tujuan yang diharapkan karena sebagian besar peserta telah mampu menggunakan Canva for education dan respon peserta setelah kegiatan pengabdian dilaksanakan termasuk dalam kategori baik. Selain itu juga berdasarkan evaluasi dan monitoring yang dilakukan oleh tim pelaksana, sebagian peserta juga mulai menggunakan Canva dalam mendesain modul pembelajaran dan menggunakan Canva sebagai media pembelajaran serta mendesain sertifikat bagi pemenang lomba yang diadakan di sekolah. Rekomendasi dari hasil pengabdian adalah perlunya pelatihan lanjutan mengenai Canva dan berbagai teknologi pendidikan lainnya sehingga kemampuan peserta sampai pada tahapan mahir.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada Universitas Musamus yang telah mendanai pengabdian ini melalui hibah pengabdian kepada masyarakat tahun 2023.

REFERENSI

- Alfath, A., Azizah, F. N., & Setiabudi, D. I. (2022). Pengembangan kompetensi guru dalam menyongsong kurikulum merdeka belajar. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 1(2), 42-50.
- Lestari, P. A., Nurhikmah, E., Farhani, F., Pauziah, H., Winati, I., Isnawan, O. A. R., ... & Nugroho, O. F. (2022). Pelatihan Media Pembelajaran Digital Berbasis Canva bagi Guru di SDN 9 Nagrikaler Purwakarta. *Indonesian Journal of Community Services in Engineering & Education (IJCSEE)*, 2(1), 47-54.
- Barella, Y., Rustiyarso, Karolina, V., Bahari, Y., Zakso, A., & Supriadi. (2023). Peningkatan Kemampuan Guru SMK dalam Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Web melalui Aplikasi Canva. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 3(1), 21–29. <https://doi.org/10.33379/icom.v3i1.2063>

- Gusti Ngurah Satria Wijaya, I., Gus Oka Ciptahadi, K., Putu Meina Ayuningsih, N., Gede Dharmadi Yasa, I., Kadek Evita Puri Adnyani, N., & Teknologi dan Bisnis Stikom Bali, I. (2021). Pelatihan Media Pembelajaran Canva Bagi Guru SDN Tulangampiang Denpasar Di Masa Pandemi Covid-19 Canva Learning Media Training For Sdn Tulangampiang Denpasar Teachers In The Covid-19 Pandemic. In *INTEGRITAS: Jurnal Pengabdian* (Vol. 5).
- Henukh, A., & Guntara, Y. (2020). Analyzing the response of learners to use kahoot as gamification of learning physics. *Gravity : Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Fisika*, 6(1). <https://doi.org/10.30870/gravity.v6i1.7108>
- Henukh, A., Made Astra, I., Supriyadi, Reski, A., & Hidayatullah, M. M. S. (2022). The Effectiveness of Using Quizizz in Fundamental Physics Learning in the Era of the Covid-19 Pandemic. *Journal of Physics: Conference Series*, 2309(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/2309/1/012054>
- Henukh, A., Nikat, R. F., Simbolon, M., Nuryadin, C., & Baso, Y. S. (2019). Multimedia development based on web connected Massive Open Online Courses (cMOOCs) on the basic physics material. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 343(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/343/1/012160>
- Henukh, A., Rosdianto, H., & Oikawa, S. (2020). Implementation of Google Classroom as Multimedia Learning. *JIPF (Jurnal Ilmu Pendidikan Fisika)*, 5(1), 38. <https://doi.org/10.26737/jipf.v5i1.1539>
- Hermansyah, H. (2020). Pembelajaran IPA Berbasis STEM Berbantuan ICT dalam Meningkatkan Keterampilan Abad 21. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 5(2), 129–132. <https://doi.org/10.29303/jipp.v5i2.117>
- Mulyawati, I., Arini, N. W., & Polina, L. (2022a). Pelatihan Media Pembelajaran Canva Dan Padlet Bagi Guru Sd Di Sdn Pulogebang 09 Pagi. 6(1). www.canva.com.
- Mulyawati, I., Arini, N. W., & Polina, L. (2022b). Pelatihan Media Pembelajaran Canva Dan Padlet Bagi Guru Sd Di Sdn Pulogebang 09 Pagi. 6(1). www.canva.com.
- Nopriyanti, N., Kurniawan, E. D., Darlius, D., & Harlin, H. (2022). Pelatihan Pembuatan Media Pembelajaran Elektronik untuk Guru SMK Lingua Prima. *Bubungan Tinggi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 459. <https://doi.org/10.20527/btjpm.v4i2.4867>
- Nugroho Wibowo, A., Agus Supandi, Andri, A., & Sigit Widiyanto. (2020). Pemanfaatan Pembelajaran ICT Dalam Optimalisasi Proses Belajar Mengajar Guru SMP. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 4(2), 228–230. <https://doi.org/10.37859/jpumri.v4i2.2148>
- Nur Isnaini, K., Sulistiyani, D. F., Ramadhany, Z., & Putri, K. (2021). Pelatihan Desain Menggunakan Aplikasi Canva. 5(1).
- Resmini, S., Satriani, I., & Rafi, D. M. (2021). Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris. 4(2), 335–343. <https://doi.org/10.22460/as.v4i2p%25p.6859>
- Suchyadi, Y., Mirawati, M., Anjaswuri, F., & Destiana, D. (2022). Supervisi Akademik Dalam Meningkatkan Kompetensi Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 10(1), 67–71. <https://doi.org/10.33751/jmp.v10i1.6155>
- Yuniwati, I., Hidayat, A., Sri, N., Wilujeng, R., Program,), Teknologi, S., Manufaktur, R., Mesin, J. T., Banyuwangi, N., Komputer, R., Bisnis, J., Informatika, D., Banyuwangi, P. N., Ternak, P., & Pertanian, J. (2023). Peningkatan Kemampuan Guru Matematika Di Smk Dalam Pembuatan Media Pembelajaran Menggunakan Canva. *Communnity Development Journal*, 4(6), 12051–12056.