

Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa - Siswi

Nur Aisyah¹, Tria Suwanti², Rifqah Alfiyah Zahra³, Lukman Maulidin⁴, Nabila Siti Aulia P⁵

^{1,2,3,4,5}Program Studi Sistem Informasi, Universitas Pamulang

Email : nsyifa394@gmail.com

Abstrak- Guru serta Siswa - Siswi dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis teknologi salah satunya ialah aplikasi Canva. Canva merupakan aplikasi berbasis online dengan menyediakan desain menarik berupa template, fitur-fitur, dan kategori- kategori yang diberikan di dalamnya. Dengan desain yang beragam dan menarik, membuat proses pembelajaran menjadi tidak membosankan. Dengan menggunakan aplikasi Canva, siswa - siswi dapat memanfaatkan ilmu pengetahuan, kreativitas, serta keterampilan yang akan didapatkan, sehingga media ini juga dapat dimanfaatkan dalam berbagai ranah kehidupan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Canva, Kompetensi Siswa - Siswi

Abstract — Teachers and students can take advantage of technology-based learning media, one of which is the Canva application. Canva is an online application that provides attractive designs in the form of templates, features, and categories given in it. With diverse and attractive designs, it makes the learning process not boring. By using the Canva application, teachers can teach knowledge, creativity, and skills that will be obtained for students, so that this media can also be used in various areas of life

Keywords: : Learning Media, Canva, Students Competence

1. 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, Immanuel DB & Desri Ondira 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. Universitas Pamulang juga termasuk dalam perguruan tinggi yang langsung menjalankan kebijakan tersebut.

Menyusunan materi ajar akan lebih mutakhir jika dipadupadankan dengan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi 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, 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 dapat dilihat sebagai berikut:

1. Memiliki beragam desain yang menarik
2. Mampu meningkatkan kreativitas 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 gadget. Melihat pentingnya keberadaan pengembangan media presentasi Prezi seperti penjelasan di atas, maka siswa - siswi perlu untuk meningkatkan kompetensinya dalam mengembangkan media pembelajaran Canva.

2. METODE

2.1 Kerangka Pemecahan Masalah

- a. Tim pelaksana kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat akan berkerja sama dengan SMK Grafika Yayasan Lektor untuk melaksanakan Pengabdian Kepada Masyarakat Judul kegiatan “Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Peserta Didik”. Judul ini diambil karena perkembangan teknologi yang sangat maju dan memaksa kita untuk memanfaatkan salah satu aplikasi desain diantaranya yaitu Canva.
- b. Kegiatan dalam Pengabdian Kepada Masyarakat ini mencakup penyampaian materi dan melaksanakan praktik terkait judul kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yang sudah di tentukan.
- c. Pengabdian Kepada Masyarakat ini di lakukan pada tanggal 02 November 2023 di SMK Grafika Yayasan Lektor
- d. Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat ini diikuti oleh siswa dan siswi SMK Grafika Yayasan Lektor

2.2 Realisasi Pemecahan Masalah

- a. Tim pelaksana kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat melakukan kerja sama dengan pihak SMK Grafika Yayasan Lektor untuk melaksanakan Pengabdian Kepada Masyarakat dengan Judul “Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Peserta Didik” yang bertujuan untuk menyadarkan para siswa dan siswi SMK Grafika Yayasan Lektor akan canggihnya teknologi desain khususnya yang ada pada aplikasi Canva serta memaksimalkan fungsi yang ada di dalamnya.

- b. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini mencakup penyampaian materi tentang apa itu canva dan apa saja kegunaan pada aplikasi canva
- c. Pengabdian Kepada Masyarakat di lakukan pada tanggal 02 November 2023. Di tengah acara di adakan sesi tanya jawab mengenai apapun yang berkaitan dengan Aplikasi Canva.
- d. Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat ini diikuti oleh siswa-siswi dari kelas dengan jurusan multi media, diluar jurusan tersebut siswa dan siswi dari lain kelas dan lain jurusan juga di perkenankan untuk mengikuti kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat.

2.3 Tempat dan Waktu

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini dilaksanakan pada tanggal 02 November 2023 di SMK Grafika Yayasan Lektor bersama siswa dan siswi dari SMK Grafika Yayasan Lektor secara tatap muka.

2.4 Sasaran Masyarakat

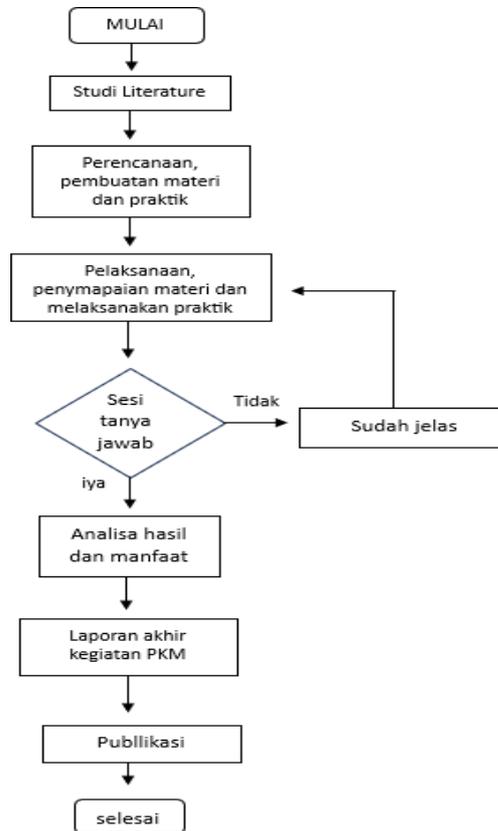
Fokus pengabdian masyarakat dibatasi pada ruang lingkup meningkatkan kemampuan Desain Grafis Menggunakan aplikasi canva kepada Siswa- Siswi SMK Grafika Yayasan Lektor. Adapun kegiatannya adalah dengan memperkenalkan Aplikasi Canva sebagai aplikasi untuk membuat Desain Grafis.

Target peserta adalah Siswa-Siswi SMK Grafika Yayasan Lektor baik yang memiliki kemampuan pembuatan desain secara aplikasi maupun yang belum pernah menggunakan Aplikasi Canva. Jika ada kendala-kendala pada saat pengoperasian Aplikasi Canva dapat disampaikan pada acara kegiatan tersebut dan akan dibahas bersama-sama agar dapat dilakukan sharing ilmu antar peserta.

2.5 Metode Kegiatan

Dalam melaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat berjudul “Pengembangan media pembelajaran canva dalam meningkatkan kompetensi Siswa - Siswi” ini kami menggunakan metode pendekatan secara langsung kepada siswa dan siswi yang ada di SMK Grafika Yayasan Lektor. Pendekatan di lakukan pada saat kegiatan berlangsung. Pada kegiatan di dalamnya terdapat penyampaian materi oleh salah satu pelaksana, praktik edit dengan memanfaatkan aplikasi canva dan sesi tanya jawab di akhir kegiatan.

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat, memiliki tahap-tahapannya di visualisasikan pada diagram alir pada gambar berikut :



Gambar 1. Diagram alir kegiatan

Yang dilakukan pertama kali pada kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini yaitu dengan melakukan perencanaan terkait survei ke tempat tujuan akan dilaksanakannya Pengabdian Kepada Masyarakat yaitu :

1. Mengunjungi dan berkoordinasi dengan Bapak Husni Thamrin selaku kepala sekolah SMK Grafika Yayasan Lektor.
2. Membuat materi dan alat-alat yang akan digunakan pada saat kegiatan praktik edit di aplikasi Canva.
3. Melaksanakan Pengabdian masyarakat dengan menyampaikan materi tentang Aplikasi Canva dan Melakukan praktik desain dengan menggunakan aplikasi Canva.
4. Membuka sesi tanya jawab terkait materi dan praktik yang sudah di sampaikan
5. Apabila para siswa dan siswi sudah memahami materi yang sudah di sampaikan maka akan di minta pendapat dan komentar terkait materi.
6. Apabila siswa dan siswi ada yang belum paham maka akan diberikan kesempatan bertanya sampai benar-benar paham dengan apa yang di sampaikan oleh pematari.
7. Setelah kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat selesai tahap selanjutnya adalah pembuatan laporan akhir.
8. Setelah laporan akhir sudah selesai disusun, laporan tersebut akan di publish di media masa agar dapat bermanfaat bagi siapapun yang membacanya.

Fokus pengabdian masyarakat dibatasi pada ruang lingkup meningkatkan kemampuan Desain Grafis Menggunakan Aplikasi Canva kepada Siswa- Siswi SMK Grafika Yayasan Lektor. Adapun kegiatannya adalah dengan memperkenalkan Aplikasi Canva sebagai aplikasi untuk membuat Desain Grafis.

Target peserta adalah Siswa-Siswi SMK Grafika Yayasan Lektor baik yang memiliki

kemampuan pembuatan desain secara aplikasi maupun yang belum pernah menggunakan Aplikasi Canva. Jika ada kendala-kendala pada saat pengoperasian Aplikasi Canva dapat disampaikan pada acara kegiatan tersebut dan akan dibahas bersama-sama agar dapat dilakukan sharing ilmu antar peserta

2.6 Tahapan Pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat Tahap Persiapan

- Merancang topik Pengabdian Kepada Masyarakat.
- Memastikan kehadiran pemateri.
- Koordinasi dengan pihak SMK Grafika Yayasan Lektor.
- Memastikan kesiapan materi kegiatan.
- Setting tempat oleh tim Pengabdian Kepada Masyarakat
- Mempersiapkan rekap absensi peserta.
- Mempersiapkan dorprize.
- Mempersiapkan Plakat, Sertifikat dan kenang-kenangan untuk pihak SMK Grafika Yayasan Lektor.

Tahap Pelaksanaan

- Menyiapkan ruangan sebagai tempat pelaksanaan Pengabdian Kepada Masyarakat.
- Melaksanakan Kegiatan secara tatap muka di SMK Grafika Yayasan Lektor.
- Membagikan dorprize.
- Melakukan sesi foto bersama.
- Penyerahan Plakat, Sertifikat dan kenang-kenangan untuk pihak SMK Grafika Yayasan Lektor

2.7 Pelaksanaan dan Penanggung Jawab kegiatan

Adapun pelaksanaan dilaksanakan oleh tim Pengabdian Kepada Masyarakat dan Penanggung jawab dari kegiatan ini adalah tim pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat dan SMK Grafika Yayasan Lektor sebagai kerja sama.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 HASIL

Pada inti dari kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat yaitu penyampaian materi tentang Aplikasi Desain. Aplikasi Canva dan praktik editing dengan memanfaatkan Aplikasi Canva para siswa dan siswi diberi pemahaman tentang Aplikasi Canva secara umum dan bagaimana cara pemanfaatannya.



Gambar 2. Penyampaian Materi

Pada gambar 2 sesi penyampaian materi di bawakan oleh salah satu tim dari pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat dengan menggunakan proyektor. Materi yang disampaikan di sesuaikan dengan judul kegiatan yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Canva Dalam Meningkatkan Kompetensi Siswa dan Siswi”. Terlihat bagaimana para siswa dan siswi begitu antusias memperhatikan dengan apa yang di sampaikan oleh pematari.

Gambar 3. Praktik Editing desain



Pada gambar 3 pelaksanaan praktik juga di bimbing oleh salah satu tim pelaksana Pengabdian Kepada Masyarakat. Syukurnya ruangan yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat merupakan ruang yang biasa digunakan untuk praktik komputer sehingga para siswa dan siswi bisa secara langsung mencoba materi praktik yang disampaikan. Tidak ada kendala berarti pada sesi praktik ini



Gambar 4. Sesi tanya jawab

Sesi tanya jawab dilakukan dengan tujuan apabila ada siswa atau siswi yang belum memahami tentang apa yang disampaikan oleh pemberi materi. Terdapat 5 pertanyaan umum yang diajukan oleh 5 peserta kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat. Rata-rata pertanyaannya adalah pertanyaan umum seputar Aplikasi Canva, mengenai bagaimana menggunakannya dan cara pemanfaatannya. Selain itu ada pertanyaan mengenai kelemahan dari Aplikasi Canva



Gambar 5. Pembagian dorprize

Setelah sesi tanya jawab terdapat sesi pembagian dorprize seperti gambar 5. Dorprize yang dimaksud ditujukan kepada siswa dan siswi yang aktif bertanya dan pertanyaan yang diajukan merupakan pertanyaan mengenai materi yang sudah di sampaikan pada sesi penyampaian materi. Dorpize dimaksudkan sebagai bentuk apresiasi penanya agar lebih menghidupkan dan menambah apa yang belum sempat tersampaikan pada saat sesi penyampaian materi.

3.2 PEMBAHASAN

Berdasarkan kegiatan PKM yang dilaksanakan di SMK Grafika Yayasan Lektor seperti hasil diatas, para siswa dan siswi sangat menyambut dengan rasa penasaran dan perhatian yang tinggi. Mereka menyambut si pelaksana kegiatan maupun isi dari acara tersebut dengan semangat. Dengan dilakukannya Pengabdian Kepada Masyarakat ini para siswa dan siswi SMK Grafika Yayasan Lektor menjadi paham dan tersadar dengan teknologi desain berbasis online, sehingga mereka dapat mencari tahu lebih lanjut dan mempraktikkannya sendiri dirumah ataupun di laboratorium komputer yang terdapat di SMK Grafika itu sendiri. Pada gambar 6 dibawah terlihat bagaimana pelaksana kegiatan dan para siswa dan siswi berfoto bersama di akhir kegiatan.

Gambar 6. Foto bersama



4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas maka kegiatan ini dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Kegiatan PKM ini dilaksanakan di SMK GRAFIKA YAYASAN LEKTUR. 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, wakil kepala sekolah dan 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 Siswa - Siswi.

4. Respon peserta pelatihan sangat baik, terlihat dengan keaktifan peserta dalam menyelesaikan tugas yang diberikan secara individu dan kelompok mampu terselesaikan dengan baik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada :

- 1) Dekan Universitas Pamulang
- 2) Bapak Heri Haerudin, S.Kom., M.Kom selaku Prodi Sistem Informasi.
- 3) Bapak Imam Hidayat, S.Kom., M.Kom selaku Dosen pembimbing PKM.
- 4) Bapak Husni Thamrin selaku Kepala Sekolah SMK Grafika Yayasan Lektor.
- 5) Bapak – Ibu guru SMK Grafika Yayasan Lektor.
- 6) Rekan-rekan siswa – siswi SMK Grafika Yayasan Lektor.
- 7) Seluruh pihak yang membantu pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

DAFTAR PUSTAKA

- Budiman, Haris. 2017. Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Pendidikan. Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam, (Online). Vol.8 No.1, <http://103.88.229.8/index.php/tadzkiyyah/article/view/2095/1584>,
- Dzulhijjah, Putri D., et al. "Penerapan Prezi Dekstop sebagai Media Presentasi untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Hidrokarbon di Kelas X SMA Negeri 9 Pekanbaru." Jurnal Online Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau, vol. 2, no. 2, Oct. 2015, pp. 1-11.
- 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. Pengembangan Bahan Ajar Dimasa Pandemi COVID 19. Pendidikan Bahasa Indonesia dan Sastra (PENDISTRA), (Online). Vol. 3 No 1. <http://ejournal.ust.ac.id/index.php/PENDISTRA/article/view/772/pdf>