

WORKSHOP PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN KREATIF DAN INOVATIF MELALUI MEDIA CANVA

Putri Anugrah Cahya Dewi¹

¹Universitas Primakara

Jalan Tukad Badung No. 135, Renon, Denpasar, Bali

Email : cahya@primakara.ac.id

Abstract: *The purpose of this workshop activity is to provide new skills for teachers regarding the use of Canva media in designing interesting learning materials. This community service is carried out as a response to the challenges of learning in the digital era. The method used is the workshop method which is divided into several sessions, namely introductory sessions and introduction of material, practical demonstration sessions using Canva, training sessions and project creation, and the last is evaluation and feedback sessions. The evaluation results showed that 95% of teachers were able to understand the use of Canva's features and were able to create learning materials using Canva. In addition, the results of this workshop demonstrated an increase in teachers' understanding and skills in designing creative and innovative learning materials using Canva. With this workshop, it can encourage teachers to collaborate and exchange ideas between teachers in using Canva and provide significant benefits in encouraging teacher innovation as a solution to digital learning challenges.*

Keywords: *workshop, learning media, canva, creative, innovative, teacher*

Abstrak: Tujuan kegiatan workshop ini adalah untuk memberikan keterampilan baru bagi para guru mengenai pemanfaatan media canva dalam merancang materi pembelajaran yang menarik. Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan sebagai respon terhadap tantangan pembelajaran di era digital. Metode yang digunakan adalah metode workshop yang dibagi atas beberapa sesi, yaitu sesi pendahuluan dan pengenalan materi, sesi demonstrasi praktik penggunaan canva, sesi latihan dan pembuatan proyek, serta sesi evaluasi dan umpan balik. Dari hasil evaluasi menunjukkan 95% guru sudah dapat memahami penggunaan fitur-fitur canva dan sudah mampu membuat materi pembelajaran menggunakan canva. Selain itu, hasil dari workshop ini menunjukkan peningkatan pemahaman dan keterampilan guru dalam merancang materi pembelajaran yang kreatif dan inovatif menggunakan canva. Dengan adanya workshop ini, dapat mendorong guru untuk berkolaborasi dan bertukar ide antar guru dalam pemanfaatan canva dan memberikan manfaat yang signifikan dalam mendorong inovasi guru sebagai solusi terhadap tantangan pembelajaran digital.

Kata kunci: workshop, media pembelajaran, canva, kreatif, inovatif, guru

Pendidikan merupakan salah satu faktor penting dalam pembangunan suatu negara. Terdapat banyak faktor dalam menciptakan pendidikan yang berkualitas, seperti kurikulum yang relevan, lingkungan belajar yang mendukung, akses pendidikan, serta ketersediaan sumber daya yang mumpuni. Sumber daya pendukung pendidikan dalam hal ini sudah banyak tersedia di berbagai *platform* digital dan beberapa dapat dimanfaatkan secara gratis oleh tenaga pendidik. Di era digital dan teknologi informasi saat ini, media pembelajaran menjadi sumber daya yang penting dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses pembelajaran (Surachman, 2016). Alasan lainnya mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif yaitu media pembelajaran dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa, mempermudah pemahaman konsep, membantu siswa dalam mempertahankan materi pembelajaran dalam memori jangka panjang, menciptakan pembelajaran yang bermakna, serta dapat memperluas aksesibilitas pembelajaran bagi siswa (Dewi et al., 2020).

Pandemi COVID-19 juga telah membawa perubahan yang signifikan terhadap dunia pendidikan, dimana manfaat media pembelajaran untuk memperluas fleksibilitas dan aksesibilitas menjadi komponen krusial dalam memastikan kelangsungan proses pembelajaran (Dewi & Dewi, 2022). Media pembelajaran dapat menjadi jembatan bagi siswa agar dapat belajar dimanapun dan kapanpun, serta dapat menjadi inovasi bagi guru agar dapat menciptakan suasana pembelajaran baru seperti pembelajaran jarak jauh atau pembelajaran secara *hybrid* (Prasetyo & Brataningrum, 2022). Keberhasilan suatu pembelajaran juga sangat bergantung pada keberhasilan guru dalam merancang materi pembelajaran. Materi pembelajaran yang bersifat abstrak dapat di atasi dengan penggunaan media pembelajaran sehingga materi akan lebih *konkret* dan lebih mudah dipahami. Adapun beberapa karakteristik media pembelajaran yang efektif (Cahdriyana & Richardo, 2016), yaitu (1) sesuai dengan tujuan pembelajaran, (2) sesuai dengan karakteristik siswa, (3) dapat memancing interaksi siswa, (4) menyediakan berbagai umpan balik, (5) dapat memotivasi siswa, dan (6) dapat memberikan hasil evaluasi.

Berdasarkan hal tersebut, maka penting bagi guru untuk dapat memanfaatkan media pembelajaran kreatif dan inovatif sebagai alat dalam proses pembelajaran. Namun berdasarkan survey terhadap guru-guru SMA/SMK di Bali diperoleh data bahwa terdapat beberapa kendala dalam penggunaan media pembelajaran, diantaranya masih kurangnya pengalaman guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran, kurangnya pelatihan bagi guru dalam melakukan inovasi pembelajaran, waktu yang terbatas dalam membuat media

pembelajaran serta masih terdapat guru yang belum memahami bagaimana memilih media pembelajaran yang tepat. Untuk itu, diperlukan *workshop* bagi guru mengenai pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Dalam konteks ini, media pembelajaran Canva sebagai *platform* desain grafis *online* yang populer dapat menjadi pilihan media pembelajaran untuk menciptakan konten pembelajaran yang menarik dan visual (Garris Pelangi, 2020). Meskipun di awal, Canva lebih populer digunakan untuk desain grafis umum, namun kini penggunaannya telah meluas ke bidang pendidikan. Kini juga telah disediakan *Canva for Education* sehingga para guru dapat mengakses fitur yang lebih banyak dan relevan dalam konteks pendidikan. Dengan menggunakan media canva, guru dapat menyajikan pembelajaran dengan desain yang lebih menarik. Selain itu, konten pembelajaran juga dapat disajikan dalam bentuk video pembelajaran, *game* atau kuis, *worksheet* sebagai Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD), komik dan juga *flipbook*. Media canva dapat memudahkan guru dalam membuat desain konten pembelajaran serta melakukan evaluasi pembelajaran. Media canva juga dapat memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran karena materi pembelajaran dapat disajikan dalam bentuk gambar, grafik, audio, animasi, berbagai tampilan lainnya sehingga akan mempermudah penyajian materi agar lebih dekat dengan kehidupan sehari-hari (Tanjung & Faiza, 2019). Tampilan-tampilan tersebut juga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran karena tampilan pembelajaran menjadi lebih menarik.

Dengan pelaksanaan *workshop* ini, diharapkan dapat memberikan pengaruh yang positif kepada guru dan siswa diantaranya dapat membantu guru lebih kreatif dalam membuat konten pembelajaran yang inovatif, membantu guru dalam menghemat waktu mendesain pembelajaran, dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang lebih baik.

METODE

1. Metode Penerapan Kegiatan

Pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan metode *workshop* dengan tema “Pemanfaatan Media Pembelajaran Kreatif & Inovatif”. Pemilihan metode ini untuk memberikan pengalaman penggunaan media pembelajaran secara langsung kepada guru sebagai solusi permasalahan yang dialami guru. Adapun beberapa tahapan dalam pelaksanaan *workshop* ini, diantaranya:

a. Pengumpulan Data

Pada tahap awal, dilakukan pengumpulan data untuk mengetahui kendala guru dalam menggunakan media pembelajaran. Pengumpulan data dilakukan menggunakan *platform* mentimeter.

b. Penyusunan Materi *Workshop*

Berdasarkan hasil pengumpulan data, selanjutnya dilakukan penyusunan materi *workshop* yang disesuaikan dengan kebutuhan dan dapat memecahkan kendala-kendala yang dialami oleh guru. Dalam hal ini, dipilih *platform* canva sebagai media pembelajaran yang paling tepat.

c. Penyampaian Materi dan Praktek

Tahap selanjutnya, dilaksanakan penyampaian materi mengenai pengenalan *platform-platform* media pembelajaran digital, penggunaan canva dalam membuat konten dan evaluasi pembelajaran, dan dilanjutkan dengan praktek langsung penggunaan canva oleh para guru.

d. Evaluasi dan Umpan Balik

Diakhir, dilakukan evaluasi menggunakan *platform* mentimeter untuk mengukur pemahaman guru dalam pemanfaatan media canva.

2. Peserta Kegiatan

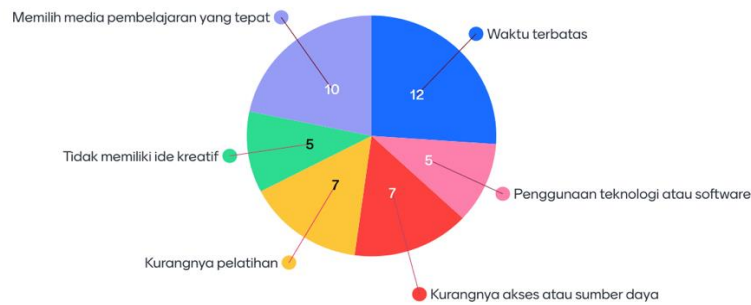
Adapun peserta kegiatan yang hadir dalam kegiatan *workshop* ini adalah guru-guru SMA/SMK di Bali yang berjumlah 40 orang. Peserta dibatasi dengan jumlah 40 orang dikarenakan keterbatasan ruangan dan fasilitas yang digunakan.

3. Waktu dan Tempat Kegiatan

Kegiatan *workshop* telah dilaksanakan pada tanggal 09 Mei 2023 yang bertempat di Laboratorium Data Universitas Primakara.

HASIL PEMBAHASAN

Pengabdian kepada Masyarakat ini diawali dengan kegiatan pengumpulan data guna mengetahui permasalahan yang dialami guru. Berdasarkan identifikasi masalah yang dilakukan menggunakan *platform* mentimeter diperoleh hasil sebagai berikut:



Gambar 1. Kendala Guru dalam Pembuatan Media Pembelajaran Inovatif

Dari diagram tersebut dapat dilihat bahwa kendala utama guru dalam pembuatan media pembelajaran yang inovatif adalah keterbatasan waktu, kesulitan dalam memilih media pembelajaran yang tepat, kurangnya pelatihan serta kurangnya akses dan sumber daya.

Dari permasalahan tersebut, maka dipilih metode *workshop* yang bertujuan agar guru dapat memiliki pengalaman langsung dalam menggunakan media pembelajaran sehingga akan lebih bermakna. Materi yang dipilih untuk dijadikan *workshop* adalah media pembelajaran canva dikarenakan terdapat berbagai macam fitur yang sudah relevan dengan dunia pendidikan yaitu canva *for education*. Pertimbangan lainnya dalam penggunaan canva yaitu canva memiliki fitur-fitur yang menarik dengan berbagai desain dan animasi untuk mendesain konten pembelajaran serta melakukan evaluasi pembelajaran (Monoarfa & Haling, 2021). Hal ini dapat membantu guru dan siswa dalam memvisualisasikan materi pembelajaran yang bersifat abstrak. Selain itu, canva juga dapat digunakan sebagai media evaluasi pembelajaran karena didalamnya dapat dibuat kuis atau *game*. Dengan itu, canva dapat menjadi alternatif untuk dapat menghemat waktu guru dalam membuat konten pembelajaran (Pratama et al., 2023).

Setelah pemilihan dan penyusunan materi *workshop*, selanjutnya dilakukan pelaksanaan *workshop* yang dibagi dalam beberapa sesi terstruktur dan interaktif. *Sesi pertama* yaitu sesi Pendahuluan dan Pengenalan Canva yang berlangsung selama 30 menit. Pada sesi ini, guru diberikan penjelasan mengenai manfaat penggunaan canva sebagai media pembelajaran kreatif, serta pengenalan antarmuka canva, fitur-fitur utama dan berbagai *template* presentasi yang tersedia.



Gambar 2. Pemberian Materi Pendahuluan dan Pengenalan Canva

Sesi kedua yaitu sesi Demonstrasi Praktik Penggunaan Canva yang berlangsung selama 60 menit. Pada sesi ini, guru diperlihatkan langkah-langkah menggunakan canva yang dimulai dari membuat akun canva *for education*, pembuatan desain grafis, penggunaan elemen visual, pengaturan *layout*, integrasi media seperti gambar dan video, pembuatan komik, pembuatan *worksheet*, pembuatan video pembelajaran, pembuatan *game* atau kuis, dan pembuatan *flipbook*.



Gambar 3. Demonstrasi Praktik Penggunaan Canva

Sesi ketiga yaitu sesi Latihan dan Pembuatan Proyek yang berlangsung selama 120 menit. Setelah sesi demonstrasi, guru diberi kesempatan untuk melakukan latihan langsung pembuatan konten pembelajaran dengan menggunakan canva. Guru diberikan tugas untuk membuat konten pembelajaran sesuai dengan materi yang diajarkan dalam bentuk materi presentasi, komik, *flipbook*, serta membuat bahan evaluasi dalam bentuk *worksheet* dan *game* atau kuis.



Gambar 4. Latihan dan Pembuatan Proyek

Sesi keempat yaitu sesi Evaluasi dan Umpan Balik sebagai sesi terakhir dalam *workshop* ini. Pada sesi ini, guru diberikan untuk mengetahui pemahaman guru dalam memanfaatkan media pembelajaran serta untuk mengetahui apakah tujuan pelaksanaan *workshop* telah tercapai atau belum. Dari hasil evaluasi yang dilakukan menggunakan *platform* mentimeter diperoleh bahwa 95% guru sudah dapat memahami penggunaan fitur-fitur canva. Hal ini juga terlihat dari hasil proyek pembuatan konten pembelajaran, dimana para guru telah mampu membuat materi pembelajaran menggunakan canva.

SIMPULAN

Pengabdian kepada masyarakat ini telah dilaksanakan dalam bentuk *workshop* kepada guru SMA/SMK di Bali dengan tujuan membantu mengatasi permasalahan guru dengan memanfaatkan media canva *for education* dengan rincian sebagai berikut:

1. Permasalahan terkait keterbatasan waktu guru dapat dipecahkan dengan pemanfaatan media canva yang praktis. Dimana, canva sudah menyediakan desain beserta *template* yang siap digunakan beserta gratis. Selain itu, guru tidak memerlukan *platform* lainnya dikarenakan guru juga sudah bisa melakukan evaluasi pembelajaran dengan memberikan *game* atau kuis melalui canva.
2. Permasalahan terkait kesulitan memilih media pembelajaran yang tepat juga dapat dipecahkan dengan lengkapnya fitur-fitur yang disediakan oleh canva. Dengan adanya fitur pembuatan konten pembelajaran menjadi sebuah komik, *flipbook*, presentasi, video pembelajaran, maka guru tidak hanya bisa menyesuaikan media pembelajaran dengan konten pembelajaran saja, tetapi juga dapat menyesuaikan dengan karakteristik siswa.
3. Permasalahan terkait kurangnya pelatihan juga sudah terpecahkan dengan adanya pelaksanaan *workshop* pemanfaatan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

4. Permasalahan terkait kurangnya akses dan sumber daya juga dapat diatasi dengan penggunaan canva sebagai media pembelajaran karena konten pembelajaran yang sudah dibuat melalui canva dapat diunduh oleh guru dan diakses secara *offline* oleh para siswa. Canva juga bisa digunakan baik melalui komputer, laptop maupun *handphone*.

Berdasarkan hasil pengabdian masyarakat yang telah dilakukan, diharapkan kedepannya dapat dilakukan kegiatan serupa dengan memberikan pelatihan atau *workshop* pemanfaatan media pembelajaran digital lainnya. Sehingga, guru dapat lebih inovatif dalam membuat media pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahdriyana, R. A., & Richardo, R. (2016). Karakteristik Media Pembelajaran Berbasis Komputer. *AlphaMath Journal of Mathematics Education*, 2(2), 1–11.
- Dewi, P. A. C., & Dewi, E. G. A. (2022). Implementasi Green Math Learning Berbantuan Edpuzzle Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika The Implementation Of Green Math Learning Using Edpuzzle On Math Problem Solving Skills. *Jurnal Pembelajaran Dan Matematika Sigma (JPMS)*, 8(2), 106–114.
- Dewi, P. A. C., Sudiarta, I. G. P., & Suweken, G. (2020). Pengembangan Perangkat Model Pembelajaran Tutor Sebaya Berbantuan Komik Matematika untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 14(1), 106–118.
- Garris Pelangi. (2020). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1–18. <http://www.openjournal.unpam.ac.id/index.php/Sasindo/article/view/8354>
- Monoarfa, M., & Haling, A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Canva dalam Meningkatkan Kompetensi Guru. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021*, 1085–1092. <https://ojs.unm.ac.id/semnaslpm/article/view/26259>
- Prasetyo, P. B., & Brataningrum, N. P. (2022). Hubungan Penerapan Media Pembelajaran E-Learning, Metode Pembelajaran Berbasis Penugasan, dan Peran Orang Tua Dengan Hasil Belajar Siswa dalam Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Dan Akuntansi*, 15(2), 13–26. <https://doi.org/10.24071/jpea.v15i2.4596>
- Pratama, R., Alamsyah, M., S, M. F., & Marhento, G. (2023). *Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik*

Madrasah Aliyah pada Mata Pelajaran IPA. 3(1), 40–46.

- Surachman, E. (2016). Workshop Pemanfaatan Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatkan Efektifitas Pembelajaran Serta Profesionalitas Pendidik Di Smp Negeri 194 Jakarta. *Sarwahita, 13(2)*, 111. <https://doi.org/10.21009/sarwahita.132.06>
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Voteteknika (Vocational Teknik Elektronika Dan Informatika), 7(2)*, 79. <https://doi.org/10.24036/voteteknika.v7i2.104261>