



Desain Materi Presentasi dan Video Pembelajaran Menggunakan Canva Bagi Guru di SMA N 4 Poso

Abstrak

Media merupakan alat bantu yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, yaitu untuk menyalurkan pesan/informasi dari guru kepada peserta didik. Guru diharapkan mampu mendesain berbagai macam media pembelajaran yang menarik agar menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Perkembangan teknologi yang semakin pesat dan maju, memunculkan berbagai macam aplikasi-aplikasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satu diantaranya yaitu *canva*. *Canva* merupakan aplikasi berbasis online dengan menyediakan desain menarik berupa template, fitur-fitur, dan kategori-kategori yang diberikan di dalamnya. Melalui *canva* guru dapat membuat konten pelajaran yang amat menarik dan mengadakan aktivitas untuk peserta didik di kelas ataupun secara online. Dengan desain yang beragam dan menarik, membuat proses pembelajaran menjadi tidak membosankan. Namun permasalahan yang dialami oleh para guru di SMA N 4 Poso yaitu guru belum mahir dalam menggunakan teknologi dalam pembelajaran, khususnya aplikasi *canva*. Oleh karena itu fokus penyelesaian masalah dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah dengan memberikan pelatihan mendesain media pembelajaran menggunakan aplikasi *canva*.

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMA N 4 Poso, dengan subjek guru di SMA N 4 Poso yang berjumlah 20 orang. Metode pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan pelatihan dan pendampingan yang dilakukan secara bertahap. Keberhasilan pelaksanaan kegiatan ini diukur dengan membandingkan desain PPT sebelum dan sesudah pelaksanaan kegiatan pengabdian ini.

Capaian hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu guru memiliki kemampuan dan ketrampilan dalam mendesain materi presentasi dan video pembelajaran menggunakan aplikasi *canva*. Desain yang dihasilkan jauh lebih menarik, tidak ada kesan monoton seperti tampilan desain media sebelum menggunakan *canva*. Guru juga merasa puas dengan adanya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini, bahkan guru menginginkan ada kegiatan serupa lagi yang dilaksanakan di SMA N 4 Poso.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Canva*



Dewi Purwasih Samaela^{1)*}, Linda Rismawati²⁾, Setya Ningrum³⁾

¹ Dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sintuwu Maroso

^{2,3} Mahasiswa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sintuwu Maroso

Jl. P. Timor No. 1 Poso, Sulawesi Tengah - Indonesia

Article history

Received : 17 Maret 2023

Revised : 27 Maret 2023

Accepted : 13 April 2023

*Corresponding author

Pilih penulis yang akan menjadi korespondensi author

Email : dewipurwasi284@gmail.com



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini memberikan dampak yang positif dalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi dapat mendorong upaya

pembaharuan dalam proses pembelajaran sehingga kualitas pendidikan dapat meningkat. Pemanfaatan dari hasil teknologi untuk sebuah proses pembelajaran diantaranya adalah penggunaan alat-alat teknologi

sebagai media pembelajaran. Guru atau siswa dituntut untuk dapat mendukung proses belajar dengan menggunakan alat teknologi tersebut secara efisien walaupun sederhana yang terpenting dapat mencapai tujuan belajar.

Para guru atau selain dituntut mampu menggunakan alat-alat teknologi tetapi juga dituntut agar dapat mengembangkan sebuah keterampilan dalam membuat media pengajaran yang akan digunakan, maka dari itu para guru harus mempunyai pemahaman dan pengetahuan cukup tentang sebuah media dalam pembelajaran.

Dampak positif dari perkembangan teknologi dalam dunia pendidikan diantaranya munculnya berbagai macam aplikasi-aplikasi pembelajaran yang memudahkan guru dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas. Salah satu bentuk aplikasi tersebut yaitu *canva*. *Canva* adalah program desain online yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya. Sari V.K, dkk (2021) menjelaskan bahwa *Canva* merupakan aplikasi desain grafis yang membantu pengguna untuk membuat berbagai jenis material kreatif secara online. Menu desain *Canva* meliputi membuat buku online atau e-modul, persentasi, video persentasi, poster dan lain-lain. *Canva* dapat digunakan di laptop melalui web browser dan handphone (iOS dan Android) melalui aplikasi *Canva*. Tersedianya template dengan beragam tema yang sangat menarik menjadikan *Canva* banyak digemari dan memudahkan pengguna pemula. Dengan menggunakan *canva*, guru dapat mendesain materi presentasi ataupun video pembelajaran yang menarik, sehingga menarik minat siswa dalam prses pembelajaran. *Canva* memiliki keunggulan diantaranya 1) Memiliki beragam desain yang menarik 2) Mampu meningkatkan kreativitas guru dan siswa dalam mendesain media pembelajaran karena banyak fitur yang telah disediakan. 3) mudah digunakan, 4) Menghemat waktu dalam media pembelajaran secara praktis. 5) Dalam mendesain, tidak harus memakai laptop, tetapi dapat dilakukan mealui gawai (Tanjung & Faiza, 2019). Keunggulan lain dari *canva* adalah dapat mendukung proses pembelajaran secara visual dan melatih kemampuan literasi visual siswa (adawiyah, dkk 2019).

Selain memiliki kelebihan aplikasi *Canva* juga memiliki kekurangan yaitu bila ingin menggunakan *Canva*, harus tersambung pada jaringan internet, selain itu juga desain yang disajikan dalam aplikasi *Canva* ada beberapa template yang berbayar, tetapi hal ini tidak menjadi masalah, dikarenakan banyak tersedia template gratis dan bagus.

Permasalahan yang dihadapi oleh kebanyakan guru terkait aplikasi teknologi dalam pembelajaran yaitu masih rendahnya kemampuan dan keterampilan guru dalam memanfaatkan dan mengaplikasikan teknologi ke

dalam pembelajaran. hasil observasi awal yang dilakukan di SMA N 4 Poso, permasalahan yang dialami oleh para guru adalah guru belum mahir menggunakan teknologi pembelajaran khususnya *canva*. Sehingga penyajian materi ajar masih belum menarik dan terkesan membosankan karena mempunyai tampilan yang monoton.

Dengan mempertimbangkan permasalahan tersebut, maka disepakati yang akan diatasi dengan adanya kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu tentang desain materi presentasi dan video pembelajaran menggunakan aplikasi *canva*. Sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan-permasalahan dalam proses pembelajaran khususnya untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SMA N 4 Poso, yaitu pada tanggal 5 Oktober 2023. Subjek kegiatan pengabdian ini adalah seluruh guru di SMA N 4 Poso yang berjumlah 20 orang.

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode pelatihan dan Pendampingan (Nurhayati, dkk. 2022) yang dilakukan secara bertahap. Adapun tahapan pelaksanaan pengabdian ini di uraikan sebagai berikut:

1) Tahap 1

Pada tahap ini adalah tahapan pemberian materi tentang pemanfaatan aplikasi *canva* dalam pembelajaran yang disampaikan melalui metode ceramah dan tanya jawab. Materi yang disampaikan terkait dengan manfaat,, kelebihan dan kekurangan *canva* serta cara menggunakannya. Tahapan ini dilakukan untuk mengukur sejauh mana pemahaman para guru tentang *canva* yang digunakan dalam proses pembelajaran.

2) Tahap 2

Pada tahap ini adalah tahapan paling inti dari kegiatan pengabdian ini, yaitu tahap praktikum mendesain materi presentasi dan video pembelajaran menggunakan *canva*. Guru akan dibimbing untuk mendesain sampai menghasilkan produk berupa materi presentasi dan video pembelajaran yang siap diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran. Pada tahap ini guru sangat antusias karena guru bebas mengeksplor kemampuan mereka dalam hal mendesain materi presentasi tersebut, karena di dalam aplikasi *canva* tersedia beragam desain yang sangat menarik.

3) Tahap 3

Tahap ini merupakan tahap evaluasi. Tahap ini dilakukan untuk mengukur sejauh mana kemampuan guru dalam mendesai materi ajar dan video pembelajaran menggunakan *canva*. Evaluasi dilakukan dengan cara presentasi produk yang telah didesain oleh guru.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat bagi guru SMA N 4 Poso ini tentang "Desain materi Presentasi dan Video Pembelajaran menggunakan aplikasi *Canva*"

dilaksanakan dengan pelatihan (pembinaan dan pendampingan).

Tahapan awal pelaksanaan pengabdian ini, yaitu dengan pemberian penjelasan materi tentang "penyusunan bahan ajar non-cetak" oleh pemateri yang dilakukan dengan metode ceramah, yang dapat dilihat pada Gambar 1 di bawah ini.



Gambar 3. Pemberian Materi Pada Tahap Awal

Tahapan selanjutnya yaitu praktik mendesain materi presentasi dan video pembelajaran oleh peserta, dan dipandu oleh pemateri, dapat dilihat pada gambar 2 di bawah ini.



Gambar 2. Praktik Desain Materi Presentasi dan Video Pembelajaran

Tahapan akhir pelaksanaan Pengabdian ini yaitu Evaluasi. Tahap evaluasi dilakukan dengan cara presentasi produk bahan ajar non-cetak oleh peserta, yang dapat dilihat pada gambar 3 di bawah ini.



Gambar 3. Evaluasi Produk Materi ajar dan video pembelajaran

Hasil dari kegiatan pengabdian ini, yaitu peserta yang mengikuti kegiatan ini merasa senang dan puas, karena mereka mendapatkan ilmu baru yaitu keterampilan dalam mendesain materi presentasi dan video pembelajaran menggunakan *canva*. Hal ini dapat dilihat dari produk yang telah dihasilkan oleh para guru begitu beragam dan menarik. Pengabdian ini, sangat membantu para guru dalam menangani kendala-kendala yang dihadapi dalam pembelajaran. Pada acara penutupan, peserta sangat berterimakasih telah diadakan kegiatan ini dan mengharapkan program serupa diadakan kembali, untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman akan berbagai macam bentuk bahan ajar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

MANFAAT CANVA UNTUK GURU DAN PESERTA DIDIK

Sebagai aplikasi berbasis teknologi, *Canva* menyediakan ruang belajar untuk setiap guru dalam melaksanakan suatu pembelajaran dengan mengandalkan media pembelajaran salah satunya berupa aplikasi *Canva*. Media yang menyediakan lebih banyak template menarik untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Banyak contoh yang dapat digunakan guru dalam aplikasi *Canva* untuk disajikan kepada peserta didik, salah satunya ialah berbagai template menarik untuk disajikan dalam Power Point, yang merupakan program aplikasi kantor bertipe slide show (lembar kerja yang merupakan objek berganti) digunakan untuk mempresentasikan konsep dan argumen yang ingin ditunjukkan pada orang lain (Misbahudin et al., 2018). Biasanya seorang guru dalam menyampaikan dan menerangkan materi baik itu secara langsung ataupun daring, guru menggunakan media pembelajaran Power Point untuk mempresentasikan materinya dalam proses pembelajaran. Di lain sisi, untuk menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran, maka guru harus cerdas menampilkan presentasinya itu secara menarik.

Beberapa manfaat aplikasi *canva* bagi guru antara lain:

- 1) Aplikasi *Canva* menjadi faktor pendukung dalam membuat template yang menarik, memberi warna, gambar, huruf, dan lain sebagainya agar Power Point yang dibuat oleh guru lebih menarik.
- 2) Melalui *Canva* guru dapat membuat modul pembelajaran yang interaktif yang dapat digunakan sebagai media dalam proses pembelajaran (Nadeak, E, dkk,2023).
- 3) *Canva* juga mampu meningkatkan kompetensi guru (Tonra, W.S, dkk, 2023).
- 4) Melalui *Canva*, guru dapat merancang berbagai media pembelajaran yang menarik sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa (Wibowo, T; dkk, 2022).
- 5) *Canva* dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi guru, khususnya dalam menambah referensi cara penyampaian bahan ajar yang menarik dan mudah diterima oleh siswa (Isnaini, K.N;dkk, 2021).

Pemanfaatan template Power Point dalam *Canva* tidak dirujukkan untuk guru saja, tetapi juga bisa untuk siswa bila ingin menyampaikan materi yang diharuskan menggunakan Power Point. Selanjutnya yaitu template untuk video. Biasanya seorang guru menyediakan video untuk contoh, acuan, ataupun penjelasan kepada peserta didik. Dengan *Canva*, guru juga bisa memakai template dengan warna menarik dan tambahan font lainnya untuk memperindah background video pada saat ditampilkan. Misalnya dengan memanfaatkan Power Point yang telah didesain bisa langsung dilanjutkan untuk mejadi video pembelajaran yang menarik. Selain video, guru juga bisa mendesain poster, infografis, resume, selebaran, dan lain sebagainya yang dapat dipakai dan digunakan. Kembali lagi, tidak hanya guru yang dapat menggunakannya, peserta didik pun demikian, guru dapat memberi pengajaran menggunakan aplikasi *Canva* ini kepada peserta didiknya, bila mana guru menganjurkan untuk membuat suatu video, presentasi, poster, dan lain sebagainya yang berisi penjelasan, tutorial ataupun lainnya, peserta didik diharapkan bisa mengoperasikan dan membuat suatu desain yang menarik. Keuntungan yang didapatkan ialah, selain mendapat ilmu dalam pembelajaran, peserta didik juga belajar untuk terampil, kreatif, dan inovatif dalam mengembangkan suatu pelajaran atau materi yang diampu.

Evaluasi keberhasilan pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan membandingkan desain materi presentasi (PPT) sebelum dan setelah pelaksanaan kegiatan pengabdian. Capaian hasil kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini yaitu guru memiliki kemampuan dan ketrampilan dalam mendesain materi presentasi dan video pembelajaran menggunakan aplikasi *canva*. Desain yang dihasilkan jauh lebih menarik, tidak ada kesan monoton seperti tampilan desain media sebelum menggunakan *canva*. karena guru lebih mudah menambahkan berbagai animasi ke

dalam desain PPT tersebut, selain itu template PPT yang disediakan oleh *canva* juga sangat beragam dan menarik. Sejalan dengan apa yang dinyatakan oleh Widayanti L, dkk (2021) bahwa Fitur utama yang membuat jutaan orang menyukai *canva* adalah ketersediaan template yang sangat beragam, walaupun beberapa di antaranya berbayar.

Guru juga sangat merasa puas dengan adanya kegiatan ini, bahkan guru menginginkan kegiaian serupa dilakukan lagi di SMA N 4 Poso.

SIMPULAN

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini telah menambah wawasan dan ilmu pengetahuan bagi guru-guru di SMA N 4 Poso tentang aplikasi *canva* sebagai media pembelajaran, sehingga para guru mampu mendesain berbagai media pembelajaran yang menarik dengan menggunakan *canva*.

UCAPAN TERIMA KASIH

ucapan terimakasih penulis hanturkan kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam pelaksanaan kegiatan PKM ini:

1. Kepada LPPM Universitas Sintuwu Maroso yang telah mendukung dan mendanai kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat ini.
2. Kepada Mitra Pengabdian Kepada Masyarakat kami yaitu Kepala SMA N 4 Poso beserta seluruh Guru dan staf pengajar yang telah membantu dalam terlaksananya kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, A., Hasanah, A., & Munsu, M. F. (2019). Literasi Visual Melalui Teknologi Canva: Stimulasi Kemampuan Kreativitas Berbahasa Indonesia Mahasiswa. *Proceeding Universitas Suryakencana; Education Transformation In Facing Industrial Revolution 4.0*, 6(1), 183-187.
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). Pelatihan desain menggunakan aplikasi *canva*. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291-295.
- Misbahudin, D., Rochman, C., Nasrudin, D., & Solihati, I. 2018. Penggunaan Power Point Sebagai Media Pembelajaran: Efektifkah?. *Jurnal Wahana Pendidikan Fisika*. Vol. 3(1), 44.
- Nadeak, E., Elfaladonna, F., & Malahayati, M. (2023). Pelatihan Pembuatan Modul Ajar Interaktif Bagi Guru dengan Menggunakan Canva (Studi Kasus: SDN 204 Palembang). *Jurnal Masyarakat Madani Indonesia*, 2(3), 201-206.
- Nurhayati, N., Vianty, M., Nisphi, M. L., & Sari, D. E. (2022). Pelatihan dan pendampingan desain dan produksi media pembelajaran berbasis aplikasi *canva* for education bagi guru bahasa di Kota Palembang. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(1), 171-180.

- Sari, V. K., Rusdiana, R. Y., & Putri, W. K. (2021). Pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan canva bagi guru SMPN 1 tegalampel bondowoso. *Jurnal Pengabdian Magister Pendidikan IPA*, 4(3).
- Tanjung, R. E., & Faiza, D. 2019. Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika*. Vol. 7(2).
- Tonra, W. S., Angkotasana, N., Sari, D. P., & Ikhsan, M. (2023). Menjadi Guru Kreatif Melalui Aplikasi Canva. *JPM (Jurnal Pemberdayaan Masyarakat)*, 8(1), 126-133.
- Wibowo, T., Johansyah, R., & Astrina, V. (2022). Efektifitas aplikasi canva untuk meningkatkan motivasi belajar siswa masa kini. *J-Symbol*, 10(2), 103-107.
- 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.