

WORKSHOP PENGGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBUATAN BAHAN AJAR BAGI GURU SDN 1 BUKUR DAN SDN 2 BUKUR

Imam Prayogo Pujiono¹⁾, Firda Aulia Izzati²⁾, Diah Puspitaningrum³⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Bahasa Arab, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Jawa Tengah, Indonesia

²⁾Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Ushuluddin, Adab dan Dakwah, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Jawa Tengah, Indonesia

³⁾Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan, Jawa Tengah, Indonesia

Corresponding author : Imam Prayogo Pujiono
E-mail : imam.prayogopujiono@uingusdur.ac.id

Diterima 22 Juni 2023, Direvisi 25 Juli 2023, Disetujui 25 Juli 2023

ABSTRAK

Penggunaan teknologi dalam proses belajar mengajar semakin penting karena dapat mempermudah materi tersampaikan kepada siswa misalnya dengan membuat bahan ajar yang interaktif. Salah satu aplikasi yang mudah digunakan untuk membuat bahan ajar adalah *Canva*. Meski mudah namun banyak guru yang belum bisa menggunakan *Canva* untuk membuat bahan ajar. Oleh karena itu, dibutuhkan workshop penggunaan *Canva* sebagai media pembuatan bahan ajar untuk meningkatkan kemampuan guru dalam membuat bahan ajar menggunakan *Canva*. Kegiatan ini diikuti oleh 12 guru yang berasal dari SDN 1 Bukur dan SDN 2 Bukur. Workshop dilakukan dengan metode presentasi dan praktik langsung menggunakan *Canva*. *Pre-Test* dan *Post-Test* diberikan kepada peserta (guru) workshop untuk mengetahui kemampuan awal dan akhir peserta terkait materi yang diberikan. Hasil dari kegiatan ini adalah meningkatnya kemampuan peserta dalam menggunakan *Canva* untuk membuat bahan ajar. Meningkatnya kemampuan peserta dapat dilihat dari hasil Kuesioner *Pre-Test* dan *Post-Test* dimana secara keseluruhan dari 6 pertanyaan yang diberikan rata-rata terjadi peningkatan sebanyak 6,83 peserta atau 56,94% peserta yang sebelumnya menjawab tidak bisa menggunakan sebuah fitur, menjadi menjawab bisa menggunakan sebuah fitur di *Canva* setelah mengikuti workshop. Adapun saran yang diberikan kepada peserta untuk terus berlatih menggunakan *Canva* dalam membuat bahan ajar.

Kata kunci: bahan ajar; *canva*; guru; workshop.

ABSTRACT

The use of technology in the teaching and learning process is increasingly important because it can make material easier to convey to students, for example by making interactive teaching materials. One application that is easy to use for creating teaching materials is *Canva*. Even though it's easy, many teachers cannot use *Canva* to make teaching materials. Therefore, a workshop on using *Canva* as a medium for making teaching materials is needed to improve teachers' abilities in making teaching materials using *Canva*. This activity was attended by 12 teachers from SDN 1 Bukur and SDN 2 Bukur. The workshop was carried out using the presentation method and hands-on practice using *Canva*. *Pre-Test* and *Post-Test* were given to workshop participants (teachers) to find out the participants' initial and final abilities regarding the material provided. The result of this activity is an increase in the participants' ability to use *Canva* to create teaching materials. The improvement in participants' ability can be seen from the answers to the *Pre-Test* and *Post-Test* Questionnaires where out of the 6 given questions, there was an average increase of 6.83 participants. It means that 56.94% of participants who previously answered that they could not use a feature, stated that they could use a feature in *Canva* after attending the workshop. As for the advice given to the participants to continue practicing using *Canva* in making teaching materials.

Keywords: *canva*; teacher; teaching materials; workshops.

PENDAHULUAN

Berkembangnya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) yang begitu cepat memberikan dampak signifikan pada berbagai

bidang kehidupan, tak terkecuali pada bidang pendidikan, khususnya dalam proses belajar mengajar (Noverdika, 2021). Besarnya pengaruh TIK dalam bidang pendidikan

menuntut para guru untuk selalu melek terhadap teknologi dan dapat memanfaatkan teknologi dalam pendidikan (Purwasi & Refianti, 2022). Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan dapat mempermudah materi tersampaikan kepada siswa misalnya dengan membuat bahan ajar yang interaktif untuk membantu proses belajar mengajar (Fitriana, 2021), dengan bahan ajar yang interaktif semangat belajar siswa akan meningkat sehingga materi yang diajarkan lebih mudah dipahami oleh siswa. Semangat belajar siswa sangatlah penting karena mempengaruhi keberhasilan pembelajaran (Emda, 2017).

Bahan ajar adalah segala jenis materi yang dibuat secara sistematis dan mengikuti kurikulum yang berlaku yang dapat membantu siswa untuk belajar secara mandiri (Nuryasana & Desiningrum, 2020). Bahan ajar merupakan petunjuk yang senantiasa dijadikan pegangan oleh para siswa sehingga dalam pembuatannya membutuhkan persiapan yang maksimal (Magdalena et al., 2020). Salah satu teknologi yang dapat dipakai dalam pembuatan bahan ajar adalah aplikasi *Canva*.

Aplikasi *Canva* adalah alat bantu desain serta publikasi online yang bertujuan memberi semua orang kemampuan untuk membuat desain dan membagikannya di mana pun mereka mau (Pratama et al., 2023). Selain dapat diakses melalui website, *Canva* juga dapat diakses menggunakan aplikasi smartphone, pengguna Apple dapat mengunduhnya di AppStore dan pengguna Android di Play Store (Sipayung, 2021). *Canva* memungkinkan setiap orang untuk membuat desain grafis dengan mudah karena aplikasi tersebut telah menyediakan banyak *template* yang bisa digunakan (Rahmasari & Yogananti, 2021).

Meskipun *Canva* dianggap mudah digunakan, faktanya masih banyak guru yang belum memahami dan menguasai penggunaan *Canva* sebagai media pembuatan bahan ajar. Padahal *Canva* telah memberi akses setiap Guru untuk menggunakan *Canva* Pro (*Premium*) secara gratis (Nuraeni et al., 2022). Ketidakmampuan guru dalam menggunakan *Canva* dapat menghambat kualitas pembelajaran dan menyebabkan bahan ajar yang digunakan kurang interaktif bagi siswa.

Bahan ajar interaktif dapat diartikan sebagai bahan ajar yang memadukan berbagai media pembelajaran misalnya teks, grafik, video, gambar, audio, dan lainnya yang bersifat interaktif (Sopiah et al., 2019). Bahan ajar interaktif (tidak hanya huruf dan angka) bisa membantu siswa tetap fokus saat proses belajar mengajar (Choiriyah et al., 2022).

Meskipun bahan ajar interaktif bagus jika digunakan dalam proses belajar mengajar namun banyak guru tidak mampu membuat bahan ajar interaktif, ketidakmampuan guru dalam membuat bahan ajar interaktif tak lepas dari minimnya guru mendapat pelatihan digital yang mendukung dalam membuat bahan ajar interaktif, hal ini dapat dilihat dari fakta bahwa banyak guru (61%) yang tidak pernah mengikuti pelatihan digital lebih dari satu tahun terakhir (Roshonah et al., 2021).

Dari uraian di atas, kami melihat bahwa dibutuhkan pelatihan kepada guru untuk menggunakan aplikasi *Canva* sebagai media pembuatan bahan ajar, oleh karena itu kami melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan guru SDN 1 Bukur dan SDN 2 Bukur dalam menggunakan aplikasi *Canva* sebagai media atau alat dalam pembuatan bahan ajar.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat (PKM) dilakukan dengan mengadakan workshop penggunaan *Canva* sebagai media pembuatan bahan ajar yang dilaksanakan bertempat di SDN 2 Bukur. Kegiatan ini diikuti oleh 12 orang guru yang berasal dari SDN 1 Bukur dan SDN 2 Bukur. Workshop dilakukan dengan metode presentasi dan praktik langsung menggunakan aplikasi *Canva*. *Pre-Test* dan *Post-Test* juga diberikan kepada peserta workshop guna mencari tahu kemampuan awal dan akhir peserta workshop terkait materi yang akan diberikan. Uraian dari metode presentasi dan praktik langsung menggunakan *Canva* adalah sebagai berikut:

Sebelum memulai sesi presentasi terkait materi penggunaan *Canva* dalam membuat bahan ajar, peserta workshop diberikan kuesioner *Pre-Test* yang berisi 6 pertanyaan terkait fitur-fitur pada *Canva* untuk membuat bahan ajar. Hal ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh materi yang sudah dikuasai peserta.

Pada sesi presentasi Tim Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) melakukan pemaparan materi selama 60 menit, Tim PKM menjelaskan mengenai pengenalan aplikasi *Canva*, fitur-fitur utama dalam *Canva*, dan contoh-contoh penggunaan *Canva* dalam pembuatan bahan ajar. Pada sesi ini Tim PKM juga memberikan materi mengenai desain grafis dasar dan prinsip tata letak yang baik dalam pembuatan bahan ajar. Materi ini bertujuan untuk membantu peserta workshop dalam membuat bahan ajar yang interaktif dan mudah dipahami oleh siswa. Materi ini

disampaikan secara singkat dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta workshop.



Gambar 1. Sesi Presentasi
Sumber: Pribadi



Gambar 2. Sesi Praktik
Sumber: Pribadi

Pada sesi praktik Tim PKM mengajak peserta untuk melakukan praktikum selama 240 menit, peserta workshop dibimbing langsung menggunakan aplikasi *Canva* untuk mempraktikkan materi yang didapat pada sesi presentasi dan selanjutnya diberi tugas untuk membuat bahan ajar yang sesuai dengan mata pelajaran yang diampu masing-masing. Dalam membuat bahan ajar peserta workshop dibimbing dan didampingi secara intensif oleh Tim PKM sehingga sesi ini berlangsung cukup lama. Setelah sesi praktik selesai peserta workshop mengumpulkan bahan ajar yang sudah dibuat untuk selanjutnya dilakukan evaluasi oleh Tim PKM dan diberikan saran secara umum, kemudian peserta workshop diberikan kuesioner *Post-Test* yang berisi pertanyaan yang sama dengan *Pre-Test*. Hal ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman peserta terkait materi yang diberikan dan mengetahui efektifitas dari kegiatan workshop.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari kegiatan PKM ini adalah meningkatnya kemampuan peserta (guru)

dalam menggunakan aplikasi *Canva* sebagai media pembuatan bahan ajar khususnya bahan ajar yang interaktif yang telah memadukan teks, grafik, gambar dalam bahan ajar yang dibuat. Meningkatnya kemampuan dapat dilihat dari hasil Kuesioner yang diambil sebelum (*Pre-Test*) dan sesudah (*Post-test*) pelaksanaan workshop terkait pemahaman guru dalam menggunakan *Canva* untuk membuat bahan ajar. Hasil Kuesioner dapat dilihat pada Tabel 1 (*Pre-Test*) dan Tabel 2 (*Post-test*).

Tabel 1. Hasil Kuesioner *Pre-test*.

Pertanyaan	Jumlah	
	Mampu	Tidak Mampu
Memakai template yang ada di <i>Canva</i> untuk membuat Bahan Ajar	3	9
Memasukan teks baru pada desain Bahan Ajar di <i>Canva</i>	3	9
Memasukan foto pada desain Bahan Ajar di <i>Canva</i>	3	9
Menggunakan fitur Edit Foto Ajaib pada desain Bahan Ajar di <i>Canva</i>	0	12
Mengunduh desain Bahan Ajar dalam bentuk gambar yang berekstensi .PNG	2	10
Berbagi dan mengerjakan desain Bahan Ajar di <i>Canva</i> bersama orang lain	1	11

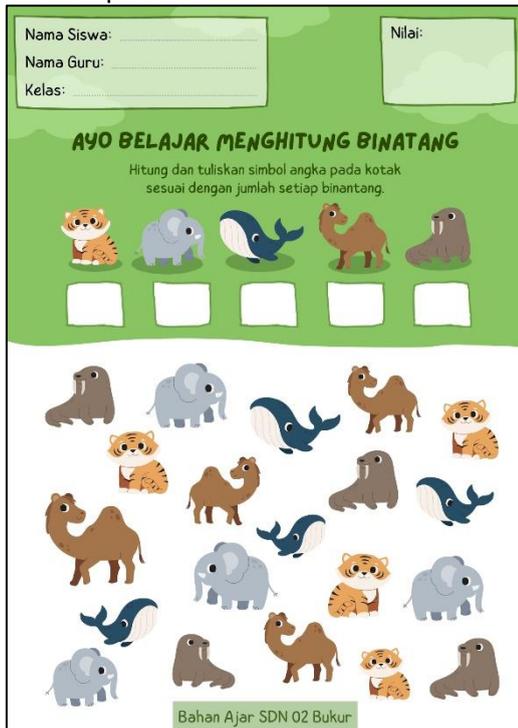
Tabel 2. Hasil Kuesioner *Post-Test*.

Pertanyaan	Jumlah	
	Mampu	Tidak Mampu
Memakai template yang ada di <i>Canva</i> untuk membuat Bahan Ajar	10	2
Memasukan teks baru pada desain Bahan Ajar di <i>Canva</i>	9	3
Memasukan foto pada desain Bahan Ajar di <i>Canva</i>	9	3
Menggunakan fitur Edit Foto Ajaib pada desain Bahan Ajar di <i>Canva</i>	8	4
Mengunduh desain Bahan Ajar dalam bentuk gambar yang berekstensi .PNG	9	3
Berbagi dan mengerjakan desain Bahan Ajar di <i>Canva</i> bersama orang lain	8	4

Dari dua tabel diatas dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan terkait kemampuan peserta dalam menggunakan *Canva* untuk membuat bahan ajar, misalnya kemampuan peserta dalam "Mengunduh desain Bahan Ajar dalam bentuk gambar yang berekstensi .PNG", sebelum mengikut workshop dari total 12 peserta hanya terdapat 2 peserta (16,67%) yang menjawab mampu namun setelah mengikuti workshop terdapat 9 peserta (75%) yang menjawab mampu artinya terdapat peningkatan sebanyak 6 peserta atau

58,33% peserta yang sebelumnya menjawab tidak mampu menjadi mampu, sedangkan jika dilihat secara keseluruhan dari 6 pertanyaan yang diberikan maka rata-rata terjadi peningkatan sebanyak 6,83 peserta atau 56,94% peserta yang sebelumnya menjawab tidak mampu menjadi mampu.

Meningkatnya kemampuan peserta juga tercermin dari hasil workshop yang telah dilakukan, berikut *sample* hasil workshop membuat bahan ajar dengan *Canva* yang dilakukan peserta.



Gambar 3. Hasil Workshop Peserta
Sumber: Pribadi

Berdasarkan hasil workshop yang telah dikumpulkan, dapat dilihat bahwa bahan ajar yang dibuat peserta terlihat menarik dan interaktif. Warna, *font teks* dan gambar yang diberikan terlihat menyatu dan enak dilihat. Bahan ajar yang interaktif ini dapat membuat para siswa lebih antusias dan tertarik dengan materi yang akan dibahas berikutnya (Wisman, 2017). Menggunakan bahan ajar interaktif juga dapat meningkatkan konsentrasi dan fokus siswa dalam proses belajar mengajar sampai 40 persen (Maskar & Dewi, 2020). Diharap setelah peserta (guru) menggunakan bahan ajar yang lebih interaktif, semangat para siswa akan meningkat dalam setiap pembelajaran di kelas, apabila semangat para siswa meningkat tentunya mereka akan lebih mudah untuk memahami dan menguasai materi yang disampaikan.

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul "Workshop Penggunaan Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembuatan Bahan Ajar Bagi Guru SDN 1 Bukur dan SDN 2 Bukur" ini berhasil meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan *Canva* sebagai media pembuatan bahan ajar. Hal ini dapat dilihat dari hasil kuesioner *Pre-Test* dan *Post-Test* dimana dari total 12 peserta yang diberi kuesioner terkait penggunaan fitur-fitur pada *Canva* untuk membuat bahan ajar, rata-rata terjadi peningkatan sebanyak 6,83 peserta atau 56,94% peserta yang sebelumnya menjawab tidak mampu menggunakan sebuah fitur menjadi mampu menggunakannya. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa para guru (peserta) bisa memahami materi pelatihan dengan baik.

Adapun saran yang diberikan yaitu bagi para guru SDN 1 Bukur dan SDN 2 Bukur untuk terus berlatih menggunakan *Canva* ketika akan membuat bahan ajar, selain itu diharap para guru mengeksplorasi fitur-fitur lain yang ada di *Canva* agar bahan ajar yang dibuat semakin baik. Saran berikutnya bagi pihak sekolah adalah agar rutin menyelenggarakan pelatihan-pelatihan untuk para gurunya sehingga kemampuan guru baik soft skills maupun hard skills terus meningkat. Hal ini tentunya dapat meningkatkan akreditasi dan reputasi sekolah, selain itu juga akan bermanfaat bagi para siswa di SDN 1 Bukur dan SDN 2 Bukur karena para siswa dapat memanfaatkan bahan ajar yang interaktif dalam proses pembelajaran di kelas.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada LP2M Universitas Islam Negeri K.H. Abdurahman Wahid Pekalongan yang telah memberikan bimbingan, dukungan dan arahan. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada semua guru SDN 1 Bukur dan SDN 2 Bukur yang sangat antusias dalam mengikuti kegiatan pengabdian masyarakat ini dan memberi dukungan fasilitas sehingga kegiatan ini dapat terlaksana dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Choiriyah, Noviani, D., & Priyanti, Y. (2022). Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Pada Guru SMA Bina Warga (BW) 2 Palembang. *AKM: Aksi Kepada Masyarakat*, 3(1), 161–170.
- Emda, A. (2017). KEDUDUKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN. *Lantanida Journal*, 5(2), 93–196.

- Fitriana, A. (2021). PENGGUNAAN BAHAN AJAR BERBASIS TEKNOLOGI DAN INFORMASI DALAM PROSES PEMBELAJARAN PPKN. *Webinar Nasional IAHN-TP Palangka Raya*, 35–47.
- Magdalena, I., Sundari, T., Nurkamilah, S., Ayu Amalia, D., & Muhammadiyah Tangerang, U. (2020). ANALISIS BAHAN AJAR. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2(2), 311–326.
- Maskar, S., & Dewi, P. S. (2020). PRAKTIKALITAS DAN EFEKTIFITAS BAHAN AJAR KALKULUS BERBASIS DARING BERBANTUAN GEOGEBRA. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 888–899.
- Noverdika, Y. (2021). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Model Tutorial dalam Pembelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMPN 17 Padang. *JURNAL LITERASIOLOGI*, 5(1), 105–122.
- Nuraeni, L., Jumiatin, D., & Westhisi, S. M. (2022). PENYULUHAN MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF PAUD HOLISTIK INTEGRATIF MELALUI APLIKASI CANVA UNTUK GURU PAUD. *Abdimas Siliwangi*, 5(2), 338–348.
- Nuryasana, E., & Desiningrum, N. (2020). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR STRATEGI BELAJAR MENGAJAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(5), 967–974.
- Pratama, R., Alamsyah, M., Siburian, M. F., Marhento, G., & Jupriadi, J. (2023). Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Pemahaman Peserta Didik Madrasah Aliyah pada Mata Pelajaran IPA. *EduBiologia: Biological Science and Education Journal*, 3(1), 40.
- Purwasi, L. A., & Refianti, R. (2022). Workshop Penggunaan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kompetensi Para Guru Sekolah Dasar Workshop on Using Canva Applications to Improve the Competence of Elementary School Teachers. *Community Engagement & Emergence Journal*, 3(3), 2022.
- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). KAJIAN USABILITY APLIKASI CANVA (STUDI KASUS PENGGUNA MAHASISWA DESAIN). *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(1), 165–178.
- Roshonah, A. F., Damayanti, A., Rahmatunnisa, S., & Masykuroh, K. (2021). PELATIHAN LITERASI DIGITAL UNTUK GURU PAUD DI WILAYAH SUKABUMI JAWA BARAT. *AN-NAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 47–56.
- Sipayung, Y. R. (2021). PELATIHAN DESAIN GRAFIS MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA BAGI PSM SATYA DHARMA GITA. *Bakti Humaniora*, 1(1), 26–29.
- Sopiah, Murdiono, A., Aulia Martha, J., Hadi Wira Prabowo, S., & Fitriana. (2019). Pelatihan dan Pendampingan Penyusunan Bahan Ajar Bagi Guru SMA 5 Kediri. *Jurnal Karinov*, 2(1), 52–56.
- Wisman, Y. (2017). KOMUNIKASI EFEKTIF DALAM DUNIA PENDIDIKAN. *Jurnal Nomosleca*, 3(2), 646–654.