

PEMBUATAN MEDIA PEMBELAJARAN MENARIK MENGGUNAKAN CANVA UNTUK OPTIMALISASI PEMBELAJARAN DARING

Andi Ichsan Mahardika*, Nuruddin Wiranda, Mitra Pramita

Program Studi Pendidikan Komputer FKIP, Universitas Lambung Mangkurat

*Email: ichsan_pfis@ulm.ac.id

Abstrak - Peningkatan kualitas pembelajaran banyak ditentukan oleh pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru. Guru sebagai ujung tombak dalam pelaksanaan pendidikan merupakan pihak yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Kegiatan belajar mengajar mengandung sejumlah komponen. Salah satu komponen yang mendukung pembelajaran terlaksana dengan baik adalah media pembelajaran. Media pembelajaran sebagai perantara antara pengajar dan peserta untuk memahami pembelajaran lebih efektif dan efisien. Hasil wawancara bersama guru pengajar di SMAN 8 Banjarmasin selama pandemi Covid-19, dalam pelaksanaan pembelajaran secara online peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi karena peserta didik dituntut untuk belajar secara mandiri di rumah. Media pembelajaran dapat dikembangkan dengan aplikasi canva yang dapat diterapkan dalam pembelajaran daring. Metode atau pendekatan yang digunakan dalam kegiatan program PKM meliputi pelatihan pengembangan tentang media pembelajaran menggunakan canva untuk guru-guru yang meliputi memberikan penjelasan tentang aplikasi canva, mengenalkan pengembangan media pembelajaran menggunakan canva, diskusi dan pertukaran informasi. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa guru sebagai peserta pelatihan telah berupaya aktif memahami konsep dan implementasi penggunaan aplikasi canva dalam pengembangan media pembelajaran. Respon peserta pembuatan media pembelajaran menggunakan canva untuk seluruh komponen evaluasi memberikan respon sangat positif. Berdasarkan hasil pelatihan pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring bagi guru SMA Negeri 8 Banjarmasin diperoleh simpulan pelatihan dapat meningkatkan pemahaman guru dan kemampuan guru dalam mengembuat media pembelajaran online menggunakan canva melalui keterlibatan secara aktif dalam mendengarkan penjelasan tim pemateri, membaca materi pelatihan, mengajukan pertanyaan, menyatakan pendapat, berpartisipasi dalam membuat media pembelajaran online selama kegiatan.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Canva, Pembelajaran Daring

LATAR BELAKANG

Pemerintah Indonesia menetapkan status darurat terhadap wabah virus korona yang telah menyebar di tanah air, hampir seluruh aktifitas masyarakat dilakukan di rumah masing-masing. Ada banyak upaya pemerintah dalam memutus rantai penyebaran covid-19, termasuk belajar dan mengajar dari rumah yang di programkan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan. Atas kebijakan yang di keluarkan oleh Presiden, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan berbagai pihak di dunia Pendidikan bergerak bersama dengan mengimbau kepada Kepala Dinas Pendidikan Provinsi dan Kabupaten/Kota, Kepala Lembaga Layanan Pendidikan

Tinggi, Pimpinan Perguruan Tinggi, Kepala Sekolah di seluruh Indonesia untuk

melakukan langkah-langkah mencegah berkembangnya penyebaran covid-19 di lingkungan satuan pendidikan. Dengan perkembangan virus covid-19 yang sangat menyebar dengan cepat, maka pembelajaran daring dan bekerja dari rumah diberlakukan untuk pencegahan penyebaran covid-19 untuk memastikan bahwa pengendalian, kewaspadaan, dan penanganan penyebaran covid-19 di unit kerjanya telah dilaksanakan dengan baik sesuai dengan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 2 dan Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan dan Penanganan Corona Virus Disease (covid-19). Dengan diterbitkannya kebijakan pemerintah untuk belajar di rumah, bekerja di rumah dan beribadah di rumah, maka di harapkan guru dan siswa harus dapat mampu

memanfaatkan dan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi untuk pelaksanaan proses kegiatan belajar mengajar di rumah. Kebijakan belajar dari rumah ini dilakukan dalam rangka pemenuhan hak peserta didik untuk mendapatkan layanan pendidikan walaupun di tengah pandemi covid-19. Selama belajar dari rumah (BDR), guru, peserta didik, dan orang tua dituntut untuk beradaptasi terhadap kebijakan tersebut.

Peningkatan kualitas pembelajaran banyak ditentukan oleh pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru. Guru sebagai ujung tombak dalam pelaksanaan pendidikan merupakan pihak yang sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran (Yuniati, 2021). Untuk menciptakan suatu proses pembelajaran yang aktif dan interaktif dalam pembelajaran, guru memegang peranan yang sangat penting, karena guru berhubungan serta berinteraksi langsung dengan siswa sebagai subjek dan objek belajar. Guru juga dituntut untuk terampil dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi proses pembelajaran. Roestiyah (2008), menyatakan agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan guru harus memiliki strategi.

Kegiatan belajar mengajar mengandung sejumlah komponen yang meliputi tujuan, bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, metode, alat dan sumber. Salah satu komponen yang mendukung pembelajaran terlaksana dengan baik adalah media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu pengajaran atau yang saat ini dikenal dengan istilah media pembelajaran berfungsi untuk membantu guru dalam penyampaian materi kepada peserta didik. Media dalam arti yang terbatas, yaitu sebagai alat bantu pembelajaran, hal ini berarti media sebagai alat bantu yang digunakan guru untuk memotivasi belajar peserta didik, memperjelas informasi/pesan pembelajaran,

memberi tekanan pada bagian-bagian yang penting, memberi variasi pembelajaran, memperjelas struktur pembelajaran (Rusman, 2012).

Berdasarkan hasil wawancara bersama guru pengajar di SMAN 8 Banjarmasin selama pandemi Covid-19 untuk mencegah penyebaran virus Covid-19 pemerintah memberlakukan pembelajaran jarak jauh atau *online*. Dalam pelaksanaan pembelajaran secara *online* peserta didik masih kesulitan dalam memahami materi karena peserta didik dituntut untuk belajar secara mandiri dirumah masing-masing setelah guru pengajar membagikan materi melalui Google Classroom. Pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif dapat membantu guru dan peserta didik karena dapat diakses secara *online*.

Media pembelajaran merupakan alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang digunakan sebagai perantara antara pengajar dan peserta untuk memahami pembelajaran lebih efektif dan efisien. Sedangkan menurut Munadi (2008:7), mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan dan menyalurkan pesan kepada penerimanya sehingga penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif, sehingga pembelajaran lebih cepat dipahami siswa dan menarik minat siswa untuk belajar lebih lanjut. Pendapat lain dikemukakan oleh Briggs (Sadiman *et al.*, 2008) bahwa segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan sehingga merangsang siswa untuk belajar merupakan media pembelajaran. Dengan demikian, media merupakan alat bantu yang digunakan guru dengan desain yang disesuaikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Churri, 2013). Berkenaan dengan persoalan rendahnya partisipasi siswa dan khususnya kualitas hasil belajar selama

masa covid-19 maka proses pembelajaran perlu mendapatkan perhatian penuh (Pudjianto *et al.*, 2021). Perlu adanya upaya-upaya guna meningkatkan minat dan motivasi pada siswa agar mutu atau kualitas belajarnya semakin maju dan semakin aktif berperan dalam aktivitas proses pembelajaran, yang pada gilirannya dapat meningkatkan kualitas hasil belajarnya. Keadaan ini memaksa para guru untuk melakukan inovasi yang membuat seseorang menyelesaikan suatu permasalahan di lingkungan sekitarnya (Aji, 2020).

Pengembangan media pembelajaran yang menarik dapat membantu peserta didik untuk memahami materi yang diajarkan karena memiliki komunikasi dua arah. Media pembelajaran berbasis komputer merupakan media dan sumber terbaik yang dapat digunakan sebagai sumber media komunikasi, karena peserta didik tidak hanya memerhatikan memperhatikan media saja, tetapi berinteraksi dengan media (Rusman, 2012). Media pembelajaran dapat dikembangkan dengan berbasis *aplikasi canva* karena adanya teknologi computer/ smartphone yang dapat diterapkan dalam pembelajaran daring atau e-learning. Berdasarkan uraian di atas maka dipandang perlu untuk melakukan pengabdian masyarakat kepada guru-guru dengan judul PKM “Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring”.

METODE PELAKSANAAN

Metode atau pendekatan yang digunakan dalam kegiatan program PKM meliputi pelatihan pengembangan tentang media pembelajaran menggunakan canva untuk guru-guru. Pada tahap persiapan dilaksanakan dalam bulan April-Mei 2021 bertempat di Prodi Pendidikan Ilmu Komputer FKIP ULM JL. Brigjen H. Hasan Basry Banjarmasin. Beberapa hal yang dipersiapkan antara lain:

1. Penyusunan materi pengembangan media pembelajaran.
2. Penyusunan materi pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva.
3. Penyusunan lembar Kegiatan Guru untuk analisis masalah pembelajaran untuk penelitian tindakan kelas.
4. Penyusunan lembar evaluasi kegiatan.
5. Penyusunan slide persentasi materi pelatihan.
6. Pembuatan surat izin kegiatan dan surat tugas.
7. Pembuatan spanduk kegiatan dan sertifikat peserta.

Pelatihan dilaksanakan pada tanggal 31 Mei 2021 bertempat di Aula SMA Negeri 8 Banjarmasin yang diikuti oleh guru-guru sebanyak 15 guru dari berbagai bidang studi. Pelatihan dilaksanakan pada pukul 08.30 – 13.30 wita. Pada tahap pelaksanaan kegiatan metode yang digunakan dapat diuraikan sebagai berikut: (a) memberikan penjelasan tentang aplikasi canva, (b) mengenalkan pengembangan media pembelajaran menggunakan canva, (c) diskusi dan pertukaran informasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tim pelaksana Pembuatan Media Pembelajaran Menarik Menggunakan Canva untuk Optimalisasi Pembelajaran Daring berjumlah 5 orang, yang terdiri dari satu orang ketua dan empat orang anggota pelaksana yang terdiri dari dosen dan mahasiswa program studi pendidikan ilmu komputer. Baik ketua maupun anggota pelaksana memiliki keahlian di bidang pendidikan dan ilmu komputer.

Pada pelaksanaan pelatihan, TIM peneliti membagi dalam tiga sesi kegiatan, kegiatan pertama yakni pengembangan media pembelajaran yang meliputi perencanaan media pembelajaran, pemilihan media, penggunaan media, evaluasi media pembelajaran. Kegiatan ini dimaksudkan agar peserta memahami

konsep utama pengembangan media pembelajaran yang lebih sistematis dan kompresensip sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, metode pembelajaran, serta sarana dan prasarana pendukung pembelajaran.



Gambar 1. Sesi Kegiatan Penyampaian Materi Pelatihan

Pada kegiatan kedua yakni pengembangan media menggunakan canva yang meliputi pengenalan aplikasi canva, pengenalan resources canva, pengenalan fitur, editing teks presentasi, dan editing video pembelajaran pada canva.



Gambar 2. Tim Palaksana Membantu Peserta Mengembangkan Media

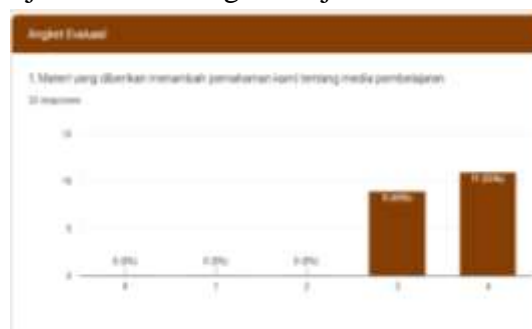
Pada tahapan ini, setelah pemateri memberikan materi, peserta diberikan kesempatan untuk bekerja secara langsung mengembangkan media pembelajaran sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan oleh guru/ peserta. Setelah peserta membuat media pembelajarannya, perwakilan guru/ peserta mempresentasikan hasil karya media yang telah mereka buat.



Gambar 3. Peserta Mempresentasikan Hasil Media yang Dibuat

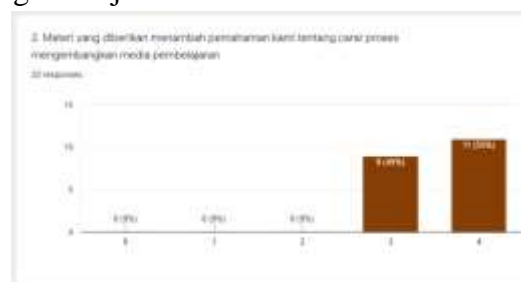
Setelah pelaksanaan kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring, selanjutnya dilakukan evaluasi terhadap pelaksanaan kegiatan. Adapun hasil evaluasi sebagai berikut.

Gambar 4 memperlihatkan respon guru bahwa materi pelatihan yang diberikan menambah pemahaman guru tentang media pembelajaran dengan besar respon 45% untuk setuju dan 55% sangat setuju.



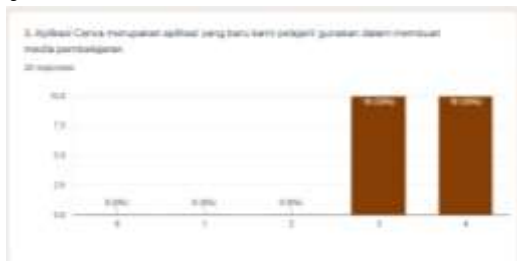
Gambar 4. Respon Peserta/ Guru Terhadap Materi yang Diberikan

Gambar 5 memperlihatkan respon guru bahwa materi pelatihan yang diberikan menambah pemahaman guru tentang cara/ proses pengembangan media pembelajaran dengan besar respon 45% untuk setuju dan 55% sangat setuju.



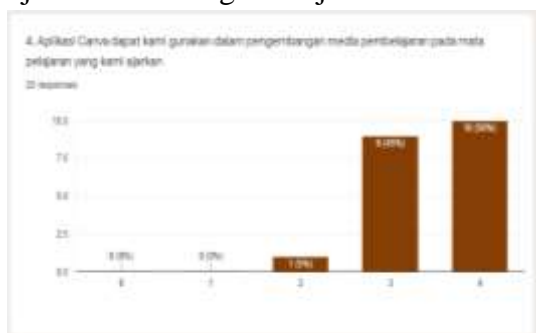
Gambar 5. Respon Guru Peningkatan Pemahaman Guru

Gambar 6 memperlihatkan respon guru bahwa aplikasi canva yang diberikan aplikasi yang baru dipelajari/ digunakan oleh peserta dalam membuat media pembelajaran dengan besar respon 50% untuk setuju dan 50% sangat setuju.



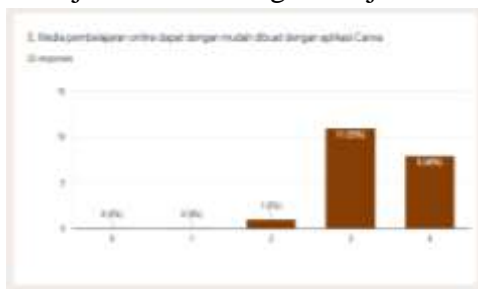
Gambar 6. Respon Guru terhadap Aplikasi Canva

Gambar 7 memperlihatkan respon guru bahwa aplikasi canva dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran yang diajarkan oleh peserta dengan besar respon 5% untuk sedang, 45% untuk setuju dan 50% sangat setuju.



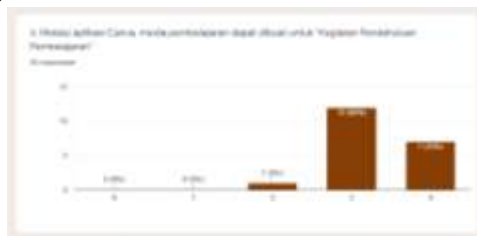
Gambar 7. Respon Guru terhadap Implementasi Canva dalam Pembelajaran

Gambar 8 memperlihatkan respon guru bahwa aplikasi canva dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran online dengan besar respon 5% untuk sedang, 55% untuk setuju dan 45% sangat setuju.



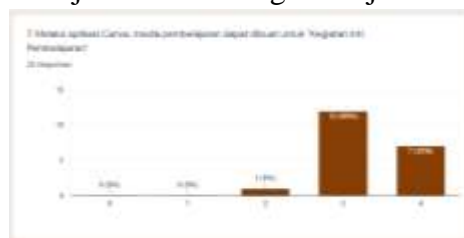
Gambar 8. Respon Guru terhadap Aplikasi Canva dalam Media Pembelajaran Online

Gambar 9 memperlihatkan respon guru bahwa aplikasi canva dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran untuk tahapan kegiatan pendahuluan skenario pembelajaran dengan besar respon 5% untuk sedang, 60% untuk setuju dan 35% sangat setuju.



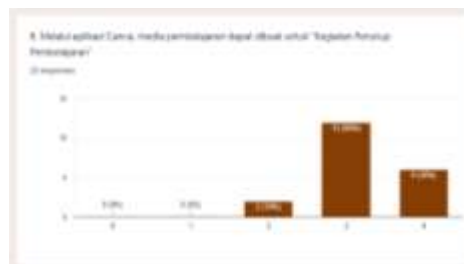
Gambar 9 Respon Guru terhadap Media Canva dalam Tahapan Pendahuluan Pembelajaran

Gambar 10 memperlihatkan respon guru bahwa aplikasi canva dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran untuk tahapan kegiatan inti skenario pembelajaran dengan besar respon 5% untuk sedang, 60% untuk setuju dan 35% sangat setuju.



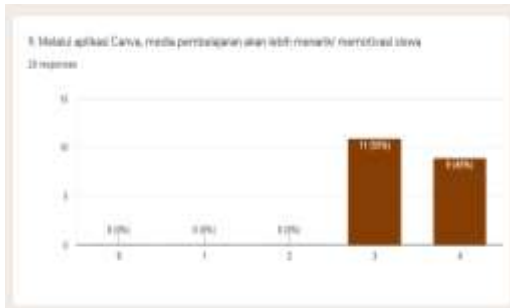
Gambar 10. Respon Guru terhadap Media Canva dalam Tahapan Inti Pembelajaran

Gambar 11 memperlihatkan respon guru bahwa aplikasi canva dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran untuk tahapan kegiatan penutup skenario pembelajaran dengan besar respon 5% untuk sedang, 60% untuk setuju dan 35% sangat setuju.



Gambar 11 Respon Guru terhadap Media Canva dalam Tahapan Penutup Pembelajaran

Gambar 12 memperlihatkan respon guru bahwa aplikasi canva dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran dengan besar respon 55% untuk setuju dan 45% sangat setuju.



Gambar 12. Respon Guru terhadap Media Canva dalam Memotivasi Siswa

Respon peserta pelatihan pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring untuk seluruh komponen evaluasi terlihat memberikan respon sangat positif. Hal ini sesuai dengan pendapat Jusniar, Side, dan Anwar (2017) yang menyatakan bahwa pengguna memiliki respon positif terhadap pengembangan media jika 50% dari mereka memberi respon yang positif terhadap minimal 70% jumlah aspek yang ditanyakan.

Hasil evaluasi di atas menunjukkan bahwa guru sebagai peserta pelatihan telah berupaya aktif memahami konsep dan implementasi penggunaan aplikasi canva dalam pengembangan media pembelajaran. Hasil analisis di atas menunjukkan bahwa guru-guru SMA Negeri 8 Banjarmasin sebagai peserta memberikan respon positif terhadap kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring yang dilaksanakan oleh Tim Dosen Prodi Pendidikan Ilmu Komputer FKIP ULM

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pelatihan pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan

canva untuk optimalisasi pembelajaran daring bagi guru SMA Negeri 8 Banjarmasin diperoleh simpulan pelatihan dapat meningkatkan pemahaman guru dan kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran online menggunakan canva melalui keterlibatan secara aktif dalam mendengarkan penjelasan tim pemateri, membaca materi pelatihan, mengajukan pertanyaan, menyatakan pendapat, berpartisipasi dalam membuat media pembelajaran online selama kegiatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, R.H.S. (2020). Dampak Covid 19 Pada Pendidikan Indonesia: Sekolah, Keterampilan Dan Proses Pembelajaran. *Jurnal Sosial Dan Budaya Syar'I*. 7(5), 394-402
- Churri, M.A., & Agung, Y.A.A. (2013). Pengembangan Materi Dan Media Pembelajaran Mata Pelajaran Dasar Kompetensi Kejuruan Teknik Audio Video Untuk SMK Negeri 7 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Teknik Elektro*. 2(2)
- Jusniar, Side, S., & Anwar, M. (2014). Pengembangan Perangkat Assesment Berbasis Keterampilan Generik Sains (KGS) pada Mata Kuliah Praktikum Kimia Fisik II. *Jurnal Pendidikan Kimia*, 35-42.
- Munadi, Yudhi. (2008). *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Pudjianto, U., Saurina, N., Retnawati, L., & Hadi, F. (2021). Peningkatan Keterampilan Guru dalam Mengelola Pembelajaran Online dengan Edmodo. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 143-147.
- Roestiyah. (2008). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta

Rusman. (2012). *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sadiman, A.S., Rahadjo, R., Haryono, A., Rahardjito. (2008). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Yuniati, I., Suyuthi, H., & Hakim, M. (2021). Pelatihan Pemanfaatan Media Youtube Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMA IT Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 39-47.