



**PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN INSPIRATIF MELALUI MEDIA CANVA DAN
LIVEWORKSHEET UNTUK GURU DI KOTA PALEMBANG DAN PANGKAL PINANG**

Oleh

Rahmi Susanti¹, Erna Retna Safitri², Sardianto MS³, L.R. Retno Susanti⁴, Hartono⁵,
Makmum Raharjo⁶, Adeng Slamet⁷, Santi Oktarina⁸

^{1,2,3,4,5,6,7,8}Universitas Sriwijaya

E-mail: ²ernaretnasafitri@fkip.unsri.ac.id

Article History:

Received: 08-03-2022

Revised: 21-03-2022

Accepted: 18-04-2022

Keywords:

Canva, Live Worksheet,
learning

Abstract: *Era 4.0 Era 4.0 forces every teacher to constantly improve knowledge and skill competencies in the field of technology so that they can apply them to the learning process. Not yet optimal use of appropriate learning media, limited time to prepare it, difficult to find the right media is still an obstacle to the use of media in learning. One of the media that can be used in developing learning materials is the Canva application and Live Worksheet. This service is expected to be an alternative to solving these problems and increasing the competence of teachers so that they can provide the best learning services for students in the learning process. The purpose of this service is so that teachers can get to know the use of Canva-based media and online Liveworksheets and motivate teachers to diversify the applied learning media. In addition, teachers are also expected to be able to apply and apply it in learning. The method used in this activity is training held with lectures, questions and answers, online practice and mentoring classes. The results of the evaluation showed that after the overall training there was an increase in the average pre-test and post-test scores of 16.6 points from 59.3 to 75.8, which means that the training carried out improved participants' understanding very well. Through the implementation of this community service, teachers can get to know the use of Canva-based media and Liveworksheets, motivate teachers to improve their competencies and make teachers able to apply and implement online-based learning media using the Canva application and Liveworksheet.*

PENDAHULUAN

Dinamika perkembangan abad 21 yang dikenal dengan revolusi industri 4.0 dan menuju society 5.0 ditandai dengan perkembangan sains dan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan. Hal ini tentu berdampak pada tuntutan terhadap dunia pendidikan dan pembelajaran. Semua pihak yang berkiprah di dunia pendidikan dituntut untuk menghadapi



era revolusi industri 4.0, dengan kompetensi yang mumpuni. Kompetensi yang dimaksud adalah penguasaan berbagai literasi baru baik itu Literasi Data yang berkaitan dengan kemampuan untuk membaca, analisis, dan menggunakan informasi (big data) di dunia digital. Literasi Teknologi berkaitan dengan kemampuan memahami cara kerja mesin, aplikasi teknologi (coding artificial intelligence, machine learning, engineering principles, biotech). Literasi manusia yang berkaitan dengan pemahaman terhadap aspek humanities, komunikasi; desain; dan pembelajaran sepanjang hayat

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat peserta didik untuk belajar (Tafonao, 2018) dan hal ini senada dikemukakan oleh Rossi dan Breidle yang menyatakan bahwa media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya (Sanjaya, 2013). Media pembelajaran menjadi cukup penting karena tanpa media maka proses pembelajaran tidak akan berlangsung optimal.

Belum optimalnya penggunaan media pembelajaran yang tepat, terbatasnya waktu untuk mempersiapkannya, sulit mencari media yang tepat, dan juga tidak tersedianya cukup dana masih menjadi kendala penggunaan media. Salah satu keterampilan yang bisa digunakan dalam proses pembelajaran menggunakan teknologi dan internet adalah aplikasi Canva dan Live Worksheet.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap beberapa guru di Kota Palembang dan Kota Pangkal Pinang, sejauh ini guru masih memanfaatkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) konvensional sebagai media pembelajaran. Dalam pembuatan LKPD guru hanya memanfaatkan aplikasi microsoft word dalam pembuatannya sehingga produk LKPD yang dihasilkan kurang maksimal dan tidak terbentuk interaksi yang efektif antara peserta didik dengan guru. Hal ini dikarenakan guru belum banyak mengenal software dalam membuat media pembelajaran khususnya pembuatan LKPD interaktif dan belum adanya sosialisasi yang dilakukan oleh sekolah mengenai pentingnya pembuatan LKPD interaktif menggunakan canva dan live worksheet. Pemanfaatan teknologi informasi telah memberikan dampak positif terhadap efisiensi, efektifitas, praktis, dan kemudahan pendidik dalam proses belajar mengajar.

METODE

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, maka metode yang dipilih dalam pelaksanaan pelatihan ini adalah metode ceramah, tanya jawab dan demonstrasi secara daring. Ceramah yang dikombinasikan dengan tanya Jawab bertujuan untuk menyampaikan rangkaian teori tentang pengertian dan perkembangan media pembelajaran. Adapun metode demonstrasi, dilakukan dengan membimbing peserta dalam menyiapkan dan menyusun bahan pembelajaran dengan menggunakan media canva dan live worksheet.

Tahapan Evaluasi dilakukan tanpa mengambil waktu khusus, tetapi dilakukan pada saat pelatihan melalui pre test, post test dan penilaian produk. Melalui evaluasi pada sesi akhir pelatihan dapat dilihat perubahan kemampuan peserta sebelum dan setelah pelatihan. Hal ini dapat menjadi indikator efektivitas pelatihan. Setelah pelaksanaan pelatihan, setiap guru sudah memiliki produk yang bisa diterapkan kepada siswa dalam proses pembelajaran.

Adapun langkah-langkah persiapan dalam pelaksanaan pelatihan ini, sebagai berikut



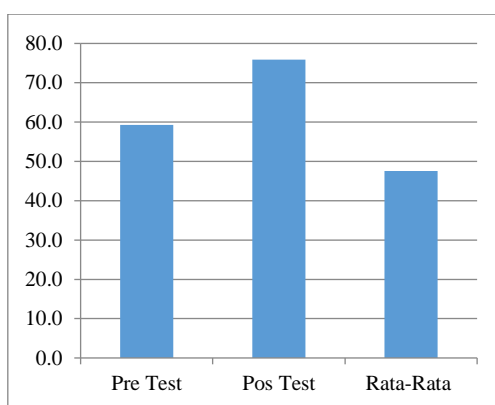
meliputi tahapan persiapan, sosialisasi, pelaksanaan dan evaluasi. Tahapan persiapan dilakukan dengan melakukan koordinasi dengan pihak terkait yaitu Dinas Pendidikan Kota dan Provinsi. Tahapan sosialisasi kegiatan dilakukan melalui penyebaran info kegiatan serta Flyer via online kepada guru-guru SMA/SMK di Kota Palembang dan Pangkal Pinang. Adapun tahapan pelaksanaan dimulai dengan menyiapkan formulir pendaftaran dan form kehadiran peserta melalui google for. Pelaksanaan kegiatan pengabdian diikuti oleh 46 Sekolah yang tergabung melalui zoom meeting melalui pendekatan ceramah, demonstrasi serta pendampingan selama 2 minggu yang dilakukan dalam kelas-kelas online yang didampingi oleh mentor sehingga dihasilkan produk akhir sesuai tujuan pelatihan.

Selain itu, tim pelaksana juga menyiapkan E-Sertifikat kepada peserta yang mengumpulkan hasil produk pembuatannya setelah mengikuti kegiatan pengabdian.

HASIL

Kegiatan pelatihan pembuatan media pembelajaran online menggunakan canva dan live worksheet untuk guru - guru SMA/SMK di Kota Palembang dan Pangkal Pinang dilanjutkan dengan tugas mandiri yang diberikan kepada peserta pelatihan dengan jangka waktu 2 minggu pengerjaan. Tugas mandiri ini didampingi oleh mentor dalam kelas-kelas online. Sebelum memasuki sesi pemaparan materi tentang canva dan live worksheet dilakukan pre test untuk mengetahui pengetahuan awal peserta. Setelah sesi pemaparan materi dan demonstrasi cara membuat media canva dan live worksheet maka tahap selanjutnya yang dilakukan adalah sesi tanya jawab antara peserta dan narasumber dan diakhiri dengan dilaksanakan post test untuk mengetahui pengetahuan peserta pasca mengikuti pelatihan. Hasil pre test dibandingkan dengan hasil post test untuk melihat efektivitas pelaksanaan pelatihan dalam meningkatkan pemahaman peserta didik tentang materi canva dan live worksheet.

Pelaksanaan pelatihan dievaluasi dengan menyebarkan google form kepada seluruh peserta. Berdasarkan hasil pretest dan post test terjadi peningkatan pemahaman peserta terhadap media canva dan live worksheet. Adapun hasilnya dapat dilihat pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1 Nilai Pre Test Post Tes dan Rata-Rata Peserta

Dari gambar 1 di atas menunjukkan bahwa setelah pelaksanaan pelatihan secara keseluruhan terdapat kenaikan nilai rata-rata pre test dan post test sebesar 16.6 poin dari 59.3 menjadi 75.8 yang bermakna bahwa pelatihan yang dilakukan meningkatkan pemahaman peserta dengan sangat baik.



DISKUSI

Penggunaan aplikasi canva dan *live worksheet* merupakan salah satu pilihan dalam mengembangkan bahan ajar yang bisa digunakan pada era pembelajaran daring seperti saat ini. Bahan pembelajaran berbasis digital yang sesuai untuk pendekatan daring menjadi faktor penting dalam pencapaian tujuan selama proses belajar mengajar. Hasil penelitian yang dilakukan Musdzalifah (2013) yang menyatakan bahwa pemilihan bahan ajar digital ini cukup mudah digunakan dan dapat dengan mudah menarik perhatian siswa, sehingga meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam kegiatan pembelajaran. Lebih dari itu, pemanfaatan bahan ajar digital dalam proses pembelajaran juga dapat membantu siswa untuk lebih mudah memahami dan mempelajari materi yang disampaikan (Ratiyani et al., 2014). Akan tetapi, pengembangan bahan pembelajaran dalam bentuk buku elektronik ini selaras dengan perkembangan dan inovasi dalam bidang pendidikan dan sesuai dengan era digital sekarang (Leo & Akhyar, 2019) sehingga layak diaplikasikan dalam pembelajaran di era industry 4.0 saat ini. Meskipun, pemanfaatan bahan ajar berbasis teknologi seperti ini tentu memerlukan sarana penunjang agar aplikasi tersebut dapat diakses melalui komputer, laptop dan smartphone serta berbagai perangkat lain yang berbasis android.

Hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penggunaan bahan ajar berbasis teknologi menunjukkan bahwa terdapat peningkatan aktivitas siswa setelah penggunaan bahan ajar digital dengan aplikasi model pembelajaran siklus 5E (Learning cycle 5E) (Ratiyani, 2014). Lebih lanjut, hasil studi yang dilakukan Wijayanti (2018) menunjukkan bahwa pengembangan bahan ajar digital sebaiknya perlu diintegrasikan pada e-learning.

Peningkatan hasil belajar mahasiswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi Sobotta Anatomy Learning juga ditunjukkan dari hasil penelitian Darmawan (2016). Beberapa hasil studi relevan yang focus pada penggunaan bahan pembelajaran berbasis aplikasi juga menunjukkan bahwa pendekatan dengan menggunakan metode pembelajaran berbasis TIK tipe simulasi lebih efektif dan lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar (Suratman, Rakhmasari, Apyaman, 2019).

KESIMPULAN

Pendampingan pembelajaran inspiratif dengan menggunakan aplikasi Canva dan Worksheet dalam proses kegiatan belajar mengajar kepada guru-guru di Kota Palembang dan Kota Pangkal Pinang diselenggarakan sebagai upaya meningkatkan kompetensi guru dalam mengenal berbagai aplikasi untuk mengembangkan bahan ajar berbasis teknologi. Dari hasil evaluasi pemahaman peserta pelatihan menunjukkan bahwa setelah pelaksanaan pelatihan secara keseluruhan terdapat kenaikan nilai rata-rata pre test dan post test sebesar 16.6 poin dari 59.3 menjadi 75.8 yang bermakna bahwa pelatihan yang dilakukan meningkatkan pemahaman peserta dengan cukup baik.

Melalui pelaksanaan pengabdian masyarakat ini guru dapat mengenal penggunaan media berbasis Canva dan *Liveworksheet* online. Selain itu, kegiatan ini dapat memberikan motivasi kepada para guru untuk mengembangkan media belajar yang lebih beragam untuk diterapkan dalam kegiatan pembelajaran. Kegiatan pendampingan yang dilakukan juga membuat guru dapat mengaplikasikan dan menerapkan media belajar berbasis online dengan menggunakan aplikasi Canva dan *Liveworksheet*.



PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya dalam program Hibah Pengabdian kepada masyarakat yang telah mendukung terlaksananya kegiatan ini.

DAFTAR REFERENSI

- [1] Darmawan, H. (2016). Pengaruh Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi Menggunakan Media Sobotta Anatomy Learning Terhadap Hasil Belajar Biologi Mahasiswa. *Jurnal Pendidikan Informatika Dan Sains*, 5(1).
- [2] Dasopang, A (2017). Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Kajian Ilmu-ilmu keislaman*. Vol 03.
- [3] Dick and Carey. (2015). *The Systematic Design of Instruction*. Pearson Prentice Hall.
- [4] Leo. A., & Akhyar, M. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Digital Sejarah Lokal Berbasis Toponimi Di Vorstelanden Surakarta. 612–622.
- [5] <https://doi.org/10.31227/osf>.
- [6] Musdzalifah. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Digital Pada Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Manufaktur Kelas Xii Akuntansi Di Smk Negeri 4 Surabaya. *Program Studi Pendidikan Akuntansi*, 2011, 1–8. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jpak/index>
- [7] Ratiyani, I., Subchan, W., & Hariyadi, S. (2014). Pengembangan Bahan Ajar Digital Dan Aplikasinya Dalam Model Siklus Pembelajaran 5E (Learning Cycle 5E) Terhadap Aktifitas Dan Hasil Belajar (Siswa Kelas VII DI SMP Negeri 10 Probolinggo Tahun Pelajaran 2012/2013). *Pancaran*, 3(1), 79–88. <https://doi.org/10.1002/phbl.19500060613>
- [8] Sanjaya, Wina. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta : Prenadamedia
- [9] Suparman. Atwi (2014). *Desain Instruksional Modern*. Jakarta : Erlangga.
- [10] Suratman, A., & Rakhmasari, Rifa Apyaman, D. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis TIK Terhadap Hasil Belajar Matematika Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Analisa*, 5(1), 41–50.
- [11] Tafonao, Talizaro.(2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*. Vol 2.
- [12] Wijayanti, P. S. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Digital Bahasa Inggris Matematika Dengan Bantuan Videoscribe Melalui E-Learning. *UNION: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 6(2), 147–156. <https://doi.org/10.30738/.v6i2.1566>.



HALAMAN INI SENGAJA DI KOSONGKAN