

## **Peningkatan Kemampuan Guru SMK dalam Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Web melalui Aplikasi *Canva***

**Yusawinur Barella<sup>1\*</sup>, Rustiyarso<sup>2</sup>, Venny Karolina<sup>3</sup>, Yohanes Bahari<sup>4</sup>,  
Amrazi Zakso<sup>5</sup>, Supriadi<sup>6</sup>**

<sup>1,2,3,4,5,6</sup> Universitas Tanjungpura, Pontianak, Indonesia  
\*yusawinurbarella@untan.ac.id

*Received 27-12-2022*

*Revised 05-01-2023*

*Accepted 10-01-2023*

### **ABSTRAK**

Sejak pembelajaran jarak jauh diterapkan, penggunaan perangkat digital dalam belajar-mengajar meningkat secara signifikan. Seorang pendidik harus lebih kreatif dalam memilih cara penyampaian materi pembelajaran agar suasana pembelajaran tidak monoton, namun menjadi lebih menyenangkan. Pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat bertujuan memberikan keterampilan dan pengetahuan kepada guru dalam pemanfaatan Aplikasi Canva di SMK Negeri 2 Singkawang. Kegiatan pengabdian ini dilakukan di SMK Negeri 2 Singkawang pada tahun 2022, dan diikuti oleh 40 guru SMK Negeri 2 Singkawang. Ada tiga langkah pada pelaksanaan kegiatan ini, yaitu sosialisasi, pelatihan, dan monitoring dan evaluasi. *Output* yang dihasilkan adalah pengetahuan para guru tentang aplikasi Canva yang dapat digunakan untuk kegiatan pembelajaran.

**Kata kunci:** Aplikasi Canva, Guru SMK, Media pembelajaran

### **ABSTRACT**

Since distance learning was implemented, the use of digital devices in teaching-learning has increased significantly. Teachers are demanded to be more creative in delivering learning material so that the learning atmosphere becomes fun. The implementation of community service aims to provide skills and knowledge to teachers in the context of utilizing Canva Application at SMK Negeri 2 Singkawang. This service activity was conducted at SMK Negeri 2 Singkawang in 2022, attended by 40 teachers of SMK Negeri 2 Singkawang. There were three stages implemented in this activity, they are socialization, training, and monitoring and evaluation. The resulting output is the knowledge of the teachers regarding to Canva application that can be used for learning activities.

**Keywords:** Canva application, Vocational teachers, Teaching media

## **PENDAHULUAN**

Proses belajar mengajar merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan pemerintah untuk menciptakan suasana pembelajaran lebih baik, agar peserta didik dapat mengembangkan kemampuan yang ada pada diri mereka secara aktif untuk mendapatkan kemampuan dalam kecerdasan, kepribadian yang baik, pengendalian diri, keagamaan, akhlak yang mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (UU no.20 th 2003 pasal 1:1). Pendidikan selalu sejalan dengan perkembangan zaman. Untuk itu, pendidikan akan selalu mengalami perkembangan dan perubahan, mengikuti masa yang dilalui, termasuk terhadap perkembangan teknologi. Salah satu kompetensi digital pendidik abad 21 adalah

*educational content creation*, dimana pendidik diharapkan dapat untuk menciptakan media pembelajaran seperti program aplikasi, animasi pembelajaran, presentasi interaktif dan sebagainya (Prayogi & Estetika, 2019). Dengan adanya teknologi, proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan beragam cara sebagai penunjang untuk mewujudkan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan.

Menurut Suprihatiningrum (2013), pembelajaran adalah suatu proses pencapaian tujuan pembelajaran yang diberikan kepada peserta didik untuk dalam menerima ilmu yang diberikan oleh guru. Pada hakikatnya, pembelajaran merupakan suatu proses yang bertujuan untuk mengelola dan mengatur lingkungan belajar peserta didik untuk memotivasi peserta didik dalam melakukan proses pembelajaran. Di dalam instansi kependidikan, sebaiknya proses pembelajaran dilakukan dengan cara yang menyenangkan, sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk lebih aktif dalam belajar, dengan menyesuaikan kemampuan mereka. Proses pembelajaran juga sebaiknya dapat dilakukan dengan cara yang interaktif, yang pada akhirnya dapat memberikan tantangan yang menarik pemikiran peserta didik untuk meningkatkan kemampuan mereka.

Penggunaan teknologi bukanlah hal yang baru saat ini. Perkembangan teknologi yang ada saat ini dapat dikatakan sangat pesat, ditandai dengan adanya akses yang cepat dan mudah dalam memperoleh informasi (Hijrah, dkk, 2021). Adanya pemanfaatan teknologi dalam pendidikan bertujuan untuk menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menarik, lebih efektif, dan lebih mudah diakses oleh guru. Perkembangan teknologi yang sangat pesat saat ini telah menjadikan lingkungan belajar yang interaktif dan memberikan pengaruh yang cukup besar dalam pendidikan. Bisa dikatakan, kemajuan dan perkembangan pendidikan, akan tergantung pada kemajuan dan perkembangan teknologi yang ada.

Perkembangan pendidikan akan selaras dengan perkembangan teknologi yang ada. Beberapa peranan teknologi dalam pendidikan diantaranya adalah sebagai menambah informasi pendukung selain bahan dan sumber belajar dari media cetak bagi guru dan siswa. Selain itu, teknologi juga membantu meningkatkan kemampuan belajar guru, karena informasi melalui teknologi sering lebih terbaru atau update. Teknologi juga memberikan kemudahan dalam akses belajar. Terlebih sejak Pandemi Covid-19, tugas dan materi pembelajaran diberikan melalui teknologi internet. Hal ini ditunjukkan oleh pemanfaatan e-learning yang semakin tinggi dalam dunia pendidikan. Melalui e-learning, materi pembelajaran yang diberikan akan menjadi lebih menarik untuk guru, sehingga guru dapat lebih fokus pada pembelajaran. Hal ini sesuai dengan tren pembelajaran di abad 21 yang menuntut adanya sumber belajar tanpa batas (Yaniz et al., 2015; Lee et al., 2014).

Saat ini, setelah dua tahun mengalami gejolak kuat akibat gelombang virus corona yang menyebabkan lumpuhnya sebagian besar aktivitas dunia, seluruh negara di dunia harus menghadapi berbagai transformasi global, ekonomi, teknologi, termasuk Pendidikan. Semua tingkatan Pendidikan, mulai dari prasekolah hingga ke Perguruan Tinggi terpengaruh akibat dari perubahan ini.

Teknologi dalam pendidikan telah (dan akan terus menjadi) topik hangat bagi

para praktisi, peneliti, orang tua, siswa, dan pemangku kepentingan pendidikan lainnya. Stevenson dalam Erten (2022) mengatakan bahwa dimasa yang akan datang, teknologi akan menguasai visi pendidikan. Salah satu tanda yang menunjukkan kemajuan teknologi saat ini adalah mudah dan cepat dalam memperoleh teknologi. Menurut Veletsianos & Moe (2017), teknologi dalam pendidikan merupakan serangkaian usaha yang dilakukan untuk menggunakan teknologi dengan beberapa tujuan, seperti meningkatkan proses belajar dan mengajar, efisiensi dan efektifitas dalam akses maupun biaya. Teknologi saat ini bisa dikatakan akan menjadi kekuatan yang dapat mendorong meningkatnya kualitas pendidikan dalam arti luas (Hackman & Reindl, 2022).

Program pendidikan kejuruan memberikan pelatihan untuk mempersiapkan remaja untuk pekerjaan di bidang bisnis, kesehatan, teknis, jasa, mekanik, dan perdagangan dan industri. Untuk itu, baik guru yang mengajar pada sekolah kejuruan, maupun siswa yang belajar di sekolah tersebut menggunakan keterampilan mengajar dan belajar mereka dalam praktik pendidikan mereka (Erten, 2022). Siswa yang belajar di Sekolah Kejuruan mengatakan bahwa mereka lebih banyak memanfaatkan internet untuk mendapatkan informasi dan pembelajaran.

Membuat materi pembelajaran dengan desain grafis yang berkualitas merupakan keinginan hampir semua pendidik, namun tidak semua pendidik yang juga seorang desain grafis profesional (Canva, 2014). Saat ini, tidak sedikit aplikasi desain grafis yang mempermudah setiap orang dalam membuat suatu desain dengan kualitas yang dapat dikatakan sangat baik, walaupun orang tersebut bukanlah seseorang yang profesional. Teknologi desain grafis dengan akses yang mudah, bahkan ada yang tidak berbayar ini, menjadikan dunia pendidikan menjadi semakin mudah dicapai.

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan PKM, tidak banyak guru SMK Negeri 2 Singkawang yang mampu menggunakan teknologi aplikasi berbasis Web, sedangkan mata jurusan yang tersedia di Sekolah kejuruan tersebut, salah satunya adalah jurusan Desain dan Komunikasi Visual. Para guru tersebut mengajar hanya dengan materi yang sudah ada, tanpa ada pembaruan teknologi yang seharusnya disesuaikan. Hal ini mengakibatkan keterampilan teknologi guru tidak berkembang menyesuaikan situasi. Hal ini juga berdampak pada kemampuan siswa dalam menggunakan teknologi aplikasi berbasis web.

Salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi aplikasi berbasis web ini, adalah dengan mengadakan sosialisasi dan pelatihan. Kegiatan pembinaan atau pelatihan ini diselenggarakan dengan salah satu tugas Perguruan Tinggi, yaitu sebagai pengemban Tridharma, selain sebagai tempat pendidikan dan pembelajaran.

Untuk itu, tim PKM berinisiasi untuk memberikan pelatihan kepada guru SMK Negeri 2 Singkawang mengenai penggunaan teknologi aplikasi berbasis web, untuk memperlancar proses pembelajaran sehingga menjadi lebih menarik, dan menambah keterampilan guru dalam penggunaan teknologi aplikasi berbasis web. Salah satunya adalah aplikasi *Canva*.

*Canva* merupakan salah satu aplikasi berbasis cloud yang memungkinkan siapa

saja dalam membuat desain seperti seorang profesional, baik dalam bentuk cetak maupun web. *Canva* didirikan oleh Melanie Perkins, Cliff Obrecht, dan Cameron Adams di Sydney, Australia pada tahun 2012 (Pack, 2021).

*Canva* merupakan salah satu aplikasi yang saat ini muncul di platform pembelajaran. *Canva* merupakan salah satu aplikasi desain grafis berbasis website yang sangat diminati saat ini. Saat ini *Canva* dapat diakses dengan mudah melalui komputer maupun mobile phone. Aplikasi *Canva* memiliki kelebihan yang menyaingi aplikasi yang saat ini tersedia untuk melakukan presentasi seperti Microsoft Powerpoint dan aplikasi lainnya (Leryan et al., 2018). Tidak hanya gratis, aplikasi *Canva* juga menyediakan beragam template dan model desain yang ingin dibuat, seperti, poster, kartu nama, worksheet, dan lain sebagainya. Dengan menggunakan template yang sudah disediakan oleh aplikasi ini, guru tidak lagi perlu mendesain dari awal, sehingga dapat mempermudah guru dalam desain presentasi ataupun desain lainnya. Rosidah (2021) memaparkan beberapa manfaat dari penggunaan aplikasi *Canva*, diantaranya adalah tersedianya lebih dari 420 ribu template yang dapat dimanfaatkan oleh siswa dan guru, sehingga mereka dapat menuangkan beragam kreativitas dalam media pembelajaran. Selain itu, *Canva* juga menyediakan lebih dari 75 juta foto dan lebih dari 3000 font yang dapat digunakan secara gratis.

Salah satu hasil yang memberikan gambaran positif mengenai *canva* dari kegiatan Pengabdian yang dilakukan sebelumnya adalah kegiatan kemitraan yang dilakukan oleh Arifin, dkk(2021). Hasil menunjukkan bahwa pelatihan penggunaan aplikasi *canva* memberikan manfaat besar dan tepat sasaran, yaitu guru dalam mendesain perangkat pembelajaran.

Diharapkan, setelah pelaksanaan kegiatan PKM ini, dapat meningkatkan kualitas guru-guru di SMK Negeri 2 Singkawang dalam menggunakan teknologi aplikasi berbasis web, yaitu *Canva*, dan dapat menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik.

## **METODE PELAKSANAAN**

Pelaksanaan PKM ini dilaksanakan pada tanggal 30 Mei 2022, pukul 08.00-14.00 di SMK Negeri 2 Singkawang, dan dihadiri oleh guru sebanyak 40 orang. Adapun lingkup kegiatan yang dilakukan dalam pelaksanaan PKM ini meliputi:

- a) Sosialisasi program dengan cara menghubungi pihak sekolah dan membahas kepentingan dan manfaat yang akan didapat. Selanjutnya didapat kesepakatan bersama, sehingga terjalin Kerjasama dengan sekolah mitra, yaitu SMK Negeri 2 Singkawang.
- b) Pelatihan, yang mencakup persiapan dan pelaksanaan. Pada tahap persiapan, pelaksana PKM mempersiapkan segala seperti penjadwalan, mendiskusikan bahan atau materi yang akan disampaikan pada saat pelatihan, mempersiapkan materi yang akan diberikan kepada peserta, dan perencanaan penggandaan materi yang akan diberikan, pelaksanaan pendampingan atau workshop mengenai pemanfaatan teknologi *Canva* kepada guru SMK Negeri 2 Singkawang, dan melihat hasil dari pelatihan *Canva* oleh guru SMK Negeri 2 Singkawang.

- c) Monitoring dan evaluasi, yang dilakukan selama dan setelah pelatihan *Canva* dilaksanakan. Monitoring bermaksud untuk melihat perkembangan dan kemajuan dari guru SMK Negeri 2 Singkawang terhadap materi *Canva* selama pelatihan berlangsung, sedangkan evaluasi adalah penilaian yang diberikan setelah pelaksanaan pelatihan, dengan melihat kekurangan atau kesulitan yang dihadapi oleh para peserta selama mengikuti pelatihan. Hal ini dilakukan agar dapat ditemukan solusi terbaik, sehingga kedepannya para peserta dapat menangani permasalahan yang dihadapi dalam penggunaan aplikasi *Canva*. Lembar evaluasi diberikan dengan menggunakan Skala Likert melalui Google Form, setelah pelatihan selesai dilaksanakan. Hasil Evaluasi ini kemudian dianalisis secara deskriptif dan diukur dengan 4 kategori, yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju (Arikunto, 2010).

### HASIL KEGIATAN

Pelatihan aplikasi *Canva* ini dilaksanakan melalui beberapa tahapan. Tahapan pertama, yaitu pra-kegiatan, yang dilakukan dengan menghubungi perwakilan guru yang berada lokasi yang menjadi tempat pelaksanaan pelatihan, yaitu SMK Negeri 2 Singkawang. Pra kegiatan ini dilakukan secara online, melalui WhatsApp dan Zoom platform, dikarenakan lokasi pelaksanaan berada cukup jauh dari Universitas Tanjungpura, yaitu sekitar 3 jam perjalanan melalui transportasi darat. Dalam diskusi pra kegiatan ini, pelaksana PKM dan pihak sekolah mendiskusikan materi yang nantinya akan diberikan kepada guru SMK Negeri 2 Singkawang.



**Gambar 1:** Pembukaan Kegiatan PKM di SMK Negeri 2 Singkawang

Selanjutnya kegiatan PKM dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 30 Mei 2022, pukul 08.00-14.00 di SMK Negeri 2 Singkawang. Kegiatan ini diikuti oleh 40 orang guru SMK. Kegiatan PKM dimulai dengan menyanyikan lagu Indonesia Raya, yang kemudian diikuti oleh beberapa kata sambutan, diantaranya adalah kata sambutan sekaligus pembukaan oleh Kepala SMK Negeri 2 Singkawang, kata sambutan kepala dinas Singkawang, dan kata sambutan oleh ketua PKM Universitas Tanjungpura.



**Gambar 2:** Kata Sambutan oleh Ketua PKM di SMK Negeri 2 Singkawang

Kegiatan inti dari pelatihan aplikasi *Canva* ini dimulai dengan presentasi dari Dr. Venny Karolina, S.Pd, MA, yang memberikan brainstorming mengenai pengertian dasar dan manfaat dari penggunaan aplikasi *Canva*. Selain itu, Dr. Venny Karolina, S.Pd, MA juga memaparkan apa saja yang bisa dibuat melalui aplikasi *Canva*.saja yang bisa dibuat melalui aplikasi *Canva*.



**Gambar 3:** Penyampaian materi oleh Dr. Venny Karolina, S.Pd, MA

Selanjutnya peserta di arahkan ke laboratorium komputer sekolah, agar dapat langsung mempraktekkan penjelasan yang telah disampaikan. Materi ini diberikan oleh ibu Yusawinur Barella, M.Pd. Beliau memaparkan dengan detail bagaimana membuat akun *Canva*, fitur-fitur yang terdapat pada *Canva*, membuat presentasi , poster, dan lain sebagainya.



**Gambar 4:** Penyampaian materi oleh Yusawinur Barella, M.Pd

Selanjutnya semua peserta diminta untuk membuat suatu poster dengan menggunakan aplikasi *Canva*, sebagai salah satu bentuk evaluasi dari materi yang sudah disampaikan sebelumnya. Para guru yang menjadi peserta sangat bersemangat untuk membuat poster tersebut dengan menggunakan ide-ide kreatif mereka. Selama kegiatan ini, pelaksana PKM memonitoring dan memberikan pembinaan mengenai penggunaan *Canva*.

Sebagai penutup kegiatan, kegiatan diakhiri dengan pengisian angket oleh para peserta yang berisikan persepsi mereka mengenai pelaksanaan pelatihan aplikasi *Canva*. Hasil yang diperoleh dari angket persepsi peserta mengenai pelatihan *canva* bagi guru SMK Negeri 2 Singkawang adalah sebagai berikut :

**Tabel 1.** Hasil persepsi peserta mengenai pelatihan *Canva* terhadap guru SMK Negeri 2 Singkawang

No	Pernyataan	Nilai (%)	Kategori
1	Saya merasa puas atas materi yang disampaikan	90 %	sangat baik
2	Materi yang disampaikan sangat relevan dengan apa yang saya perlukan saat ini	82%	sangat baik
3	Waktu yang disampaikan dalam penyajian materi cukup	85%	sangat baik
4	Teknik penyajian materi oleh narasumber memudahkan saya untuk memahami materi yang disajikan	83%	sangat baik
5	Saya berharap ada lagi kegiatan pelatihan teknologi seperti ini kedepannya	90%	sangat baik

Berdasarkan data Tabel I diatas, diketahui bahwa sebanyak 90% dari guru-guru yang menjadi peserta pelatihan menyatakan kepuasannya atas materi yang disampaikan. Menurut para guru tersebut, materi yang diberikan, yaitu penggunaan aplikasi *canva* sangat membantu meningkatkan kemampuan mereka dalam pemanfaatan media pembelajaran visual. Hampir semua fitur yang terdapat di aplikasi *canva* dapat dimanfaatkan sebagai sumber media pembelajaran visual. Hanya saja terdapat beberapa kekurangan, seperti waktu yang digunakan dalam pelatihan ini sepertinya dirasakan kurang bagi beberapa peserta atas beberapa alasan, diantaranya

kemampuan guru dalam mengoperasikan laptop ataupun komputer yang belum dapat dikatakan bisa. Selain itu, pelatihan atau pembinaan yang diberikan masih terfokus pada presentasi dan video pembelajaran, sehingga tidak semua fitur dapat dibahas secara detail.

## KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan dari kegiatan pelatihan Canva kepada guru SMK Negeri 2 Singkawang adalah berbagi ilmu mengenai aplikasi canva untuk peningkatan kualitas guru dalam pengajaran. Kegiatan ini juga memberikan penguatan bahwasannya seluruh peserta pelatihan sebanyak 40 orang menyatakan puas pada proses pelatihan yang diberikan oleh pelaksana PKM.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada Universitas Tanjungpura dan semua pihak yang telah membantu pendanaan pada kegiatan PKM (pengabdian Kepada Masyarakat) tahun 2022. Dari hasil kegiatan pengabdian yang sudah dilakukan di SMK Negeri 2 Singkawang, tim PKM mencoba untuk memberikan beberapa sarang, yaitu :1). Masih diperlukan tindak lanjut dan monitoring secara berkelanjutan terhadap penggunaan aplikasi Canva; 2). Penggunaan Aplikasi canva sebaiknya tidak hanya diterapkan kepada guru saja, namun juga terhadap peserta didik, agar pembelajaran akan berjalan lebih menarik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, A. N., Ismail, Daud, F., & Azis, A. (2021). Pelatihan Aplikasi *Canva* Sebagai Strategi Untuk Meningkatkan Technological Knowledge Guru Sekolah Menengah di Kabupaten Gowa. *Seminar Nasional Hasil Pengabdian 2021 : "Penguatan Riset, Inovasi, dan kreativitas Peneliti di Era Pandemi Covid19*, 468-472.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan praktek*. Rineka Cipta.
- Canva*: design for everyone. (2014, June). *T+D*, 68(6), 17. <https://link.gale.com/apps/doc/A370886444/AONE?u=wash89460&sid=bookmark-AONE&xid=fa70c40d>
- Erten, P. (2022). Analyzing Vocational High Schools Within the 21st Century Learner and Teacher skills Spectrum. *Education and Science*, 47(209), 261+. <https://link.gale.com/apps/doc/A699669456/AONE?u=wash89460&sid=bookmark-AONE&xid=e7b38276>
- Hackman, S. T., & Reindl, S. (2022). Challenging EdTech: Towards a More Inclusive, Accessible and Purposeful Version of EdTech. *Knowledge Cultures*, 10(1), 7+. <https://link.gale.com/apps/doc/A701138457/AONE?u=wash89460&sid=bookmark-AONE&xid=73bef792>
- Hijrah, L., Arransyah, M. F., Putri, K., Arija, N., & Putri, R. K. (2021). Pelatihan Penggunaan *Canva* Bagi Siswa di Samarinda. *JURNAL PLAKAT*, 3(1).



- Lee, S. S., Hung, D., & Teh, D. W. (2014). Toward 21st Century Learning : An Analysis of Top Performing Asian Education System's Reforms. *Asia-Pasific Edu Res*, 23(4), 779-781. <http://doi.org/10.1007/s40299-014-0218-x>
- Leryan, L. P. A., Darmingtyas, C. P., Hutomo, M. P., & Printina, B. I. (2018, Oktober). The Use of *Canva* Application as an Effective Presentation Media Learning History. In *Prosiding Seminar Nasional ""Dunia Pendidikan dalam Perubahan Revolusi 4.0* (pp. 190-203). "Sanata Dharma University Press. [doi.org/10.24071/sn.fkip.2018.20](http://doi.org/10.24071/sn.fkip.2018.20)
- Pack, T. (2021). Create Your Own Designs on *Canva*. *Information Today*, 38(3), 19. <https://link.gale.com/apps/doc/A656647595/AONE?u=wash89460&sid=bookmark-AONE&xid=cd8662ac>
- Rosidah, A. (2021, Mei). *Memanfaatkan Canva for Education untuk Membuat Media Pembelajaran Digital*. LPMPDKI. Retrieved April Selasa, 2022, from <https://lpmpdki.kemdikbud.go.id/memanfaatkan-Canva-for-education-untuk-membuat-media-pembelajaran-digital/>
- Suprihatiningrum, J. (2013). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta. AR-RUZZ Media.
- Veletsianos, G., & Moe, R. (2017). The rise of educational technology as a sociocultural and ideological phenomenon. *Educause Review*. <https://er.educause.edu/articles/2017/4/the-rise-of-educational-technology-as-a-sociocultural-and-ideological-phenomenon>.
- Yaniz, C., Okada, A., & Palau, R. (2015). New learning scenarios for the 21 st century related to Education, Culture, and Technology. *Universities and Knowledge Society Journal*, 12(2), 87-102.