

PENINGKATAN KEMAMPUAN PENGGUNAAN APLIKASI CANVA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DAN PUBLIKASI PADA GURU HIMPAUDI KECAMATAN UNGARAN BARAT

**Errika Dwi Setya Watie¹, Retno Manuhoro Setyowati², Yofiendi Indah
Indainanto³**

¹Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Semarang, errika@usm.ac.id

²Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Semarang, retnomanuhoro@usm.ac.id

³Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Semarang, yofiendi@usm.ac.id

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi yang cepat, menuntut semua orang yang terlibat di dalamnya untuk bisa mengikuti perkembangan tersebut. Namun demikian realitanya, dengan segala keterbatasan yang ada baik secara internal maupun eksternal, kecepatan dalam mengikuti perkembangan teknologi pun juga beragam. Kebutuhan untuk meningkatkan kemampuan penggunaan perkembangan teknologi informasi ini juga dirasakan oleh guru-guru Himpaudi Kecamatan Ungaran Barat. Perangkat telepon pintar yang dimiliki bisa dioptimalkan guna menunjang tugasnya sebagai guru dan sebagai bagian dari sekolah tempatnya bekerja serta organisasi Himpaudi yang menaunginya. Guru Paud saat ini bukan hanya dituntut untuk mampu mengajar, namun juga bisa membuat media pembelajaran yang menarik sekaligus media publikasi, baik untuk kepentingannya sendiri, PAUD/TK tempat bekerjanya, hingga organisasi himpaudi yang menaunginya. Kebutuhan akan pembuatan media pembelajaran dan publikasi yang cepat dan menarik inilah yang coba difasilitasi oleh tim pengabdian dari USM, melalui pengenalan penggunaan aplikasi canva sekaligus meningkatkan literasi guru pada etika dan hak cipta yang mengikuti penggunaan aplikasi ini.

Kata Kunci: canva, guru, himpaudi, media pembelajaran, publikasi

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang cepat menuntut semua pihak yang terlibat didalamnya untuk bisa merespon dan menguasai perkembangan teknologi tersebut secara cepat juga. Pihak yang terlibat disini, mulai dari mereka pengembang program, pemilik data utama, hingga pengguna sebagai *end user*. Namun demikian, realitanya di masyarakat kecepatan dalam mengikuti perkembangan teknologi ini tidak dirasakan merata oleh semua orang, terutama di sisi *end user*. Berbagai masalah sosial, ekonomi, pendidikan, dan infrastruktur turut menyumbang timpangnya kemampuan penggunaan teknologi ini.

Kondisi timpangnya respon akan perkembangan teknologi ini digambarkan pada artikel jurnalis nuansa, yang mendeskripsikan bahwa saat ini dunia pendidikan menjadi salah satu yang terdampak. Hampir di seluruh jenjang pendidikan, menuntut adanya penggunaan teknologi informasi, terutama dalam mencari sumber belajar dan penggunaan

media pembelajaran (Rusydi, 2017; Suryadi, 2015; Anih, 2016; Siregar & Marpaung, 2020). Akan tetapi, pada kenyataannya penerapan teknologi informasi dalam bidang pendidikan di Indonesia masih dalam tahap awal dan masih belum dimanfaatkan secara maksimal. Sehingga, menimbulkan berbagai hambatan dalam pelaksanaan pendidikan itu sendiri (Nuansa, 2022). Pada dunia pendidikan, permasalahan ketimpangan penggunaan teknologi dialami bukan hanya pada peserta didik, namun juga pada tingkat pengajar. (Watie & Fanani, 2019, hal. 167-174).

Kondisi di atasnya lah yang menjadi perhatian organisasi Himpaudi Kecamatan Semarang Barat, yang merasakan banyaknya guru yang dinaunginya kurang bisa memanfaatkan kemudahan yang ditawarkan melalui perkembangan teknologi yang ada. Optimalisasi pemanfaatan teknologi tersebut akan mampu mempermudah peningkatan kinerja guru, termasuk juga mendukung publikasi yang dibutuhkan sekolah tempat mengajar dan himpaudi. Kondisi kurangnya literasi akan perkembangan teknologi ini juga dirasakan pada realita bahwa pada aktifitasnya di media *online*, beberapa kali ditemukan kegiatan yang kurang mengindahkan etika dan kurang mempertimbangkan profesi yang ditekuninya sebagai guru. Termasuk juga kurangnya pemahaman akan adanya hak cipta.

Penerapan aplikasi Canva sebagai sarana penunjang kegiatan telah dioptimalkan dalam beberapa bidang mulai dari pengembangan bisnis (Imron et al., 2022; Wijayanti et al., 2022; Navastara et al., 2022; Wulandari et al., 2021; Astina, 2022), dan membantu dalam bidang penunjang pendidikan. Bagi bidang pendidikan aplikasi Canva dapat menjadi media alternatif yang dapat mendukung pembelajaran dengan desain-desain menarik. Dampak tersebut banyak pengajar membuat materi melalui aplikasi Canva (Rahmatullah et al., 2020; Alfian et al., 2022; Rizanta & Arsanti, 2022; Purba, 2022). Desain yang dihasilkan Canva tidak hanya berbentuk gambar, melainkan audio dan video yang mendorong inovasi media pembelajaran. Hal tersebut mendorong efektivitas media penggunaannya untuk media pembelajaran (T. Wulandari & Mudinillah, 2022; Rahmawati & Atmojo, 2021 Roma & Thahir, 2023). Dengan banyaknya tawaran desain di Aplikasi Canva yang menarik untuk media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar. Namun dalam penggunaannya membutuhkan keterampilan dan pelatihan sehingga hasilnya dapat memiliki daya tarik. Menanggapi hal tersebut, tim pengabdian merencanakan

untuk melaksanakan pengabdian yang lebih menekankan pada penggunaan Canva sebagai salah satu aplikasi desain populer yang bisa dengan mudah dan secara gratis digunakan. Penekanan penggunaan Canva dalam pembuatan media belajar. Sekaligus juga akan dipaparkan terkait etika dan literasi tentang hak cipta terkait.

METODE

Metode yang digunakan dalam pengabdian diberikan dalam bentuk pelatihan secara langsung. Untuk lokasi yang akan dituju dalam Pengabdian kepada Masyarakat ini berada di Jl. Gereja no 14, Dliwang, Ungaran Barat, Kab.Semarang yang nantinya akan berlangsung selama 4 bulan. Pengabdian kepada Masyarakat ini peserta dibatasi hanya sebanyak 25 orang guru dari Himpaudi Ungaran Barat, sebagai langkah memastikan praktik yang dilaksakan bisa mendapatkan asistensi yang cukup dari fasilitator dari tim pengabdian. Dalam pelaksanaannya sendiri dilakukan selama 1 (satu) hari di kantor Himpaudi Kecamatan Ungaran Barat.

Berikut ini adalah tahapan-tahapan pelaksanaan kegiatan. Pertama, Pengambilan Data Permasalahan Mitra. Mitra diajak berdiskusi untuk mendapatkan permasalahan yang dihadapi oleh mitra serta diberikan kemungkinan-kemungkinan solusi yang dapat diberikan untuk menyelesaikan masalah tersebut. Kedua, Analisis Permasalahan Mitra. Data permasalahan mitra kemudian dianalisis untuk mencari tahu solusi yang bisa digunakan untuk menyelesaikan masalah tersebut. Ketiga, Dari hasil analisis masalah tersebut, kemudian metode pelaksanaan di rumuskan. Pemberian materi dengan cara ceramah. Kemudian, Asistensi praktek langsung.

Ketiga, Evaluasi. Evaluasi dilakukan dengan cara menggunakan kuesioner yang diberikan sebelum dan sesudah pelatihan diberikan. Hal ini dilakukan sebagai indikator peningkatan pemahaman dari pelatihan yang diberikan oleh tim PkM kepada para peserta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengenalan akan permasalahan mitra membuat penyusunan materi pengabdian menjadi lebih terarah. Ada beberapa pesan dari pengelola himpaudi untuk juga menyisipkan etika dan pemahaman mengenai hak cipta pada para guru himpaudi. Para peserta mendapat pemaparan tentang 3 hal, yaitu Pentingnya Literasi tentang Etika dalam menampilkan karya di media online, pentingnya Literasi tentang Hak Cipta dalam

menghasilkan karya yang akan dibagikan ke orang lain, dan Penerapan aplikasi canva dalam upaya menciptakan media pembelajaran dan publikasi yang menarik dan efektif. Hal ini dilakukan agar para peserta memahami mulai konsep dasar hingga penerapannya. Proses keseluruhan pelaksanaan kegiatan berjalan dengan sangat baik.



Gambar 1. Pelatihan Pentingnya Literasi tentang Etika dan Literasi tentang Hak Cipta bagi Guru Paud Semarang PAUD/TK

Antusiasme peserta tampak dari interaksi yang terjadi sepanjang pelaksanaan kegiatan, mulai pemaparan materi hingga praktek langsung. Jumlah peserta yang sedianya dibatasi 25 peserta membengkak menjadi 39 peserta, karena antusiasme guru himpaudi yang sangat besar pada materi yang disampaikan. Pada pelaksanaan kegiatan, tim pengabdian dimulai dengan kegiatan tanya jawab dan pendampingan langsung pada peserta terkait pembuatan materi publikasi dan pembelajaran menggunakan canva. Respon peserta sangat baik, bahkan tak sedikit peserta yang sudah mempersiapkan materi apa yang akan diolah pada praktek yang dilakukan. Kegiatan pengabdian ini diikuti pula oleh penilik dan pengawas pendidikan anak usia dini, serta ketua himpaudi ungaran barat. Mereka pun tampak juga larut 13 mengikuti kegiatan pengabdian sampai akhir. Bahkan berniat untuk datang ke Universitas Semarang guna mendapatkan gambaran apakah bisa dilakukan perjanjian kerjasama yang lebih luas lagi.

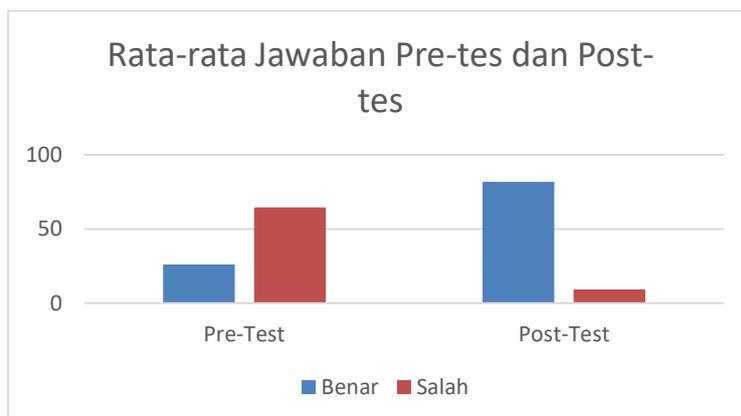


Gambar 2. Pelatihan Penggunaan Aplikasi Canva Media Pembelajaran Guru Paud Semarang PAUD/TK

Evaluasi kegiatan yang dilakukan setelah kegiatan pelatihan selesai dengan melihat respon antusias peserta, menjawab pertanyaan dan mengerjakan mini proyek desain pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan. Indikator keberhasilan kegiatan ini meliputi: Peningkatan jawaban benar dan respon positif para peserta pelatihan terlihat dari pemahaman peserta dalam mengerjakan soal dengan benar, dengan melihat skor nilai dari hasil kuesioner yang dibagikan sebelum pelatihan dan sesudah pelatihan. Hasil yang di dapat dari kuesioner adalah sebagai berikut tabel 1 dan gambar 3. Selain itu, peningkatan karya mini proyek yang dikerjakan peserta dengan menyelesaikan dengan baik, menjadi indikator berikutnya.

Tabel 1. Hasil Kuesioner Pengabdian Kepada Masyarakat

No	Pra Tes		Post Tes	
	Benar	Salah	Benar	Salah
1	2	8	9	1
2	3	7	8	2
3	4	6	10	0
4	3	7	8	2
5	2	8	9	1
6	3	7	8	2
7	4	6	10	0
8	3	7	9	1
9	2	8	10	0
10	4	6	8	2



Gambar 3. Grafik Kuisioner Pengabdian

Dari data grafik gambar 3 di atas, tampak jelas peningkatan kemampuan dan pemahaman dari peserta kegiatan pengabdian. Hal ini didukung pula dengan pernyataan ketua himpauldi ungaran barat bahwa dirinya berkeinginan kegiatan sejenis bisa dilakukan dalam naungan surat perjanjian kerjasama dalam jangka waktu yang lebih panjang. Adapun bentuk kuesioner dan hasil karya peserta ada pada lampiran dalam laporan ini

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kegiatan pelatihan Canva berhasil dilakukan dan peserta antusias dalam mengikuti kegiatan tersebut. Kegiatan pelatihan menunjukkan bahwa peserta dapat membuat media pembelajaran dengan menggunakan Canva dan mengetahui kegunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran. Selain itu, peserta juga memberikan umpan balik positif tentang pelatihan dan materi yang diajarkan terutama tentang etika bermedia dan Literasi tentang Hak Cipta.

Saran

Saran yang diberikan agar para peserta dapat terus mempraktekkan secara mandiri untuk meningkatkan kualitas desain agar dapat mengoptimalkan efisiensi waktu dan efektivitas media pembelajaran yang dilakukan. Harapannya, para peserta pelatihan juga diharapkan dapat mengimplimentasikan hasil pengetahuan kedalam media pembelajaran yang lebih baik untuk meningkatkan minat siswa PAUD/TK dalam belajar.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan PkM terlaksana atas kontribusi Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Semarang, dengan demikian penulis mengucapkan terima kasih atas sumbangsih moril dan materil untuk lancarnya kegiatan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfian, A. N., Putra, M. Y., Arifin, R. W., Barokah, A., Safei, A., & Julian, N. (2022). Pemanfaatan media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat UBJ*, 5(1), 75–84.
- Anih, E. (2016). Modernisasi Pembelajaran Di Perguruan Tinggi Berbasis Teknologi Informasi Dan Komunikasi Memasuki Abad 21. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 4(2).
- Astina, C. (2022). Peningkatan UMKM bidang pemasaran dan perekonomian melalui pemanfaatan aplikasi canva. *SOROT: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(2), 1–6.
- Imron, I., Ong, D., & Andriansah, A. (2022). Analisa Pengaruh Iklan Dari Aplikasi Design Canva Dalam Meningkatkan Penjualan Umkm. *Respati*, 17(2), 1–10.
- Navastara, D. A., Suciati, N., Faticah, C., Tjandrasa, H., Arifin, A. Z., Cahyaningtyas, Z. A., Niza, Y., Sierra, E., Sugianto, D., & Hadinata, K. C. (2022). Pemanfaatan E-commerce dan Media Sosial Guna Meningkatkan Ekonomi dan Proses Bisnis UMKM Koppontren NURILA Bangkalan. *Sewagati*, 6(4), 437–448.
- Purba, Y. A. (2022). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran matematika di smpn 1 na ix-x aek kota batu. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 6(2), 1325–1334.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media pembelajaran audio visual berbasis aplikasi canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Rahmawati, F., & Atmojo, I. R. W. (2021). Analisis media digital video pembelajaran abad 21 menggunakan aplikasi canva pada pembelajaran IPA. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6271–6279.
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran masa kini. *Prosiding Seminar Nasional Daring: Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(1), 560–568.
- Roma, N. L., & Thahir, I. (2023). Efektivitas Penggunaan Aplikasi Canva Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sebagai Media Pembelajaran IPA. *COMPASS: Journal of Education and Counselling*, 1(2), 181–186.

- Rusydi, I. (2017). Peranan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran dan perkembangan dunia pendidikan. *Warta Dharmawangsa*, 53.
- Siregar, Z., & Marpaung, T. B. (2020). Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Dalam Pembelajaran di Sekolah. *BEST Journal (Biology Education, Sains and Technology)*, 3(1), 61–69.
- Suryadi, S. (2015). Peranan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan pembelajaran dan perkembangan dunia pendidikan. *Informatika*. <https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/informatika/article/view/219>
- Wijayanti, L., Sukwadi, R., Prasetya, W., & Azels, W. A. (2022). Pelatihan Membuat Desain Iklan Digital Menggunakan Aplikasi Canva bagi UMKM Binaan ASPPUK. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 5(1).
- Wulandari, T., & Mudinillah, A. (2022). Efektivitas Penggunaan Aplikasi CANVA sebagai Media Pembelajaran IPA MI/SD. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah*, 2(1), 102–118.
- Wulandari, Z., Alam, A., Tyas, G. P., & Syahidah, Y. (2021). Webinar Dan Pelatihan Digital Marketing sebagai upaya meningkatkan promosi produk UMKM. *Jurnal Pengabdian UntukMu NegeRI*, 5(2), 45–51.