

## **Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Mendesain LKPD Interaktif bagi Guru-Guru SMP dan SMA Se-Kecamatan Kelubagolit Kabupaten Flores Timur**

**Sardina Ndukang<sup>1</sup>, Getrudis Wilhelmina Nau<sup>2\*</sup>, Hildegardis Missa<sup>3</sup>**

*<sup>1,2,3</sup>Program Studi Pendidikan Biologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Katolik Widya Mandira Kupang*

*\*Email korespondensi: getrudisnau@unwira.ac.id*

### **Abstrak**

#### **History Artikel**

#### **Received:**

Agustus-2024;

#### **Reviewed:**

Agustus-2024;

#### **Accepted:**

Agustus-2024;

#### **Published:**

November-2024

Pemanfaatan teknologi seperti aplikasi canva dalam pembelajaran dipandang perlu agar proses pembelajaran lebih menarik bagi peserta didik. Oleh karena itu, guru dituntut untuk menguasai keterampilan dalam menggunakan berbagai aplikasi yang mendukung pembelajaran termasuk canva. Permasalahannya adalah guru-guru belum terampil menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Tujuan kegiatan ini adalah memberikan pendampingan kepada guru-guru agar terampil dalam mendesain lembar kerja peserta didik (LKPD) interaktif berbasis aplikasi canva. Metode yang digunakan adalah metode presentase materi, pendampingan intensif dalam kelompok dan evaluasi. Hasilnya guru-guru mendapatkan pengetahuan cara mengakses dan menggunakan aplikasi canva dengan mudah, mendapatkan ide kreatif mendesain LKPD sesuai dengan materi yang diajarkan dan terutama motivasi untuk mengaplikasikan canva dalam pembelajaran.

**Kata kunci: Pemanfaatan, aplikasi canva, LKPD interaktif**

## **PENDAHULUAN**

Dunia pendidikan merupakan salah satu bidang yang menjadi saksi perubahan dramatis dalam paradigma kehidupan<sup>1</sup>. Sejalan dengan pesatnya perkembangan IT, guru-guru sebagai pilar utama dalam pendidikan, dihadapkan pada keharusan memanfaatkan berbagai inovasi baru guna memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif bagi peserta didik<sup>2</sup>.

Guru hebat adalah guru yang tidak hanya mampu menyampaikan materi secara komprehensif melalui penguasaan retorika yang dimilikinya, namun juga mampu memberi efek positif sehingga ilmu yang diberikannya betul-betul melekat pada setiap peserta didik. Hal ini tentu saja memerlukan upaya agar kegiatan belajar mengajar berjalan efektif, kondusif serta aktif sehingga menciptakan suasana guru bahagia mengajar dan siswa senang belajar<sup>3,1</sup>.

Salah satu hal yang wajib disadari oleh guru adalah bahwa ia sendiri merupakan pelajar. Ini berarti bahwa guru harus terus menerus belajar. Dengan demikian ia akan memperkaya dirinya dengan berbagai ilmu sebagai bekal dalam melaksanakan tugasnya baik sebagai pengajar maupun sebagai demonstrator yang mampu memperagakan apa yang diajarkannya secara didaktis demi terwujudnya keberhasilan proses pembelajaran<sup>4</sup>.

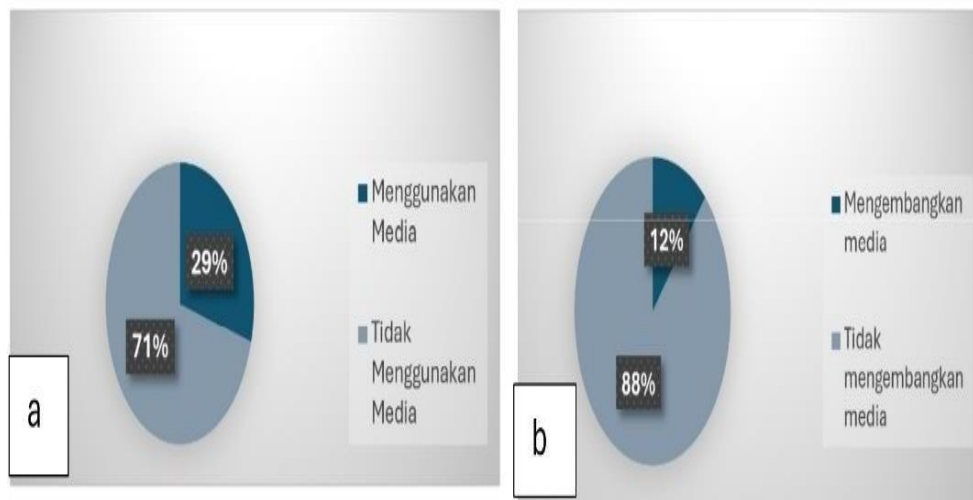
Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam mewujudkan keberhasilan proses pembelajaran nampaknya memiliki andil yang sangat besar terhadap kemenangan guru dalam mengajar. Selain menciptakan suasana gembira, media pembelajaran juga memberikan kemudahan bagi guru untuk menyampaikan materi sekaligus kemudahan bagi peserta didik untuk menerima materi tersebut.

Berbicara terkait media pembelajaran selalu relevan dengan perkembangan zaman dan karakteristik peserta didik dari satu generasi ke generasi berikutnya<sup>5</sup>. Penggunaan media dalam pembelajaran juga menunjukkan suatu kemajuan yang luar biasa, mulai dari media tradisional misalnya buku teks dan papan tulis sampai pada media online dan digital misalnya Internet. Perkembangan pemanfaatan media dalam setiap kegiatan pembelajaran juga menunjukkan

variasi yang berbeda-beda. Ada guru yang sudah memanfaatkan teknologi mutakhir, dan ada juga guru yang masih senang menggunakan media tradisional. Hal ini berarti pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat berbeda menurut letak geografis suatu wilayah. Dari perspektif ini, dapat dikatakan bahwa media baik yang paling tradisional ataupun yang paling modern sekalipun masih akan relevan untuk digunakan tergantung pada wilayah mana pemanfaatan itu diarahkan dan akan selalu berkaitan dengan ketersediaan sarana dan prasarana dari satuan pendidikan. Itulah sebabnya, pemanfaatan media pembelajaran selalu disarankan untuk melakukan analisis kebutuhan terlebih dahulu yang biasanya mencakup identifikasi kebutuhan dan karakteristik peserta didik, ketersediaan sarana dan prasarana, serta kecocokan dengan materi dan model pembelajaran yang digunakan.

Penggunaan media pembelajaran yang didasarkan pada analisis kebutuhan seyogyanya wajib dikembangkan oleh guru sendiri. Guru di dalam kelasnya sendiri yang mengenal secara baik karakteristik maupun kebutuhan peserta didiknya, sekaligus ketersediaan sarana dan prasarana pendukung maupun karakter materi yang diampunya dan model pembelajaran yang ingin dipakainya. Oleh karena itu, guru dituntut untuk terampil mengembangkan media dan menerapkan media tersebut ke dalam pembelajaran di dalam kelasnya. Permasalahan yang terjadi di lapangan adalah banyak guru yang belum memiliki keterampilan mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi. Padahal seiring perkembangan teknologi yang makin pesat dan cepat, guru juga dituntut agar mampu menyesuaikan diri termasuk kemampuan melek teknologi agar mampu bersaing dan tidak ketinggalan.

Hasil survei awal yang dilakukan terhadap guru-guru di SMP dan SMA di Kecamatan Kelubagolit Kabupaten Flores Timur tentang pemanfaatan media pembelajaran dan kemampuan mengembangkan media berbasis aplikasi menunjukkan bahwa sebagian besar guru belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran di dalam kelas dan kurang memanfaatkan teknologi dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif (Gambar 1.)



**Gambar 1.** Pemanfaatan Media dalam pembelajaran (a) dan pemanfaatan aplikasi untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif (b)

Dari fakta pada gambar 1 di atas mengindikasikan bahwa edukasi akan pentingnya media dalam proses pembelajaran sangat penting dilakukan. Media pembelajaran dapat dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi yang ada. Saat ini guru-guru di seluruh Indonesia diwajibkan memiliki akun belajar.id yang mana memberikan kesempatan kepada guru untuk mengembangkan diri termasuk salah satunya mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi canva. Melalui akun belajar.id, guru bebas mengakses aplikasi canva secara gratis tanpa berbayar dan tidak dibatasi pada fitur tertentu.

Canva sendiri adalah salah satu platform desain online yang menyediakan berbagai layanan untuk membuat desain seperti presentasi, poster, resume, pamflet, grafik, brosur, spanduk, bulletin, infografis, penanda buku dan lain sebagainya<sup>6</sup>. Kelebihan aplikasi canva adalah memiliki beragam desain yang menarik, praktis digunakan dan dapat dioperasikan tidak hanya menggunakan laptop tetapi juga bisa menggunakan handphone<sup>7</sup>.

Aplikasi ini bisa dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik untuk melaksanakan pembelajaran yang berbasis teknologi. Beberapa penelitian juga menunjukkan bahwa ada peningkatan presentase hasil belajar peserta didik setelah menggunakan media audio visual berbasis canva<sup>8</sup>.

Berdasarkan hal ini, maka dapat dikatakan bahwa aplikasi canva dapat digunakan untuk membantu memperbaiki kualitas pembelajaran dengan mengembangkan media pembelajaran yang interaktif. Dengan demikian pendampingan terhadap guru-guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif berbasis aplikasi canva perlu dilakukan untuk membantu guru untuk memanfaatkan teknologi secara optimal. Walaupun banyak tutorial pengaplikasian canva yang tersedia online namun edukasi yang kompherensif yang dilakukan dengan diikuti motivasi secara langsung terhadap guru-guru sangat penting dilakukan. Hal ini bertujuan agar guru-guru termotivasi sekaligus terampil mengembangkan media pembelajaran berbasis aplikasi sekaligus menjadi kegiatan mengimplementasikan keterampilan yang dimiliki oleh tim PkM khususnya mahasiswa yang dilibatkan. Dengan demikian sesuai dengan program merdeka dalam belajar.

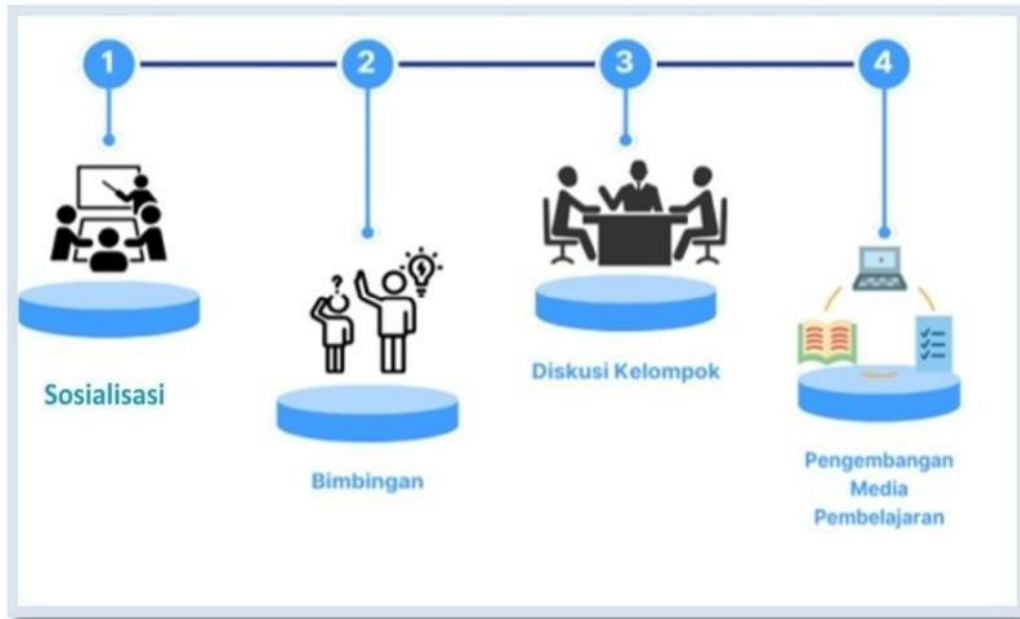
## **METODE PELAKSANAAN**

Tahapan pelaksanaan PkM ini adalah:

**Sosialisasi/penyuluhan**, dilakukan untuk memberikan pemahaman kepada guru-guru terkait pentingnya pemanfaatan media dalam meningkatkan kualitas output pembelajaran dan motivasi untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Sosialisasi dilakukan oleh tim PkM dalam hal ini tim dosen melalui metode presentase dan mitra sebagai partisipan.

**Pendampingan/bimtek**, dilakukan untuk meningkatkan keterampilan guru Mendesain Media Pembelajaran interaktif berbasis aplikasi canva seperti LKPD Interaktif dan video pembelajaran. Bimtek dilakukan oleh tim dosen dan mahasiswa kepada mitra yang dibagi ke dalam beberapa kelompok agar lebih efektif dalam pembimbingan.

**Evaluasi**, dilakukan dengan meminta respon peserta secara langsung untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan hasil sosialisasi dan bimtek yang dilakukan. Evaluasi juga dapat memberikan gambaran kesesuaian pelaksanaan program dengan kebutuhan mitra<sup>9</sup>. Skema pelaksanaan dapat dilihat pada gambar 2 berikut.



**Gambar 2.** Skema metode pelaksanaan kegiatan PkM

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pemanfaatan teknologi sangat dibutuhkan dalam merancang, menganalisis, mengembangkan, mengevaluasi dan mengimplementasikan materi ke dalam pembelajaran. Hal ini tentunya akan memberikan dampak positif jika guru-guru menguasai keterampilan-keterampilan dasar mengaplikasikan teknologi dalam pembelajaran dimaksud.

Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilaksanakan bagi guru-guru SMP dan SMA di Kecamatan Kelubagolit Kabupaten Flores Timur berjalan dengan baik. Guru-guru yang hadir sebanyak 20 orang menunjukkan antusiasme mereka terhadap kegiatan tersebut. Kegiatan diawali dengan dibuka oleh ketua tim pengabdian (Gambar 3). Selanjutnya kegiatan dilanjutkan dengan penyampaian materi tentang penggunaan teknologi dalam pembelajaran termasuk aplikasi canva; cara mengakses aplikasi canva secara gratis bagi guru-guru di seluruh Indonesia; cara mendesain LKPD sesuai dengan template yang disediakan; cara menyisipkan gambar, video atau suara; dan cara menyimpan hasil desain untuk digunakan (Gambar 4).



**Gambar 3.** Kegiatan dibuka oleh ketua tim



**Gambar 4.** Pemaparan materi oleh pemateri

Kegiatan selanjutnya adalah bimbingan teknis yang dilakukan di dalam kelompok-kelompok kecil sekaligus sharing dan diskusi terkait teknik-teknik penggunaan canva (Gambar 5). Kegiatan diakhiri dengan evaluasi yang disampaikan langsung oleh peserta (Gambar 6).



**Gambar 5.** Bimtek dalam kelompok diskusi



**Gambar 6.** Evaluasi oleh salah satu peserta

Dari penyampaian respon peserta terhadap materi yang disampaikan dan metode bimbingan maka diperoleh hasil dan luaran dari kegiatan PkM ini, yang meliputi (1) peserta termotivasi untuk mengaplikasikan canva dalam pembelajaran karena kemudahan mengakses canva tanpa biaya aplikasi; (2) peserta termotivasi untuk memperbaiki kualitas pembelajaran dengan mengaplikasikan canva untuk mendesain LKPD yang interaktif dan menarik; (3) peserta lebih terampil mendesain LKPD sesuai dengan materi dan template yang telah disediakan dalam canva dan menyisipkan berbagai video, suara dan gambar agar lebih menarik; (4) kesulitan-kesulitan peserta yang selama ini sudah menggunakan canva menjadi teratasi karena ada sharing dan diskusi intensif dan bimbingan langsung dari tim PkM.

Capaian penting dari kegiatan ini adalah peningkatan motivasi peserta atau guru-guru dalam menyadari akan permasalahan dalam kelasnya. Permasalahan di dalam kelas sangat kompleks dan salah satunya adalah cara mengatasi kebosanan yang dialami oleh peserta didik.

Kebosanan yang dialami oleh peserta didik dapat diatasi dengan menerapkan cara belajar yang menarik dan interaktif. Cara belajar yang demikian salah satunya dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Di zaman ini, teknologi telah dianggap sebagai kunci menciptakan lingkungan belajar yang lebih kreatif, dinamis dan relevan<sup>10</sup>.

Canva dalam pembelajaran adalah teknologi menarik karena ramah pengguna, mudah diaplikasikan menggunakan *handphone*, mudah diakses, menyediakan fitur desain yang kuat dan memungkinkan guru dan peserta didik menciptakan konten pembelajaran dengan menggabungkan elemen-elemen teks, visual dan grafis dengan sangat mudah<sup>11</sup>. Canva dapat membantu guru dan peserta didik mengungkapkan ide dan pemahaman mereka dengan cara yang menarik<sup>12</sup>.

Dengan tersedianya platform yang sangat menarik ini maka kesadaran akan kesiapan guru untuk mengimplementasikannya ke dalam pembelajaran menjadi sangat penting. Dengan demikian, kegiatan ini menjadi sangat bermanfaat dan sangat disadari oleh peserta kegiatan PkM ini yang disampaikan langsung oleh mereka.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan PkM ini maka dapat disimpulkan bahwa: (1) Guru-guru termotivasi mengaplikasikan teknologi dalam proses pembelajaran; (2) Guru-guru terampil menggunakan aplikasi canva dalam mendesain media pembelajaran yang sesuai.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Barus, C. S. A. 2023. *Bab 1 Pengantar Karakteristik Pendidik dan Peserta Didik Abad 21, Karakteristik Peserta Didik Abad 21*, p. 1
- [2] Adiba, F., Andayani, D. D., Risal, A. A. N., Edy, M. R., Suriyanto, D. F. 2023. Transformasi Pembelajaran di Era Digital: Penerapan Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Keterampilan Guru SMP di Kabupaten Takalar. *Teknovokasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(3)
- [3] Setiawan. U. 2022. *Konsep Dasar Media Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada
- [4] Usman, 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers
- [5] Yaumi, M. Ragam Media Pembelajaran: dari pemanfaatan media sederhana ke penggunaan media multimedia. *Journal of Chemical information and Modeling*, 53(9):1689-1699
- [6] Junaedi, S. 2021. Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Kreativitas Mahasiswa Pada Matakuliah English For Information Communication and Technology. *Bangun Rekaprima*, 7(2)
- [7] Tanjung, R. E. dan Faiza, D. 2019. Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronik dan Informatika*, 7(2)
- [8] Rahmatullah, Innana dan Ampa, A. T. 2020. Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2)
- [9] Indrawati, Amalia, I., Nevrisa, A., Radhyatammardiyah, Amir, D. 2024. Penerapan Aplikasi Canva dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bagi Guru SMKN 5 Lhokseumawe Untuk Mengoptimalkan Potensi Belajar Siswa. *Jurnal Vokasi*, 8(1)
- [10] Sartika, S., Nurkhasanah, N., dan Rohmiasih, C. 2021. Literasi Baca Tulis dan Menyimak Lagu Bagi Pemelajar Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing. *Seminar Nasional SAGA #3*, 3(1), 2136-2223
- [11] Rohmiasih, C., Rohmiati, C., dan Sartika, S. 2023. Pemanfaatan Media Pembelajaran Canva

- [12] Mila, N., Nuralamsyah, Alisyahbana, A.N.Q.A., Arisah, N., dan Hasan, M. 2021. Efektivitas Pemanfaatan Canva Sebagai Media Pembelajaran Daring. Prosiding Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian, 978-623