

**PELATIHAN PEMBUATAN MATERI PRESENTASI DAN VIDEO PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN APLIKASI CANVA
KEPADA GURU DI KOTA MEDAN DAN JAYAPURA SECARA ONLINE**

Nur Fadilah Bakri, Eva Susanty Simaremare, Irene S. Lingga, Rizka Agustine Susilowaty
Jurusan Farmasi, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Cenderawasih
Jalan Kamp Walker, Wamena, Kota Jayapura. Kode Pos:
E_mail: nfadhilah88@gmail.com

Abstrak: Pandemi Covid 19 membawa perubahan baru dalam lini kehidupan manusia saat ini termasuk dalam lini pendidikan. Belajar *daring* (dalam jaringan/*online/e-learning*) adalah hal baru dalam dunia pendidikan di Indonesia saat ini, sehingga perubahan ini menuntut para pendidik, khususnya guru agar mampu menyesuaikan dengan kebutuhan pengajaran seperti membuat presentase dan video pengajaran yang menarik. Oleh karena itu, untuk menjawab kebutuhan tersebut maka kami membuat pelatihan membuat materi dan video presentase yang menarik bagi para guru di Kota Medan-Jayapura secara online. Tujuan dari pelatihan ini adalah agar para guru dapat membuat presentase dan video menarik untuk keperluan pengajaran kepada murid-murid di sekolah. Pelatihan ini dilakukan selama 10 hari secara online dengan menggunakan aplikasi Telegram, dimana pelatih memberikan materi yang diupload ke aplikasi telegram dan memberikan tugas kepada semua peserta. Aplikasi yang digunakan dalam pelatihan ini adalah Canva yang merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk mendesain beberapa hal dengan mudah. Jumlah peserta yang mendaftarkan diri pada pelatihan adalah 43 peserta namun pada akhir pelatihan hanya 19 orang yang dapat menyelesaikan pelatihan dengan baik dan mendapatkan sertifikat dari kegiatan pelatihan ini. Hasil dari pelatihan ini adalah guru-guru sudah mampu membuat materi dan video presentase yang menarik dengan menggunakan aplikasi Canva yang akan sangat berguna dalam proses belajar mengajar khususnya selama masa belajar mengajar secara *daring*.

Kata Kunci: Aplikasi Canva, pembelajaran *online*, guru Medan dan Jayapura.

**TRAINING FOR MAKING PRESENTATION MATERIALS AND LEARNING VIDEOS
USING THE CANVA APPLICATION
TO TEACHERS IN CITY OF MEDAN AND JAYAPURA BY ONLINE**

Abstract: Covid-19 pandemic brought the human life changes in education sector. Daring teaching method is a new thing in teaching and learning process in Indonesia at this moment, so that educators especially teachers should be able to adapt to the needs of teaching such as making a presenting of an interactive teaching and learning media, one of them is an interesting video. Based on the needs of teaching, we made a training of making materials and an interesting presenting video for teachers in Medan – Jayapura by online. The aim of this training is to facilitate teachers in making an interesting presenting video for their students. This training was conducted for 10 days through online using telegram media, materials and tasks were uploaded in it. Application used in this training was Canva to design something easily. The participants at the beginning were 43 people, but at last there were only 19 finishing the products. The result of this training was the teachers could make materials and an interesting presenting video using Canva application. The products are very useful for online teaching and learning process.

Key words: Canva Application, Online Teaching Method, Medan and Jayapura Teachers.

PENDAHULUAN

Menurut Hamalik (2003) pembelajaran merupakan suatu hal yang terdiri dari unsur-unsur yang bersifat manusiawi, fasilitas atau perlengkapan, dan mekanisme proses yang saling terkait dan mempengaruhi satu sama lain guna mencapai tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Menurut Akmad Rohani dan Abu Ahmadi (1991) pembelajaran adalah suatu kegiatan yang terstruktur yang didalamnya terdapat unsur-unsur dimana masing-masing unsur tersebut, bersifat menyatu dan berjalan secara teratur, saling tergantung, saling melengkapi dan berkelanjutan, sedangkan pembelajaran dapat pula didefinisikan sebagai proses belajar yang mempunyai hal penting yaitu bagaimana mengupayakan agar siswa dapat aktif dalam menjalani proses belajar dari materi pelajaran yang diberikan agar mampu dipahami dan dikuasi dengan baik.

Menurut Hamalik (2003) unsur-unsur pokok penting dalam kegiatan belajar-mengajar adalah sebagai berikut: tujuan pembelajaran, peserta didik (siswa), tenaga kependidikan (guru), kurikulum, dan materi pembelajaran, metode pembelajaran, sarana (alat,

media) pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

Unsur-unsur pokok tersebut diuraikan sebagai berikut: (1) Tujuan pembelajaran merupakan hal yang paling penting yang harus ada dalam kegiatan belajar mengajar. Tujuan ini merupakan tolak ukur dari keberhasilan proses belajar mengajar. (2) Bahan / materi pembelajaran adalah materi keilmuan yang mengacu pada kurikulum yang dapat menunjang bagi tercapainya tujuan pembelajaran. (3) Metode pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh guru (pendidik) untuk menyediakan interaksi siswa-guru pada saat proses belajar mengajar berlangsung. (4) Media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan materi, isi, pesan pembelajaran baik secara audio maupun visual ataukah audio-visual. (5) Evaluasi pembelajaran merupakan hal yang sangat penting dalam kegiatan belajar mengajar dimana dengan adanya evaluasi pembelajaran ini dapat dilihat seberapa jauh tujuan instruksional dari kegiatan pembelajaran itu tercapai Hamalik (2003).

Pesatnya laju perkembangan teknologi di era modern sekarang ini telah banyak memberikan manfaat dalam kemajuan berbagai lini kehidupan

manusia. Perkembangan teknologi itu terutama terkait dengan teknologi informasi dan komunikasi yang ditunjang oleh teknologi elektronika. Manusia sebagai subjek pengguna teknologi harus mampu menggunakan atau memanfaatkan teknologi tersebut, maupun perkembangan teknologi selanjutnya. Manusia harus mampu beradaptasi dengan kemajuan teknologi tersebut, khususnya dibidang pendidikan. Khususnya belajar dari rumah, para guru dan siswa menjalani proses belajar mengajar dari rumah yang memanfaatkan teknologi karena dilakukan secara daring (dalam jaringan) dimana proses belajar mengajar daring ini memanfaatkan aplikasi atau web yang biasa disebut *e-learning*.

Adapun persepsi tentang defenisi *e-learning* menurut William Horton (2013) adalah: (1)*Electronic based e-learning*, yaitu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, artinya dalam hal ini tidak terbatas hanya pada penggunaan internet tetapi juga termasuk perangkat elektronik lainnya, seperti, OHP, LCD proyektor, video dan lain lain. (2)*Internet based* merupakan model pembelajaran yang memanfaatkan fasilitas internet, dimana fasilitas internet inilah yang merupakan

instrument utamanya. Artinya siswa dalam mengakses materi pembelajaran tidak ada lagi batasan jarak ,ruang dan waktu, bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja.

William Horton mengemukakan bahwa *e-learning* merupakan kegiatan pembelajaran berbasis web (yang bisa diakses dari internet). Tidak jauh berbeda dengan itu Brown (2000 dan Feasey, 2001 dalam Setiawardhani, 2013) secara sederhana mengatakan bahwa *e-learning* merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan (internet, LAN, WAN) sebagai metode penyampaian, interaksi, dan fasilitas yang didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar lainnya. Sedangkan menurut Darmawan (2014), *e-learning* merupakan kegiatan pembelajaran yang memanfaatkan jaringan (internet, LAN, WAN) sebagai metode penyampaian interaksi, dan fasilitas serta didukung oleh berbagai bentuk layanan belajar

E-learning dapat mempermudah interaksi antara peserta didik dengan bahan/materi pelajaran. Peserta didik juga dapat bertukar informasi atau pendapat mengenai berbagai hal yang menyangkut pelajaran. Selain itu, guru dapat menempatkan bahan-bahan

belajar dan tugas-tugas yang harus dikerjakan oleh peserta didik di tempat tertentu di dalam web untuk di akses oleh peserta didik.

Adapun karakteristik dari *e-learning* adalah: (1)menggunakan teknologi elektronik yang dapat memudahkan dalam hal mencari informasi dan melakukan komunikasi baik antara pendidik dan peserta didik, ataupun antara peserta didik dengan peserta didik lainnya. (2)Memanfaatkan media komputer, seperti jaringan komputer (computer networks) atau (digital media). (3)Menggunakan materi pembelajaran untuk dipelajari secara mandiri (*self learning materials*). (4)Materi pembelajaran dapat disimpan dalam suatu sistem sehingga memudahkan bagi para peserta didik mengakses materi yang diperlukan. (5)Memanfaatkan komputer untuk proses pembelajaran dan juga untuk mengetahui hasil kemajuan belajar, atau administrasi pendidikan serta untuk memperoleh informasi yang banyak dari berbagai sumber informasi (Horton, 2003).

Selama proses belajar mengajar tidak dipungkiri bahwa para siswa kerap kali mengalami kebosanan karena model pembelajaran yang terkesan tidak

interaktif. Hal ini terjadi karena kemungkinan pemberian materi oleh para guru tidak menarik secara penampilan. Para siswa umumnya tertarik dengan model pembelajaran yang unik, misalnya menampilkan model pembelajaran menggunakan materi penuh animasi dan video yang menarik.

Menurut Nurannisa (2017) bahwa proses pembelajaran konvensional telah banyak bersaing dengan adanya kemajuan teknologi sehingga para pengajar khususnya guru dalam hal ini perlu untuk membuat instruksi pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan dan motivasi para siswa.

Proses pembelajaran harus disesuaikan dengan kemajuan era dan kebutuhan para siswa khususnya para generasi milenial yang harusnya didekati dengan stimulus yang mudah diterima dan dilaksanakan (Adawiyah, 2019).

Media pembelajaran adalah suatu hal yang tidak bisa dipisahkan dari proses pendidikan karena sangat membantu dalam mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien misalnya membantu memperjelas materi yang masih samar (tidak konkrit) dan kurang dipahami oleh peserta didik menjadi lebih nyata (Abdullah, 2016) & (Supriyono, 2018).

Oleh karena itu, pada pengabdian kali ini kami mengadakan pelatihan pembuatan materi dan video pembelajaran yang menarik untuk para guru SMA di Kota Medan-Jayapura. Pelatihan ini menggunakan aplikasi *Canva* yaitu sebuah aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat materi presentase dan video pembelajaran yang menarik. Aplikasi ini sangat mudah dimengerti bahkan oleh pemula sekalipun dan mudah untuk di ajarkan secara *online*. Aplikasi *Canva* ini menyediakan jenis-jenis presentase seperti presentasi kreatif, Pendidikan, sederhana, bisnis, pemasaran, penjualan, arsitektur, periklanan, dan teknologi (Elvira, 2019). Dengan menggunakan aplikasi ini memungkinkan para guru dapat berinovasi dalam membuat desain presentase dan video pembelajaran sesuai dengan inovasi mereka masing-masing (Licius, 2018). Menurut Tejo (2011) dengan menampilkan visualisasi pada presentasi pembelajaran maka diharapkan para siswa merasa hadir dan melihat langsung apa yang sedang dibahas dalam setiap mata pelajaran. Penampilan ini menjadikan materi tidak hanya sebatas tekstual saja namun juga secara visual.

METODE PENELITIAN

Subjek Penelitian

Subjek dari kegiatan ini adalah 43 orang, yang merupakan guru dari Kota medan dan Kota Jayapura.

Desain Penelitian

Pengabdian ini dilakukan dari tanggal 5 - 13 Agustus 2020 yang dilakukan secara *online* menggunakan aplikasi Telegram.

Pelaksanaan pengabdian dimulai dari membuka pendaftaran peserta yang dikhususkan untuk para guru di Kota Medan-Jayapura. Materi diberikan oleh Tim Farmasi Universitas Cenderawasih dengan format video yang diunggah ke dalam grup materi yang telah dibuat. Untuk mengukur tingkat pemahaman, peserta diberikan tugas untuk dikerjakan dan dikoreksi oleh Tim. Terdapat 10 materi yang diberikan secara bertahap sesuai dengan tingkat kesulitannya.

Adapun materi yang diberikan pada kegiatan pengabdian ini adalah mendesain status *Whatsapp*, mendesain kartu nama, mendesain logo, mendesain sertifikat, mendesain infografis, membuat poster/spanduk, mendesain profil institusi dan pribadi, mendesain sampul buku, mendesain materi presentase, membuat video presentase.

Metode Pengambilan Data

Data data dari kegiatan ini adalah dengan memberikan kuisisioner yang dibuat dalam format *google form* yang diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) kegiatan pelatihan. Tujuan memberikan *pretest* dan *posttest* adalah untuk mengetahui sejauh mana pemahaman para peserta tentang hal yang terkait mendesain dengan menggunakan aplikasi *canva* baik itu sebelum maupun sesudah pelatihan dilaksanakan.

Metode Analisis Data

Data diambil dari hasil jawaban dari *pretest* dan *post test*. Data berupa

nilai yang kemudian di ubah dalam bentuk persen. Dari nilai persentase tersebut dapat dilihat berapa persen peserta yang telah menguasai materi yang telah diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan ini dilaksanakan oleh Dosen Farmasi Jurusan Farmasi Universitas Cenderawasih. Selama kegiatan berlangsung terlihat antusiasme peserta pelatihan dengan banyaknya pertanyaan terkait materi dan pada saat pengerjaan tugas.

Penggolongan peserta pelatihan berdasarkan jenis kelamin ditunjukkan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Penggolongan Peserta Berdasarkan Jenis Kelamin

No.	Jenis Kelamin	Jumlah	% Jumlah
1	Laki-Laki	12	27,90 %
2	Perempuan	31	72,09 %
	Jumlah	45	100 %

Jumlah peserta guru yang berjenis kelamin laki laki yang mengikuti pelatihan ini adalah 12 orang dengan nilai presentase 27,90 %, sedangkan guru yang berjenis kelamin perempuan adalah 31 orang dengan nilai presentase 72,09 %. Dari nilai presentase dan jumlah ini terlihat jumlah peserta guru

perempuan yang mengikuti pelatihan lebih banyak daripada perserta guru laki laki. Ketertarikan guru perempuan terhadap pelatihan ini lebih besar dibandingkan guru laki-laki.

Dalam kegiatan ini kami menyebar kuisisioner kepada para peserta melalui aplikasi *google form* yang bisa

diakses secara *online*. Kuisisioner di sebar sebelum dan sesudah pelatihan dilaksanakan.

Kuisisioner disebar sebelum pelatihan bertujuan untuk mengetahui apakah peserta pelatihan telah

mengetahui cara untuk mendesain beberapa hal menggunakan aplikasi canva seperti mendesain poster, sertifikat, selebaran, materi dan video presentase.

Tabel 2. Data Distribusi Sampel

No.	Keterangan	Jumlah
1	Kuisisioner yang disebar	43
2	Kuisisioner yang kembali	19
	Jumlah data	19
	Respon rate $(19/43)*100\%$	44,18%

Dari keseluruhan kuisisioner yang diberikan diawal sebelum pelatihan semua peserta mengisi kuisisioner dengan baik yaitu sebanyak 43 orang,

namun setelah pelatihan jumlah peserta yang mengisi kuisisioner hanya 19 orang saja. Sehingga *respon rate* yang didapatkan adalah senilai 44,18%.

Tabel 3. Data Hasil Kuisisioner Sebelum Pelatihan

No.	Pertanyaan	Jumlah		Persen (%)	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Apakah anda mengetahui program canva sebelumnya ?	5	38	11,63 %	88,37 %
2.	Apakah anda sebelumnya dapat mendesain konten visual seperti selebaran, stiker, poster dll dengan menggunakan aplikasi selain canva ?		43	0%	100%
3.	Apakah anda dapat membuat sertifikat dengan menggunakan aplikasi canva ?		43	0%	100%
4.	Apakah anda dapat membuat konten visual presentase selain menggunakan aplikasi Microsoft Power Point ?	1	42	2,32%	97,67 %

5.	Apakah anda dapat membuat video singkat yang menarik dari gambar dengan menggunakan aplikasi Canva ?	43	0%	100%
6.	Apakah anda dapat membuat video singkat dengan menggunakan aplikasi Canva ?	43	0%	100%
7.	Apakah anda mampu membuat profil institusi dan diri anda dengan menggunakan aplikasi Canva ?	43	0%	100%

Tabel 4. Data Hasil Kuisisioner Setelah Pelatihan

No.	Pertanyaan	Jumlah		Persen (%)	
		Ya	Tidak	Ya	Tidak
1.	Apakah anda mengetahui program canva sebelumnya ?	19	0	100%	0%
2.	Apakah anda sebelumnya dapat mendesain konten visual seperti selebaran, stiker, poster dll dengan menggunakan aplikasi selain canva ?	19	0	100%	0%
3.	Apakah anda dapat membuat sertifikat dengan menggunakan aplikasi canva ?	19	0	100%	0%
4.	Apakah anda dapat membuat konten visual presentase selain menggunakan aplikasi Microsoft Power Point ?	19	0	100%	0%
5.	Apakah anda dapat membuat video singkat yang menarik dari gambar dengan menggunakan aplikasi Canva ?	19	0	100%	0%
6.	Apakah anda dapat membuat video singkat dengan menggunakan aplikasi Canva ?	19	0	100%	0%
7.	Apakah anda mampu membuat profil institusi dan diri anda dengan menggunakan aplikasi Canva ?	19	0	100%	0%

Hasil dari kuisisioner awal tersebut memperlihatkan bahwa sebagian besar peserta tidak mengetahui sebelumnya tentang aplikasi Canva dan tidak ada peserta juga yang mengetahui cara untuk mendesain beberapa hal yang dimaksudkan tersebut. Terdapat 5 peserta (11,63%) yang mengetahui tentang adanya aplikasi canva ini, tetapi masih belum mengetahui bagaimana cara menggunakannya.

Setelah pelaksanaan kegiatan, kami menyebar lagi kuisisioner yang sama dan peserta yang mengisi kuisisioner sebanyak 19 peserta. Dari hasil kuisisioner akhir tersebut terlihat bahwa peserta sudah mampu membuat desain-desain visual yang disebutkan sebelumnya, khususnya membuat materi dan video presentase yang menarik dengan menggunakan aplikasi canva. Jumlah kuisisioner yang ada setelah pelatihan hanya 19 kuisisioner saja karena jumlah peserta yang mengikuti sampai akhir pelatihan adalah sebanyak 19 (44,18%) orang saja. Sehingga hanya 19 orang saja yang berhasil mendapatkan sertifikat dari pelatihan ini.

Hasil akhir dari kegiatan pengabdian ini adalah meningkatnya pengetahuan dan keterampilan para guru dalam membuat desain materi dan

video presentase sehingga dapat diaplikasikan untuk membuat materi dan video pembelajaran yang menarik untuk para siswa. Hal ini dapat terlihat dari hasil karya peserta yang semakin baik dari hari ke hari selama masa pelatihan

SIMPULAN

Aplikasi canva merupakan aplikasi desain yang dapat dipelajari dan dipahami dengan mudah terbukti dengan guru-guru SMA di Kota Medan-Jayapura telah dapat membuat materi dan video presentase dengan menggunakan aplikasi Canva sehingga model pembelajaran menjadi lebih menarik.

DAFTAR RUJUKAN:

- Adawiyah, Aprilla, Aan Hasanah, & Mia Fatimatul Muni. (2019). *Literasi Visual Melalui Teknologi Canva : Stimulasi Kemampuan Berbahasa Indonesia Mahasiswa*. Proceeding 3rd National Conference of Education of Suryakencana
- Ahmad Rohani. H.M dan Abu Ahmadi. (1991). *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmawan, Deni. (2016). *Pengembangan E-Learning Teori dan Desain*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Elvira Rahma Tanjung dan Delsina Faiza. (2019). Canva Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran Dasar Listrik Dan Elektronika. *Jurnal Vokasional Teknik Elektronika dan Informatika*. Vol. 7 (2).

- Hamalik, Oemar. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Horton, William dan Horton, Katherine. (2003). *E-Learning Tools and Technologies: A consumer guide for trainers, teachers, educators, and instructional designers*. USA : Wiley Publishing, Inc.
- Lucius Pravasta Alver Leryan, Christophorus Putro Damringtyas, Mario Priyo Hutomo dan Brigida Intan Printina. (2018). *The Use Of Canva Application As An Innovative Presentation Media Learning History*. Prosiding Seminar Nasional FKIP 2018, Desember 2018
- Nurannisaa, S. (2017). Menghadapi Generasi Visual; Literasi Visual untuk Menstimulasi Kemampuan Berpikir dalam Proses Pembelajaran. *Else (Elementary School Education Journal): Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Sekolah Dasar*, 1(2a), 48-59
- Ramli Abdullah. (2016). *Pembelajaran Dalam Perspektif Kreativitas Guru Dalam Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Lantanida Journal, Vol. 4 No. 1, 2016.
- R. Ibrahim dan Nana Syaodih S. (1993). *Perencanaan Pengajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Setiawardhani, Ratna Tiharita. (2013). Pembelajaran Elektronik (E-Learning) Dan Internet Dalam Rangka Mengoptimalkan Kreativitas Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pend. Ekonomi*. Vol. 1(2), Hal. 82-96.
- Supriyono. (2018). *Pentingnya Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume II, Nomor 1, Mei 2018.
- Tejo Nurseto. (2011). *Membuat Media Pembelajaran Yang Menarik*. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, Volume 8 Nomor 1, April 2011.