

Using Canva For Education to Improve the Skills of Physics Teachers in Pesisir Selatan in Developing Innovative Learning Media

Selma Riyasni^{#1*}, Widia Kemala Sari^{#2}, Vichi Syahril Chairani^{#3} Fadhilla Ulfa Jhora^{#4},
Muhammad Dhanil^{#5}

¹²³Universitas Negeri Padang
Padang, Sumatera Barat, Indonesia

*Correspondence: Selma.r@fmipa.unp.ac.id; Tel.: +62-852-6356-6260

Diterima 5 Oktober 2024, Disetujui 20 Nopember 2024, Dipublikasikan 30 Nopember 2024

Abstract – Utilization of ICT in learning is currently very important. Teachers are required to be able to develop learning media and create ICT-based learning resources. One of the problems in the Physics MGMP of Pesisir Selatan Regency is the lack of understanding in creating learning media and ICT-based learning resources. The government provides a Belajar.id account to get Canva Premium access to teachers, education personnel, and even students with the Canva for Education program. The implementation of technical guidance on creating learning media using the Canva for Education account can increase teachers' insight and skills in creating innovative learning media. The results of the implementation of technical guidance can be concluded that there has been an increase in the knowledge and skills of MGMP physics teachers in Pesisir Selatan Regency in creating learning media in the form of learning videos and e-modules using the Canva for education application with the help of the @belajar.id account.

Keywords — ICT in learning, Media Pembelajaran Inovatif, Canva For Education

Pendahuluan

Kemajuan teknologi, informasi dan komunikasi (TIK) telah berhasil mengubah berbagai berbagai aspek kehidupan manusia [1]. Perubahan yang terjadi menuntut kreativitas dan inovasi bagi setiap manusia agar tidak tertinggal dan dapat mengimbangi perubahan-perubahan yang terjadi. Dalam bidang Pendidikan, pemerintah telah melakukan berbagai inovasi dalam mengiringi perkembangan teknologi. Proses pembelajaran saat ini tidak lagi berpusat pada guru, melainkan berpusat pada peserta didik yang dikenal juga dengan pembelajaran aktif.

Pembelajaran yang aktif dapat terjadi dengan adanya bantuan media pembelajaran [2]. Media pembelajaran adalah alat yang digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan pesan atau materi ajar [3]. Media pembelajaran dapat berupa benda nyata, atau pun berupa gambar dan video yang dapat menggambarkan situasi

sebenarnya dari topik pembelajaran. Pembuatan media ini akan melibatkan keterampilan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi.

Penggunaan teknologi dalam Pendidikan memberikan manfaat yang positif bagi guru maupun peserta didik. Hal ini disebabkan oleh kemampuan teknologi yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa [4]. Menggunakan teknologi, informasi yang abstrak dapat diperlihatkan secara nyata. Dengan bantuan teknologi, penjelasan tentang fenomena alam dan materi fisika dapat disampaikan dengan lebih baik melalui berbagai bentuk media, seperti gambar, suara, dan video [5]. Tidak terkecuali dalam pembelajaran fisika, penting menggunakan teknologi untuk menyusun media dan bahan ajar inovatif. Perkembangan ICT dalam pembelajaran telah memunculkan berbagai macam aplikasi yang bisa digunakan untuk

membuat media pembelajaran inovatif. Salah satu contoh aplikasi yang mudah digunakan adalah canva.

Canva adalah sebuah aplikasi yang populer digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran karena memiliki fitur yang mudah dipahami. Dengan Canva, pengguna dapat menyajikan materi pembelajaran dalam berbagai bentuk, seperti gambar, suara, video, dan teks [6]. Selain itu, canva juga memiliki kemampuan untuk menyajikan informasi dalam bentuk animasi yang dapat didesain secara interaktif bagi siswa. Aplikasi ini juga memungkinkan pengguna untuk membuat kuis interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran. Selain itu, Canva telah menjadi media populer dalam mengembangkan materi pembelajaran, karena pemerintah memberikan dukungan terhadap aplikasi ini dalam upaya mengembangkan media pembelajaran [7]. Dengan menggunakan akun @guru.belajar.id, guru dapat mengakses konten premium yang memudahkan mereka dalam mengembangkan materi pembelajaran [8]. Namun, meskipun ada dukungan pemerintah dan akses ke konten premium melalui akun @guru.belajar.id, masih ditemukan beberapa kendala di lapangan. Guru seringkali mengalami kesulitan dalam menggunakan aplikasi tersebut dengan baik.

Hasil analisis pendahuluan menunjukkan bahwa penguasaan penggunaan media dalam mengembangkan pembelajaran fisika di sekolah menengah atas masih rendah. Berdasarkan kuisioner yang diberikan pada guru yang tergabung dalam MGMP fisika Kabupaten Pesisir Selatan, hanya sekitar 39% dari guru-guru tersebut yang dapat menggunakan aplikasi Canva dalam pembuatan media pembelajaran, seperti video pendek. Selain itu, sekitar 52% dari mereka menghadapi kendala dalam memanfaatkan fitur-fitur premium Canva karena hanya memiliki akun biasa. Penggunaan media pembelajaran berbasis ICT dalam pembelajaran di kelas juga belum

mencapai tingkat optimal, dengan banyak guru yang lebih cenderung menggunakan media fisik atau materi dalam bentuk nyata. Selain itu, masih ada banyak guru yang belum memahami, mengetahui, dan mengoptimalkan penggunaan *Canva for Education* yang memiliki fitur premium jika digunakan dengan akun @guru.belajar.id. Kendati demikian, perkembangan media pembelajaran yang dapat digunakan untuk belajar mandiri oleh peserta didik juga belum banyak dimanfaatkan oleh guru dalam konteks pembelajaran fisika. Diperlukan upaya lebih lanjut untuk meningkatkan pemahaman dan penguasaan guru terhadap media pembelajaran yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran fisika di sekolah menengah atas.

Berdasarkan studi literatur mengenai pentingnya pengembangan media pembelajaran inovatif untuk menunjang pembelajaran aktif, dan hasil penelitian pendahuluan yang menyatakan bahwa mitra membutuhkan pelatihan untuk mengembangkan media pembelajaran inovatif berupa video pembelajaran dan *e-modul*.

Solusi/Teknologi

Berdasarkan permasalahan, solusi yang ditawarkan oleh tim pengabdian kepada mitra adalah :

- 1) Memberikan pengetahuan dan pelatihan penggunaan media pembelajaran berbasis ICT. Pemberian pengetahuan ini dilakukan dengan pemberian materi terkait beberapa aplikasi yang dapat digunakan guru untuk membuat media pembelajaran yang dapat dijadikan stimulasi dalam menggunakan model pembelajaran tertentu. Penggunaan media pembelajaran inovatif dapat menjadi pilihan alternatif untuk materi yang tidak bisa dihadirkan benda nyata ke dalam kelas. Luaran yang diperoleh dari mitra berupa media pembelajaran berbentuk video pembelajaran singkat

menggunakan aplikasi canva dan memanfaatkan akun @guru.belajar.id.

- 2) Memberikan pengetahuan dan pelatihan tentang *e-modul* fisika dengan memasukkan video pembelajaran yang dibuat sebelumnya. *e-modul* ini diharapkan dapat diterapkan guru untuk belajar mandiri dan belajar di kelas. Tampilan *e-modul* akan dikemas sebaik mungkin dan diupload ke aplikasi *heyzine* supaya berbentuk seperti buku yang dapat dibuka di *handphone* atau laptop peserta didik. Dengan tampilan yang menarik, diharapkan dapat meningkatkan minat peserta didik untuk belajar.

Pelaksanaan dari solusi ini berupa enam kali kegiatan dengan dua kali pertemuan tatap muka, satu kali monitoring dan evaluasi melalui zoom meeting dan tiga kali pelaksanaan mandiri di sekolah masing-masing.

Hasil dan Diskusi

Program Kemitraan Masyarakat (PKM) ini bertujuan meningkatkan kompetensi guru dalam merancang dan membuat media pembelajaran inovatif menggunakan canva yang difasilitasi dengan akun *belajar.id*. Pada kegiatan ini, guru-guru diberikan pengetahuan melalui pemaparan materi oleh beberapa orang narasumber untuk membuat media pembelajaran inovatif berupa video pembelajaran dan juga *e-modul* menggunakan aplikasi canva for education.

Kegiatan bimbingan teknis I dilaksanakan pada tanggal 26 Agustus 2023 bertempat di SMAN 3 Painan. Pada kegiatan ini tampak guru-guru antusias dalam mengikuti dan bersemangat dalam membuat produk berupa video pembelajaran. Kegiatan tidak bisa selesai langsung hari tersebut karena guru-guru masih jarang membuat video pembelajaran. Guru-guru tampak termotivasi karena canva termasuk aplikasi yang cukup mudah digunakan dan dilengkapi dengan fitur AI yang memudahkan dalam mencari

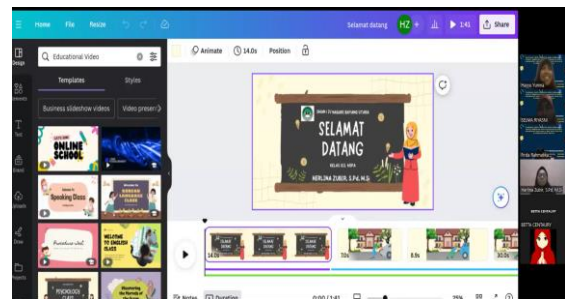
dan menemukan fitur yang diinginkan. Berikut foto kegiatan Bimbingan teknis 1.



Gambar 1. Pembukaan Bimbingan Teknis I

Dalam kegiatan ini, dilaksanakan pemaparan materi oleh dua orang narasumber, yaitu Widia Kemala Sari, M.Pd, yang menjelaskan tentang *canva for education* dan fitur-fitur AI yang bisa untuk memudahkan dalam penggunaan *canva*, dan Elsa Sabrina, M.Pd.T yang memaparkan tentang pembuatan video pembelajaran menggunakan *canva for education*.

Kegiatan monitoring dilakukan setelah peserta mengerjakan video pembelajaran sebagai luaran dari kegiatan bimbingan teknis I. monitoring dilakukan melalui aplikasi *zoom meeting*. Berikut foto Kegiatan monitoring.



Gambar 2. Monitoring dan Evaluasi

Kegiatan bimbingan teknis kedua adalah untuk memfasilitasi peserta membuat *e-modul*. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 28 Oktober 2023. Pelaksanaan dengan tiga orang pemateri. Vichi Syahril Chairani, M.Pd, memaparkan materi tentang AI dalam pembelajaran, Fadhillah Ulfa Jhora, S.Pd, M.Si, memaparkan materi tentang modul, serta pembuatan *e-modul* dengan

menggunakan canva, serta Selma Riyasni M.Pd memaparkan materi tentang penggunaan aplikasi *heyzine* untuk menjadikan modul berbentuk buku. Berikut dokumentasi kegiatan bimbingan teknis 2.



Gambar 3. Kegiatan Bimbingan Teknis 2

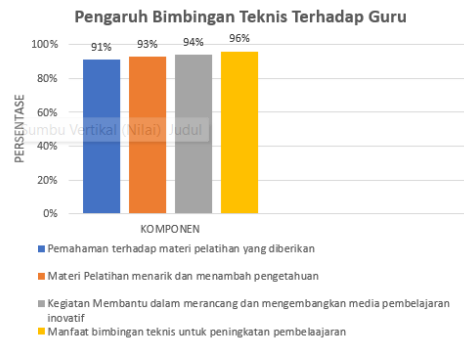
Keberhasilan PKM ini dilihat dari perubahan pengetahuan dan keterampilan peserta dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif. Hal ini dibuktikan dengan hasil *pretest* dan *postest* yang diberikan kepada peserta. Hasil pengolahan data diperoleh hasil pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Analisis Statistik Deskriptif

No	Statistik Deskriptif	Nilai	
		Pretes	Postes
1	n	12	12
2	Mean	56,67	87,92
3	Median	55	87,5
4	Std. Deviation	4,44	5,42
5	Variance	29,70	29,36
6	Range	15	15
7	Minimum	50	80
8	Maximum	65	95

Berdasarkan data, parameter nilai minimum dan maksimum, rata-rata, standar deviasi dari nilai pretes dan postes peserta. Dari Tabel 1, dapat terlihat peningkatan nilai pretes dan postes, dari nilai minimum 50 menjadi 80, dan nilai maksimum 65 menjadi 95. Rata-rata nilai pretes dan postes peserta juga mengalami peningkatan, dari 56,67 menjadi 87,92. Dari hasil tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan guru-guru Fisika MGMP Pesisir Selatan terhadap pengembangan media pembelajaran inovatif. Selanjutnya, dilihat tanggapan peserta

terhadap pelaksanaan pelatihan. Hasil tanggapan peserta terlihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Hasil Angket Tanggapan peserta

Berdasarkan grafik pada Gambar 4, terlihat bahwa pemahaman peserta terhadap pelatihan sangat tinggi sebesar 91%, pendapat peserta tentang materi pelatihan yang menarik dan menambah pengetahuan sebesar 93%, bimbingan teknis yang dilakukan memberikan manfaat, tanggapan peserta sebanyak 96%.

Dapat dilihat dari peningkatan hasil pretes dan postes, serta angket tanggapan peserta bahwa program kemitraan Masyarakat yang diselenggarakan oleh tim pengabdian dan mitra yaitu MGMP Fisika Kabupaten Pesisir Selatan memberikan dampak yang positif terhadap pengetahuan dan keterampilan peserta dalam merancang dan membuat media pembelajaran berupa video pembelajaran dan *e-modul*.

Kesimpulan

Berdasarkan kegiatan Bimbingan Teknis yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan pengetahuan dan keterampilan guru MGMP fisika Kabupaten Pesisir Selatan terhadap pembuatan media pembelajaran berupa video pembelajaran dan *e-modul* menggunakan aplikasi canva for education berbantuan akun @belajar.id. Kepuasan peserta terhadap pelaksanaan kegiatan PKM ini adalah 96%, artinya kegiatan ini memberikan manfaat untuk peserta dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terimakasih kepada LPPM Universitas Negeri Padang, yang telah memberikan pendanaan untuk pelatihan ini melalui Dana PNBPU Universitas Negeri Padang Tahun Anggaran 2023, dan MGMP Fisika SMA Kabupaten Pesisir Selatan.

Pustaka

- [1] Reski, A., Bawawa, M., Rahayu, M., & Simbolon, M. (2023). Peningkatan Kompetensi Guru SMP IT Ibnu Sina Merauke Melalui Pelatihan Media Pembelajaran Berbasis ICT. *Selarapang: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 7(1), 588–593. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/jpmb.v7i1.13786>
- [2] Sukmanasa, E., Novita, L., & Maesya, A. (2020). Analisis Respon Guru terhadap Pelatihan dan Pendampingan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Guru Gugus 1 Kota Bogor. *Indonesian Journal of Primary Education*, 4(1), 111–117. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/ijpe.v4i1.25098>
- [3] Nuzuliana, A. H., Bakti, F., & Budi, E. (2015). Pengembangan Video Pembelajaran Fisika Pada Materi Fluida Statis di SMA. *Prosiding Seminar Nasional Fisika, IV*, 27–32.
- [4] Mufit, F., Hendriyani, Y., & Dhanil, M. (2023). *Augmented Reality dan Virtual Reality Berbasis Konflik Kognitif Sebagai Media Pembelajaran Sbad ke-21 [Augmented Reality and Virtual Reality Based on Cognitive Conflict as a 21st Century Learning Medium]*. Rajawali Press.
- [5] Dewi, A., Hakim, L., & Lia, L. (2022). Development of Circular Motion E-Module Using Canva in Physics Subjects in High School. *Konstan: Jurnal Fisika Dan Pendidikan Fisika*, 7(1), 25–31.
- [6] Dhanil, M., & Mufit, F. (2021). Design

and Validity of Interactive Multimedia Based on Cognitive Conflict on Static Fluid Using Adobe Animate CC 2019. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 7(2), 177–190. <https://doi.org/10.21009/1.07210>

- [7] Fulton, S., & Fulton, J. (2013). *HTML5 canvas: native interactivity and animation for the web*. “O’Reilly Media, Inc.”
- [8] Wahyudi, D., & Suwandana, E. (2022). Efektivitas Implementasi Kebijakan Akun Belajar. Id Kemendikbud Oleh Tenaga Kependidikan. *Jurnal Kebijakan Pembangunan Daerah*, 6(1), 16–26.