

Analisis Respon Guru Terhadap Sosialisasi dan Pelatihan Pemanfaatan Aplikasi Canva dalam membuat Media Pembelajaran di SDN 004 Muaro Sentajo

Fadillah

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Riau, Kampus Bina Widya, 28293 Indonesia
Email: fadillah0939@student.unri.ac.id

***Abstarct:** Current technological advances should be able to make teachers innovate in teaching. In order to create interactive learning, teachers should use learning media by utilizing technology, such as using the Canva application. The aim of this research is to analyze teachers' responses to socialization and training on the use of the Canva application in creating interesting and interactive learning media for students. This research was carried out at SDN 004 Muaro Sentajo using quantitative research with a pre-experimental design experimental approach with a one shot case study type. Data collection techniques through questionnaires, observation, interviews and documentation. The research instrument used a questionnaire and data analysis techniques used 5 LikeArt scale categories. The 5 categories were grouped into 2 responses, namely negative and positive responses, then the average was found. So based on the research results, the average percentage of teacher responses was 95.7% with a positive value and 4.2% with a negative value.*

***Keywords:** Learning Media, Canva Application, Technology*

Abstrak: Kemajuan teknologi saat ini seharusnya dapat membuat guru berinovasi dalam mengajar. Agar menciptakan pembelajaran yang interaktif guru hendaknya menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi, seperti pemanfaatan aplikasi canva. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis respon guru terhadap sosialisasi dan pelatihan pemanfaatan aplikasi canva dalam membuat media pembelajaran yang menarik dan interaktif bagi siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 004 Muaro Sentajo menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen desain pre-eksperimen dengan jenis *one-shot case study*. Teknik pengumpulan data melalui angket, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Instrumen penelitian menggunakan angket dan teknik analisis data menggunakan 5 kategori skala likeart. Dari 5 kategori dikelompokkan menjadi 2 respon yaitu respon negatif dan positif, kemudian dicari rata

ratanya. Maka berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil persentase rata-rata respon guru terhadap sebesar 95,7% bernilai positif dan 4,2% bernilai negatif

Kata kunci : Media Pembelajaran, Aplikasi Canva, Teknologi

PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi kunci kemajuan suatu peradaban, tentunya hal ini akan berpengaruh pada pola kehidupan manusia berkelanjutan. Pengaruh ini juga diterima dan dirasakan secara nyata dalam dunia pendidikan, agar pendidikan selaras dengan zaman maka inovasi pendidikan dalam pembelajaran perlu dilakukan. Berdasarkan tujuan pendidikan Indonesia sesuai Undang-Undang Dasar No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, dapat dipahami bahwa untuk mencapai kualitas kehidupan yang lebih baik, maka pendidikan menjadi hal penting yang harus ditempuh oleh manusia untuk menjadi individu yang berkembang potensinya dan memiliki kualitas yang lebih baik.

Potensi handal yang lahir dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi ini diharapkan berpengaruh pada perubahan pola interaksi dalam belajar, sehingga dapat memberikan kesempatan yang lebih luas dalam mengakses informasi penting untuk mengeksplorasi pemanfaatan media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah salah satu aspek penting yang menentukan proses pembelajaran dapat berjalan secara maksimal sesuai dengan tujuan, guru dapat terbantu dalam menyampaikan materi dengan mudah kepada siswa sehingga menciptakan proses belajar yang kondusif, aktif, bermanfaat, dan mendapatkan pemahaman bermakna (Husna et al., 2022, p. 2).

Pembelajaran yang memiliki kualitas diatas rata-rata didapatkan dari kepiawaian guru dalam memilih startegi pembelajaran termasuk dalam memilih atau membuat media pembelajaran. Pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran adalah inovasi pembelajaran yang tepat sesuai zaman serba digital saat ini(Hainul Putra et al., 2022, p. 3). Seringkali siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, sehingga guru menyampaikan materi secara konvensional (metode ceramah) dinilai kurang efektif. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN 004 Muaro Sentajo, bahwa disekolah belum pernah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva, pemanfaatan media pembelajaran juga minim dilakukan sebab guru mengalami kesulitan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis digital, selain itu penyampaian materi masih terbatas hanya berdasarkan buku siswa dan dilanjutkan dengan pemberian tugas, hal tersebut membuat siswa merasa jenuh dalam belajar. Oleh karena itu perlu adanya suatu kegiatan pelatihan pemanfaatan media pembelajaran berbasis digital seperti menggunakan aplikasi *Canva*.



Gambar 1: Halaman Utama Canva

Canva sebenarnya cukup dikenal di kalangan guru, hanya saja belum semua guru dapat memanfaatkan penggunaan canva dalam membuat media pembelajaran secara maksimal. Canva adalah aplikasi *software* yang dapat digunakan untuk membuat desain grafis bagi guru dalam berbagai kebutuhan belajar, seperti guru mendesain media pembelajaran yang lebih menarik menggunakan canva sehingga dapat menjadi media belajar yang interaktif bagi siswa dalam belajar (Sari et al., 2023, p. 2). Canva dikatakan sebagai aplikasi multimedia interaktif karena siswa dapat belajar dengan mengoptimalkan peran indera dalam menerima, memahami, dan mengingat materi, sehingga lebih efektif dalam membangun tingkat pemahaman siswa. Munir (2012) menyatakan bahwa multimedia interaktif adalah rancangan tampilan multimedia yang menggabungkan lebih dari satu unsur meliputi teks, gambar, grafis, foto, audio, video, dan animasi yang memenuhi fungsi penyampaian informasi dan dapat dioperasikan oleh penggunanya (Alim et al., 2020, p. 2).

Gambar diatas adalah halaman utama dari aplikasi canva. Guru sebagai tenaga pengajar bisa memanfaatkan canva untuk membuat media pembelajaran dalam bentuk presentasi, mendesain rangkuman pembelajaran, membuat LKPD, dan mendesaian berbagai kebutuhan mengajar lainnya. Canva memiliki beberapa kelebihan, yaitu 1) canva dapat digunakan secara mudah dan tersedia secara gratis untuk pengguna non-komersial; 2) memiliki banyak fitur canggih yang sangat lengkap untuk membantu guru mengeksplor pembuatan desain; 3) tersedia dengan versi aplikasi dan web; 4) tersedia template desain menarik yang siap untuk digunakan; 5) tersedia *canva for education* (premium gratis) untuk para guru sehingga bisa berkolaborasi dengan pengguna lainnya secara online (Rizanta & Arsanti, 2022). Pemanfaatan canva dalam pembelajaran ini menciptakan proses pembelajaran yang kreatif, praktis, dan inovatif karena melibatkan aktivitas guru dan siswa. Media pembelajaran yang digunakan guru ketika mengajar akan mendukung siswa yang berkemampuan rendah untuk dapat memahami dan menerapkan dalam kehidupan sehari hari (Harzuliana et al., 2022). Namun kendala yang dihadapi saat ini adalah kurangnya motivasi dan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi digital, termasuk penggunaan canva, oleh calon guru dan guru sekolah dasar. Sehingga dalam pelaksanaan sosialisasi dan pelatihan pemanfaatan canva ini, penulis memfokuskan untuk melatih keterampilan guru-guru sekolah dasar dalam membuat media pembelajaran berbasis digital menggunakan aplikasi canva.

METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen desain pre-eksperimen dengan jenis *one-shot case study*. Bentuk penelitian ini hanya melibatkan satu kelompok tanpa tes awal yang diberi *treatment*, kemudian dilanjutkan dengan diberi tes akhir, serta tidak memiliki kelompok kontrol sebagai pembanding. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *Non Probability Sampling*, yaitu penentuan sampel yang menjadikan seluruh anggota populasi menjadi sampel, jumlah peserta sebanyak 19 orang guru SDN 004 Muaro Sentajo. Teknik pengumpulan data melalui angket respon guru, observasi yang berlangsung selama pelaksanaan, wawancara untuk memperkuat data, dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket dengan teknik analisis data menggunakan teknik analisis kuantitatif dan disimpulkan secara kualitatif skala *likeart* dengan 5 kategori pilihan. Pedoman analisis pada angket dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Pedoman skor penilaian (Sugiyono, 2015) dan Kriteria Respon (Arikunto, 2010) dalam Efendi et al., 2021

Skor	Keterangan	Interval Respon Guru	Keterangan
5	Sangat setuju	$80\% \leq Na < 100\%$	Sangat Positif
4	Setuju	$60\% \leq Na < 80\%$	Positif
3	Netral	$40\% \leq Na < 60\%$	Cukup positif
2	Tidak setuju	$20\% \leq Na < 40\%$	Kurang positif
1	Sangat tidak setuju	$Na < 20\%$	Sangat kurang positif

Persentase respon guru dapat dihitung dengan menggunakan SPSS. Hasil persentase respon guru diubah menjadi data kualitatif sesuai standar. Untuk mengetahui hasil analisis respon maka terdapat kriteria yang digunakan seperti kriteria respon pada tabel diatas, sehingga akan dapat diketahui respon guru terhadap pelaksanaan sosialisasi dan pelatihan pemanfaatan aplikasi canva untuk melatih keterampilan guru dalam membuat media pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian didasarkan pada kegiatan yang dilakukan di SDN 004 Muaro Sentajo saat peneliti melaksanakan program KKN tahun 2023. Pada awalnya peneliti melakukan wawancara kepada kepala sekolah terkait penggunaan media dalam proses belajar mengajar. Diketahui bahwa sebagian besar pelaksanaan pembelajaran masih bersifat konvensional, guru minim menggunakan media pembelajaran, dan belum pernah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan aplikasi canva. Hal tersebut dikarenakan belum adanya sosialisai pengenalan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, padahal penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi sangat dibutuhkan oleh pesera didik saat ini. Dengan adanya kendala tersebut, peneliti merekomendasikan kepada kepala

sekolah untuk melaksanakan sosialisasi dan pelatihan pemanfaatan aplikasi canva yang bertujuan agar guru dapat melatih keterampilannya dalam membuat media pembelajaran interaktif sehingga nantinya dapat diimplementasikan dalam mengajar.



Gambar 2: Penyampaian Materi Aplikasi Canva

Proses pelaksanaan ini diawali dengan tahap analisis melalui wawancara bersama kepala sekolah, setelah diketahui kebutuhan apa yang diperlukan maka peneliti merekomendasikan untuk melaksanakan sosialisasi dan pelatihan pemanfaatan canva kepada guru-guru di sekolah. Sehingga berdasarkan analisis kebutuhan peneliti merancang materi yang akan digunakan untuk disampaikan kepada guru. Pelatihan ini dilaksanakan secara tatap muka dalam satu kali pertemuan. Selama kegiatan, peneliti memberikan pemaparan dan penjelasan materi mengenai aplikasi canva seperti, pengenalan aplikasi canva, fitur-fitur, manfaat, kelebihan dan kekurangan serta pentingnya memanfaatkan aplikasi canva bagi guru dalam mengajar yaitu dalam membuat media pembelajaran yang menarik. Selain itu pemaparan juga dilengkapi dengan contoh-contoh pemanfaatan aplikasi canva dalam mendesain beranekaragam desain.



Gambar 3: Contoh pemanfaatan Canva **Gambar 4:** Membimbing guru dalam praktek pembuatan media pembelajaran

Diakhir penyampaian materi, peneliti juga memberikan tutorial dan membimbing guru untuk mempelajari pemanfaatan aplikasi canva dalam pembuatan media pembelajaran. Guru diberikan kesempatan untuk membuat desain secara masing-masing menggunakan laptop atau gawai. Selama pembuatan desain ini peneliti akan mengobservasi, dapat dilihat bahwa beberapa guru sudah memahami beberapa fitur aplikasi canva sehingga monitoring dapat berjalan lancar, namun terdapat pula beberapa guru yang baru mengetahui aplikasi canva sehingga ketika praktik

pembuatan desain media pembelajara, guru harus diajarkan dari awal. Setelah diberikan sosialisasi dan pelatihan pemanfaatan canva, peneliti memberikan angket respon yang diisi oleh guru-guru yang telah ikut serta dalam pelatihan pemanfaatan canva tersebut. Angket berisikan pernyataan pernyataan yang berkaitan dengan respon guru setelah dilaksanakan pelatihan.

Tabel 2. Data Angket Hasil Respon Guru

No	Aspek Respon		Data distribusi responden					Persentase	
			SS	S	N	TS	STS	Positif	Negatif
1	Saya dapat memahami materi yang disampaikan pemateri saat sosialisai dan pelatihan pemanfaatan canva	F	16	3				100%	
		%	84,2	15,8					
2		F	19					100%	

	Materi yang disampaikan ini bermanfaat sebagai referensi saya dalam membuat media pembelajaran yang menarik	%	100						
3	Seringkali siswa kesulitan memahami materi yang diajarkan apabila tanpa menggunakan media pembelajaran (metode ceramah)	F	15	4			100%		
		%	78,9	21,1					
4	Saya baru pertama kalinya mengenal dan mengikuti sosialisasi dan pelatihan pemanfaatan aplikasi canva	F	15			4	78,9%	21,1%	
		%	78,9			21,1			
5	Dengan pelatihan canva saya mendapatkan pengetahuan baru yang dapat diterapkan ketika mengajar	F	18	1			100%		
		%	94,7	5,3					

6	Pemilihan materi canva sangat cocok dengan kebutuhan guru saat ini untuk melatih keterampilan membuat media pembelajaran berbasis teknologi	F	19					100%	
		%	100						
7	Pemateri mengajarkan dan membimbing guru dalam mempraktekan pembuatan media pembelajaran dengan baik	F	19					100%	
		%	100						
8	Pemateri mampu menjelaskan materi dengan menggunakan bahasa yang sesuai dan mudah dimengerti	F	15			4		78,9%	21,1%
		%	78,9			21,1			
9	Canva sangat praktis dan efektif digunakan bagi guru yang tidak memiliki banyak waktu luang	F	19					100%	
		%	100						
10	Canva adalah aplikasi yang menarik dan inovatif untuk digunakan ketika mengajar	F	19					100%	
		%	100						
Jumlah			174	8		8		957,8%	42,2%
Rata-rata								95,7%	4,2%

Keterangan :

Hijau : Menunjukkan persentase kategori positif

Biru : Menunjukkan frekuensi kategori positif

Orange : Menunjukkan persentase dan frekuensi kategori negatif

Kuning : Jumlah frekuensi respon guru

Berdasarkan hasil tabel data angket, 19 guru memilih jawaban setuju mengenai respon terhadap sosialisasi dan pemanfaatan aplikasi canva. Dengan demikian, jawaban sangat setuju dan setuju masuk kedalam kategori positif, sedangkan jawaban tidak setuju dan sangat tidak setuju

masuk pada kategori negatif. Meski banyak dari guru yang menjawab setuju, tidak dapat dipungkiri terdapat pula guru yang menjawab tidak setuju.

Pada pernyataan pertama, sebanyak 16 guru memilih jawaban sangat setuju dan 3 guru memilih setuju bahwa guru dapat memahami materi yang disampaikan pemateri saat sosialisasi dan pelatihan pemanfaatan canva dapat dipahami. Pada pernyataan kedua, sebanyak 19 guru memilih sangat setuju bahwa materi yang disampaikan ini bermanfaat sebagai referensi guru dalam membuat media pembelajaran yang menarik. Pada pernyataan ketiga, sebanyak 15 guru memilih sangat setuju dan 4 memilih setuju bahwa seringkali siswa kesulitan memahami materi yang diajarkan dengan apabila tanpa menggunakan media pembelajaran (metode ceramah), oleh karena itu peneliti sudah memberikan rekomendasi yang tepat untuk mengadakan sosialisasi dan pelatihan canva tersebut. Pada pernyataan keempat, sebanyak 15 guru memilih sangat setuju bahwa guru baru pertama kalinya mengenal dan mengikuti sosialisasi dan pelatihan pemanfaatan aplikasi canva dan sebanyak 4 guru memilih tidak setuju karena guru tersebut telah mengenal aplikasi canva walaupun beberapa diantaranya juga baru mengikuti sosialisasi dan pelatihan pemanfaatan canva.

Pada pernyataan kelima, sebanyak 18 guru memilih sangat setuju dan 1 memilih setuju bahwa dengan pelatihan canva guru mendapatkan pengetahuan baru yang dapat diterapkan ketika mengajar. Pada pernyataan keenam, sebanyak 19 guru memilih sangat setuju bahwa pemilihan materi canva sangat cocok dengan kebutuhan guru saat ini untuk melatih keterampilan membuat media pembelajaran berbasis teknologi. Pada pernyataan ketujuh, sebanyak 19 guru memilih sangat setuju bahwa pemateri mengajarkan dan membimbing guru dalam mempraktekan pembuatan media pembelajaran dengan baik. Pada pernyataan kedelapan, sebanyak 15 guru memilih sangat setuju dan 4 memilih tidak setuju bahwa pemateri mampu menjelaskan materi dengan menggunakan bahasa yang sesuai dan mudah dimengerti. Pada pernyataan kesembilan, sebanyak 19 guru memilih sangat setuju bahwa canva sangat praktis dan efektif digunakan bagi guru yang tidak memiliki banyak waktu luang. Pada pernyataan kesepuluh, sebanyak 19 guru memilih sangat setuju bahwa canva adalah aplikasi yang menarik dan inovatif untuk digunakan ketika mengajar.

Berdasarkan tabel diatas, didapatkan hasil persentase rata-rata respon guru terhadap sosialisasi dan pelatihan pemanfaatan canva dalam membuat media pembelajaran yang menarik oleh guru di SDN 004 Muaro Sentajo sebesar 95,7% bernilai positif dan 4,2% bernilai negatif. Sesuai dengan standar, menurut Arikunto dalam Efendi et al., 2021. Tentunya pemanfaatan aplikasi canva dalam membuat media pembelajaran ini sangat bermanfaat dan berpengaruh bagi guru dan siswa (Rahmi et al., 2022), seperti guru merasa terbantu dengan menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi yang cukup sulit kepada siswa, tentunya penggunaan media ini berpengaruh pada pengalaman belajar siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dijabarkan diatas, 19 guru SDN 004 Muaro Sentajo memilih jawaban setuju mengenai respon terhadap sosialisasi dan pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran yang menarik dan termasuk ke dalam kategori sangat positif/baik. Hal tersebut dapat dilihat dari persentase yang dihasilkan sebesar 95,7% jawaban bernilai positif (untuk opsi sangat setuju dan setuju) dan 4,2% jawaban bernilai negatif (untuk opsi tidak setuju dan sangat tidak setuju) dari hasil respon guru, ini menunjukkan bahwa aplikasi canva memiliki manfaat bagi guru.

Saran

Meskipun hasil penelitian termasuk dalam kategori sangat baik, namun perlu dilakukan evaluasi, peningkatan motivasi, pengembangan media pembelajaran yang harus terus dilakukan guna memperbaharui semangat guru untuk meningkatkan pemahaman mereka dalam melatih keterampilan guru dalam mengajar. Untuk kedepannya, penelitian semacam ini dapat dilakukan peningkatan dan pengembangan terkait penggunaan aplikasi canva, serta melakukan analisis lebih mendalam untuk memperoleh pemahaman yang lebih lengkap terkait pemanfaatan aplikasi canva dalam membuat media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alim, J. A., Fauzan, A., Arwana, I. M., & Musdi, E. (2020). Model of Geometry Realistic Learning Development with Interactive Multimedia Assistance in Elementary School. *Journal of Physics: Conference Series*, 1471(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1471/1/012053>
- Efendi, D. N., Supriadi, B., & Nuraini, L. (2021). Analisis Respon Siswa Terhadap Media Animasi Powerpoint Pokok Bahasan Kalor. *Jurnal Pembelajaran Fisika*, 10(2), 49. <https://doi.org/10.19184/jpf.v10i2.23763>
- Hainul Putra, Z., Kartika Sari, I., Alexander Alim, J., Witri, G., Syahrilfuddin, S., Fendrik, M., Permana, D., Antosa, Z., & Pangestu, M. A. (2022). Workshop Perancangan Pembelajaran Matematika Berbasis Teknologi (Geogebra) bagi Guru-Guru Sekolah Dasar di Kecamatan Tambang. *Journal of Community Engagement Research for Sustainability*, 2(3), 132–142. <https://doi.org/10.31258/cers.2.3.132-142>
- Harzuliana, N. T., Hermita, N., & Alim, J. A. (2022). Pengembangan Media Big Book Pada Tema Pertumbuhan Dan Perkembangan Makhluk Hidup Subtema 1 Untuk Siswa Kelas Iii Sekolah Dasar. *Tunjuk Ajar: Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 5(2), 187. <https://doi.org/10.31258/jta.v5i2.187-210>
- Husna, N., Putra, M. J. A., & Alim, J. A. (2022). Pengembangan Materi Pembelajaran Komik Digital Komik Celestial Objek Untuk Memfasilitasi Minat Baca Siswa Kelas Vi Sd. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(5), 1618. <https://doi.org/10.33578/jpkip.v11i5.8618>
- Rahmi, N., Putra, M. J. A., & Alim, J. A. (2022). PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR VOLUME 11 NOMOR 6 DESEMBER 2022 PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA PEMBELAJARAN PELESTARIAN LINGKUNGAN KELAS V TEMA VIII DI SEKOLAH DASAR DEVELOPMENT OF DIGITAL COMIC IN ENVIRONMENTALISM SUBJECT MATTER OF . 11, 1712–1725.
- Rizanta, G. A., & Arsanti, M. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembelajaran Masa Kini. *Prosiding Seminar Nasional Daring*, 2, 560–568. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/SPBSI/article/view/1381>
- Sari, R. K., Hamzah, I., Wijaya, S. M., Ikbarfikri, A., Inggris, P. B., Inggris, S., & Teknokrat, U. (2023). *Pelatihan Canva sebagai Media Pembelajaran di SMA N 5 Metro*. 4(2), 208–213.