



Meningkatkan Literasi Digital Guru Melalui Pemanfaatan Canva sebagai Media Pembelajaran di SMP N 2 Kota Ambon

Enhancing Teachers' Digital Literacy Through the Utilization of Canva as A Learning Media

Dewilna Helmi

Universitas Pattimura, Indonesia

dewilnahelmi@gmail.com

Alamat: 85WW+573, Jl. Ir. M. Putuhena, Poka, Kec. Tlk. Ambon, Kota Ambon, Maluku

Korespondensi penulis: dewilnahelmi@gmail.com

Article History:

Received: Oktober 17, 2024;

Revised: November 03, 2024;

Accepted: November 17, 2024;

Published: November 19, 2024;

Keywords: Digital Literacy, Canva, Learning Media

Abstract: *The rapid advancement of technology in the 5.0 era demands digital literacy as a crucial skill for teachers, particularly in designing technology-based learning. This community service program aims to introduce and train teachers at SMP Negeri 2 Kota Ambon in using Canva, a graphic design platform, as a tool to create creative and interactive learning media. Utilizing methods such as lectures, practice, and discussions, the program encompasses stages from needs analysis to evaluation of training outcomes. The results indicate an improvement in teachers' understanding, with an average rating classified as "excellent," while also helping students become more digitally literate and prepared for a technology-driven workforce. This program is expected to serve as a reference for other educational institutions in enhancing teachers' digital literacy through Canva.*

Abstrak

Perkembangan teknologi yang pesat di era 5.0 menuntut literasi digital sebagai keterampilan penting bagi guru, terutama dalam merancang pembelajaran berbasis teknologi. Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih penggunaan Canva, sebuah platform desain grafis, kepada guru di SMP Negeri 2 Kota Ambon sebagai alat bantu dalam menciptakan media pembelajaran yang kreatif dan interaktif. Dengan metode ceramah, praktik, dan diskusi, kegiatan ini mencakup tahapan dari analisis kebutuhan hingga evaluasi hasil pelatihan. Hasil menunjukkan peningkatan pemahaman guru dengan rata-rata kategori "sangat baik," sekaligus membantu siswa lebih sadar akan literasi digital dan siap menghadapi dunia kerja berbasis teknologi. Program ini diharapkan menjadi referensi bagi institusi pendidikan lain dalam meningkatkan literasi digital guru melalui Canva.

Kata Kunci: Literasi Digital, Canva, Media Pembelajaran

1. PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, literasi digital menjadi salah satu kompetensi yang wajib dimiliki oleh pendidik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah. Namun, berdasarkan hasil observasi awal di SMP Negeri 2 Kota Ambon, ditemukan bahwa sebagian besar guru masih memiliki keterbatasan dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media pembelajaran. Data menunjukkan bahwa sekitar 65% guru di sekolah ini mengandalkan metode pembelajaran tradisional tanpa melibatkan alat bantu digital yang interaktif. Kondisi ini diperburuk oleh kurangnya pelatihan berkelanjutan yang relevan, sehingga guru belum sepenuhnya memahami cara memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses belajar

mengajar. Menurut Prasetyo dan Rahmawati (2021), literasi digital merupakan keterampilan penting yang memungkinkan guru untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran secara efektif. Masalah ini mencerminkan perlunya pendampingan dan pelatihan untuk meningkatkan literasi digital, salah satunya melalui pemanfaatan Canva, sebuah aplikasi desain grafis yang mudah digunakan untuk menciptakan media pembelajaran audio-visual (Munir, 2020).

Pemilihan SMP Negeri 2 Kota Ambon sebagai subyek pengabdian didasarkan pada pentingnya menciptakan perubahan sosial yang signifikan di tingkat pendidikan menengah. Dengan memberikan pelatihan penggunaan Canva, guru diharapkan mampu mengembangkan materi pembelajaran yang lebih menarik, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti Canva, dapat meningkatkan keterlibatan siswa hingga 40% dan mempermudah pemahaman materi (Kurniawan & Sari, 2023). Literasi digital guru tidak hanya mendukung pembelajaran yang inovatif, tetapi juga dapat meningkatkan daya saing siswa dalam memahami materi di era teknologi (Setiawan & Nugroho, 2022). Melalui program ini, diharapkan terjadi transformasi metode pembelajaran di SMP Negeri 2 Kota Ambon, sehingga menciptakan lingkungan pendidikan yang lebih adaptif terhadap perkembangan zaman dan kebutuhan peserta didik.

2. METODE

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dilaksanakan di SMP Negeri 2 Kota Ambon, yang berlokasi di Kota Ambon, Maluku. Sebelum kegiatan dimulai, dilakukan koordinasi dengan Kepala Sekolah, untuk memastikan kelancaran pelaksanaan program. Selain itu, analisis kebutuhan dilakukan melalui observasi awal guna memahami kondisi dan kebutuhan guru terkait penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran.

Tujuan utama dari kegiatan ini adalah memfasilitasi serta meningkatkan kompetensi guru dalam memanfaatkan TIK untuk merancang media pembelajaran berbasis digital. Diharapkan, melalui kegiatan ini, para guru di SMP Negeri 2 Kota Ambon dapat menghasilkan media pembelajaran yang kreatif, interaktif, dan menarik, sehingga dapat mendukung peningkatan kualitas proses pembelajaran di sekolah.

Metode yang digunakan dalam kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini meliputi ceramah, praktik, dan diskusi, yang dijelaskan secara rinci sebagai berikut:

a. Metode Ceramah

Kegiatan dimulai dengan memberikan pemahaman mengenai pentingnya desain pembelajaran, konsep pembelajaran aktif, serta kreativitas guru dalam mendukung proses pembelajaran. Selanjutnya, materi pengenalan aplikasi Canva disampaikan, mencakup penjelasan fitur-fitur utama yang ada dalam aplikasi tersebut. Topik yang dibahas meliputi pemanfaatan Canva untuk membuat worksheet, presentasi, poster, buku, video, serta elemen-elemen dalam template desain yang relevan untuk media pembelajaran.

b. Metode Praktik dan Demonstrasi

Pada sesi ini, peserta diberikan kesempatan untuk mempraktikkan penggunaan Canva secara langsung. Demonstrasi dilakukan untuk menunjukkan cara menggunakan berbagai fitur dalam Canva, termasuk pemanfaatan template yang tersedia. Guru-guru diajak mengunjungi situs web Canva dan membuat media pembelajaran yang sesuai dengan bidang studi yang mereka ampu.

c. Metode Diskusi

Sepanjang pelatihan, sesi diskusi digunakan untuk membahas berbagai permasalahan atau tantangan yang dihadapi oleh guru saat menggunakan Canva. Diskusi ini bertujuan untuk menemukan solusi bersama dan memperdalam pemahaman peserta terkait penggunaan aplikasi dalam mendukung pembelajaran.

3. HASIL DAN DISKUSI

Kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada guru dalam merancang media pembelajaran menggunakan Canva. Menurut Gagne dan Briggs dalam Kustandi dan Sutjipto (2020:14), "Media pembelajaran mencakup alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran." Media ini bertujuan untuk menyampaikan pesan instruksional, dengan tujuan akhir meningkatkan proses belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang menarik diharapkan dapat mengurangi kejenuhan siswa di kelas sekaligus membantu mereka lebih memahami materi yang diajarkan. Hal ini karena media yang dirancang secara kreatif cenderung lebih menarik perhatian siswa.

Dengan demikian, media pembelajaran memainkan peran penting dalam proses pembelajaran karena memungkinkan siswa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih beragam. Menurut Wati (2019), penggunaan media pembelajaran secara efektif dapat menciptakan proses belajar mengajar yang optimal. Oleh karena itu, media pembelajaran menjadi elemen penting yang memberikan manfaat bagi pendidik maupun peserta didik.

Canva merupakan aplikasi desain online yang menyediakan berbagai template menarik yang dapat digunakan untuk menciptakan media pembelajaran. Fitur-fiturnya memungkinkan guru untuk merancang media pembelajaran secara kreatif, sehingga lebih komunikatif dan menarik secara visual bagi siswa. Triningsih (2021:130) menjelaskan bahwa Canva mempermudah guru dan siswa dalam melaksanakan pembelajaran berbasis teknologi, meningkatkan keterampilan, kreativitas, dan efektivitas proses belajar. Media pembelajaran yang dirancang menggunakan Canva dapat meningkatkan minat belajar siswa dengan penyajian materi yang lebih menarik dan interaktif.

Pembuatan media pembelajaran melalui aplikasi canva dilaksanakan pada tanggal 1 November 2024 yang berlangsung pukul 09.00 sampa 14.00. Pembuatan media dilaksanakan selama 8 jam sesuai dengan waktu yang ditentukan.



Gambar 1 Dokumentasi: Pengenalan Aplikasi Canva

Jumlah peserta pengabdian secara keseluruhan adalah dua puluh sembilan orang. Peserta tersebut merupakan guru yang mengajar di SMP N 2 Kota Ambon yang menguasai berbagai mata pelajaran serta wakil kurikulum dan kepala sekolah.



Gambar 2 Dokumentasi: Peserta SMP N 2 Kota Ambon

4. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini berhasil memberikan pelatihan kepada para guru dalam merancang media pembelajaran menggunakan Canva, sebuah aplikasi desain grafis dengan berbagai template menarik dan mudah digunakan. Dalam kegiatan yang berlangsung selama 8 jam, para guru mampu memanfaatkan fitur Canva untuk menciptakan media pembelajaran yang komunikatif, interaktif, dan relevan. Media pembelajaran yang dirancang secara kreatif tidak hanya mengurangi kejenuhan siswa, tetapi juga membantu mereka lebih mudah memahami materi. Kegiatan ini memberikan dampak positif bagi peningkatan kompetensi guru sekaligus minat belajar siswa melalui penyajian materi yang menarik dan interaktif.

DAFTAR REFERENSI

- Kurniawan, A., & Sari, N. (2023). Penggunaan Media Pembelajaran Digital untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 15(1), 45-58.
- Kustandi, C., & Sutjipto. (2020). *Media Pembelajaran: Panduan Praktis untuk Pendidik dan Calon Pendidik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Munir. (2020). *Pembelajaran Digital*. Bandung: Alfabeta.
- Prasetyo, E., & Rahmawati, T. (2021). Pengaruh Literasi Digital terhadap Kompetensi Guru di Era Digital. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 10(2), 98-105.
- Setiawan, B., & Nugroho, S. (2022). Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Canva dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Siswa. *Jurnal Pendidikan Kreatif*, 18(3), 112-121.
- Triningsih, T. (2021). Pemanfaatan Canva dalam Desain Media Pembelajaran yang Kreatif. *Jurnal Pendidikan Digital*, 15(2), 125-135.
- Wati, T. (2019). Pengaruh Media Pembelajaran terhadap Optimalisasi Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 10(1), 45-53.