



Pelatihan Teknologi Interaktif Canva Untuk Persiapan *Hybrid Learning* Dalam Pembelajaran Tatap Muka

Heni Jusuf¹, Winarsih²

¹Teknik Elektro, Fakultas Teknik dan Sains, Universitas Nasional

²Informatika, Fakultas Teknologi Informasi dan Komunikasi, Universitas Nasional

¹heni.jusuf@civitas.unas.ac.id, ²winarsih@civitas.unas.ac.id

Currently, when the learning process is carried out remotely or hybridly, the learning media that are popular and appropriate to use are, of course, interactive multimedia learning devices such as learning videos, audio visuals, digital books and others. To develop and prepare good learning multimedia, of course, requires skills, and also requires applications and software that function as tools to develop these learning media. The community service activities carried out are to prepare for hybrid learning in limited face-to-face learning. This training was held because not all lecturers know and make learning materials using the Canva Education application. This training will discuss interactive technology with the Canva application for processing cloud-based graphics or visuals. The training method used is the face-to-face method. Held in June 2022 in the hall room of the National University. The achievements of community service activities in preparation for hybrid learning in face-to-face learning with Canva's interactive technology are participants in community service activities, namely lecturers can design and use Canva's interactive technology in hybrid learning. As a result of the training that has been conducted, the participants are able to create interactive learning materials using the Canva Education application.

Keywords: interactive technology, Canva, limited face-to-face, hybrid learning

Abstrak

Saat ini ketika proses pembelajaran dilakukan secara jarak jauh atau *hybrid*, maka media pembelajaran yang populer dan tepat digunakan tentunya perangkat pembelajaran multimedia interaktif seperti video pembelajaran, audio visual, buku digital dan lainnya. Untuk mengembangkan dan menyiapkan multimedia pembelajaran yang baik tentu saja membutuhkan keterampilan, dan juga memerlukan aplikasi serta *software* yang berfungsi sebagai alat untuk mengembangkan media pembelajaran tersebut. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan adalah untuk mempersiapkan pembelajaran *hybrid learning* pada pembelajaran tatap muka terbatas. Pelatihan ini diadakan karena belum semua dosen mengetahui dan membuat bahan pembelajaran menggunakan aplikasi canva Pendidikan. Pada pelayihan ini akan dibahas tentang teknologi interaktif dengan aplikasi Canva untuk mengola grafis atau visual berbasis *cloud*. Metode pelatihan yang dilakukan adalah metode tatap muka. Dilaksanakan pada bulan Juni 2022 di ruang aula Universitas Nasional. Capaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam rangka persiapan *hybrid learning* pada pembelajaran tatap muka dengan teknologi interaktif Canva adalah peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat yaitu dosen dapat merancang dan menggunakan teknologi interaktif Canva dalam *hybrid learning*. Hasil pelatihan yang telah dilakukan, para peserta mampu membuat bahan pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi canva Pendidikan.

Kata kunci: teknologi interaktif, canva, tatap muka terbatas, *hybrid learning*

© 2022 Jurnal JAMTEKNO

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi komputer dan internet saat ini sangat pesat, terlihat dari munculnya berbagai macam layanan yang beralih menjadi *online*. Munculnya perkembangan internet menjadikan segala informasi yang dibutuhkan dapat diperoleh dengan mudah dan cepat. Teknologi Informasi telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan masyarakat modern. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan saat ini bukan hal baru lagi. Bagi mahasiswa dan dosen teknologi adalah kebutuhan yang perlu dikombinasikan penggunaannya antara kebutuhan individu untuk

berkomunikasi dengan kepentingan dalam pendidikan[1], [2]. Media pembelajaran visual ini lebih bersifat realistik dan dapat dirasakan oleh sebagian besar panca indra manusia khususnya indra penglihatan. Manfaat yang kita dapat dalam penggunaan media ini adalah pemakaiannya yang efektif dan efisien, praktis, dan lebih cepat dipahami oleh peserta didik [3].

Modifikasi dan variasi dalam pembelajaran di Pendidikan Tinggi adalah dikembangkannya model-model pembelajaran berbasis teknologi komputer dan internet. Penelitian sebelumnya menunjukkan penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat mempercepat dan meningkatkan interaksi antara guru, pembelajar dan materi ajar. Sehingga pengembangan media pembelajaran menjadi suatu kebutuhan dalam pembelajaran [4].

Tujuan desain visual agar dapat membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran, terbagi menjadi 4: *ensure legibility*, sebuah tampilan visual tidak akan dapat berfungsi sampai tampilan itu dapat terbaca oleh setiap orang yang melihatnya, keterbacaan berhubungan dengan kualitas huruf pada tampilan dalam tingkat kemudahan untuk dibaca, tujuan dari desain visual yang baik adalah menghilangkan berbagai penghambat yang mungkin menghalangi penyampaian pesan; *reduce effort*, seorang akan berusaha untuk meminimalisir usaha-usaha yang mungkin dibutuhkan oleh setiap orang untuk menangkap isi pesan tampilan visual tersebut, sebagai seorang pengajar, menyampaikan pesan sedemikian rupa, sehingga siswa menghabiskan sedikit usaha memahami apa yang mereka lihat dan bebas menggunakan sebagian besar mental mereka untuk memahami pesan itu sendiri, hal ini dapat dilakukan dengan cara memilih pola dasar (*alignment, shape, balance*), *proximity*, serta dengan menggunakan kombinasi warna dan bentuk yang kontras dengan *background*; *increase active engagement*, Sebuah desain sebaiknya dibuat semenarik mungkin untuk menarik perhatian *viewer* dan untuk membuat mereka memikirkan tentang pesan yang sedang disampaikan; *focus attention*, setelah mendapatkan perhatian *viewer*, langkah selanjutnya adalah bagaimana mengarahkan perhatian mereka pada bagian terpenting dari tampilan pesan visual yang telah dibuat [5].

Pengajar dapat memanfaatkan media-media pembelajaran visual secara optimal, sehingga menghasilkan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan untuk mempermudah dalam berinteraksi dan pemberian materi yang akan dibahas pada perkuliahan. Visual dapat menyederhanakan informasi yang sulit dimengerti. Diagram dapat memudahkan untuk menyimpan dan mengambil kembali informasi tersebut. mereka juga bisa menjalankan fungsi pengatur dengan menggambarkan hubungan diantara elemen, seperti pada diagram alur

atau *time lines*. Sering kali konten bisa dikomunikasikan lebih mudah dan efektif secara visual sebagai seorang dosen, menyampaikan pesan sedemikian rupa sehingga mahasiswa menghabiskan sedikit usaha memahami apa yang mereka lihat dan bebas menggunakan sebagian besar mental mereka untuk memahami pesan itu sendiri [6].

Dalam sistem pendidikan modern, fungsi pendidik sebagai mitra belajar sekaligus penyampai pesan-pesan pendidikan tampaknya perlu dibantu dengan media pendidikan berbantuan teknologi yang tepat dan sesuai karakteristik mahasiswa, agar proses belajar mengajar dan proses pendidikan pada umumnya dapat berlangsung secara efektif dan efisien [7].

Canva merupakan salah satu aplikasi pengolah grafis atau visual yang populer digunakan saat ini. Canva merupakan aplikasi pengolah grafis berbasis *cloud* sehingga apabila ingin digunakan kita harus terhubung dengan internet. Canva untuk Pendidikan adalah salah satu fitur tambahan yang baru dari aplikasi layanan Canva yang interaktif, pembelajaran menyeluruh, dan proses pembelajaran bisa dilakukan secara virtual.

Pemanfaatan teknologi oleh kalangan mahasiswa saat ini telah memberikan dampak, salah satu dampak tersebut adalah tampilan visual, artinya mahasiswa menyenangi dan menarik perhatian mereka pada kemasan yang memiliki desain visual bagus, begitupun dalam pembelajaran. Konten materi pembelajaran yang memiliki desain visual juga menarik minat dan motivasi belajar mereka. Bagaimana merancang desain visual dalam materi pembelajaran? Manfaat dari pelatihan ini adalah peserta mampu membuat bahan pembelajaran digital interaktif dengan menggunakan aplikasi canva.

Bahan pembelajaran adalah bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan dosen dan mahasiswa dalam proses pembelajaran. Jika buku atau program audio, video dan komputer berisi materi pembelajaran yang sengaja dirancang secara sistematis untuk keperluan suatu proses pembelajaran walaupun dijual dipasaran bebas, maka dapat dikatakan bahwa buku dan program-program tersebut adalah bahan pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan lainnya. Komponen tersebut meliputi: tujuan pembelajaran, sumber belajar, metode, media dan evaluasi [7].

Belajar merupakan bentuk perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku, dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan proses pembelajaran. Perubahan terjadi akibat adanya suatu pengalaman atau latihan [8].

Pemilihan Strategi mengajar yang tepat merupakan masalah efektivitas pendidik [9], [10].

Tabel 1 berikut ini menjelaskan jenis bahan pembelajaran yang digunakan untuk proses pembelajaran saat ini.

Tabel 1 Jenis bahan pembelajaran

KLASIFIKASI BAHAN PEMBELAJARAN	JENIS BAHAN PEMBELAJARAN
Bahan pembelajaran cetak	Buku Teks, Pamflet, Panduan belajar pembelajar, bahan tutorial, buku kerja pembelajar, peta, chart, foto, majalah, koran, handouts, poster,
Bahan pembelajaran Audio	Audio disc, audio tapes, siaran radio, kaset
Bahan pembelajaran Video	Video, Film, siaran TV
Bahan pembelajaran ICT	Computer Assisted Instruction, computer based tutorial, situs web, blog, youtube, microblogging, media social, webinar, vmeet, moddle, chamilo, gamifikasi, multimedia dan multimedia interaktif

Dukungan teknologi masa kini sangat memungkinkan berbagai fasilitas pembelajaran, dengan dukungan perkembangan teknologi informasi masa kini (kemudahan akses, cloud storage, bandwidth besar, kapasitas penyimpanan besar, perangkat keras dan perangkat lunak online, gadget, social media), sehingga memungkinkan pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi dilaksanakan

Tujuan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dalam rangka persiapan hybrid learning pada pembelajaran tatap muka dengan teknologi interaktif Canva, karena hasil kuisioner yang telah dilakukan, belum semua dosen memahami dan pernah menggunakan canva Pendidikan. diharapkan peserta kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat merancang dan menggunakan teknologi interaktif Canva dalam hybrid learning.

2. Metode Pengabdian Masyarakat

2.1 Waktu dan Lokasi Pengabdian Kepada Masyarakat

Pengabdian Kepada Masyarakat dilaksanakan pada tanggal 11 – 15 Mei 2022, mulai jam 09.00 sampai jam 11.30 WIB secara tatap muka.

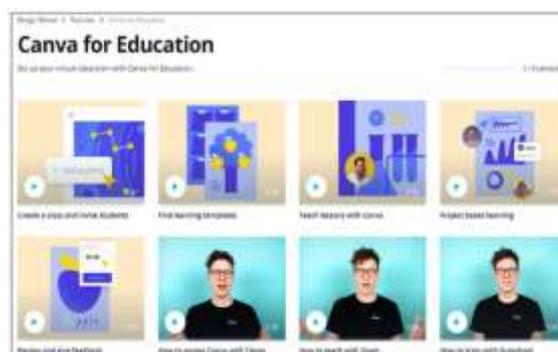
2.2 Bahan dan Instrumen Pengabdian Kepada Masyarakat

Bahan pelatihan dibuat dalam bentuk file word dan powerpoint diberikan kepada para peserta saat pelatihan berlangsung dalam bentuk file pdf.

Instrumen pengabdian kepada masyarakat berupa kuisioner untuk mengetahui karakteristik para peserta, agar narasumber mengetahui kondisi awal dari para peserta.



Gambar 1. Halaman awal canva



Gambar 2. Menu Canva

2.3 Cara Kerja

Adapun tahapan pelatihan adalah sebagai berikut:

1. Saat persiapan: Berkoordinasi dengan peserta untuk mengikuti pelatihan aplikasi canva.
2. Saat pelaksanaan: memberikan pengarahan apa saja yang harus dipersiapkan, termasuk aturan yang boleh dilakukan oleh peserta.
3. Untuk Canva education, peserta wajib mendaftar dengan email.
4. Memberikan materi pelatihan tentang konsep desain visual dalam pembelajaran.
5. Memberikan materi Pengenalan aplikasi canva.
6. Memberikan materi cara menggunakan canva
7. Memberikan materi penggunaan aplikasi canva untuk pendidikan.
8. Sebagai bukti telah memahami pelatihan, para peserta diwajibkan membuat dan mempresentasikan hasil karya berupa materi pembelajaran yang telah dibuat menggunakan aplikasi canva.

Sebelum pelatihan, para peserta diberikan kuisioner untuk mengetahui pemahaman para peserta tentang aplikasi canva. Kuisioner tersebut seperti pada tabel 2.

Setelah pelatihan, para peserta diberikan kuisioner kembali, untuk mengetahui apakah pelatihan ini bermanfaat bagi mereka. Kuisioner tersebut pada tabel 3.

Tabel 2 Kuisisioner Pemahaman Peserta

No	Butir Pertanyaan
1	Apakah anda terbiasa menggunakan computer secara online?
2	Apakah anda sudah mengetahui tentang canva ?
3	Apakah anda pernah membuat karya dari aplikasi canva ?
4	Apakah anda pernah membuat bahan ajar menggunakan aplikasi canva ?
5	Apakah anda pernah menggunakan aplikasi canva untuk pendidikan ?

Tabel 3 Kuisisioner umpan balik pelatihan

No	Butir Pertanyaan
1	Apakah materi disampaikan dengan baik?
2	Apakah materi disajikan secara sistematis?
3	Apakah narasumber menguasai materi?
4	Apakah narasumber mampu mengelola waktu dengan baik?
5	Apakah narasumber membuat peserta termotivasi untuk berpartisipasi dalam pelaksanaan pelatihan?
6	Apakah materi mudah dipahami?
7	Apakah pelatihan ini sesuai dengan kebutuhan peserta?
8	Apakah aktivitas pada bimtek membantu peserta dalam memahami materi?
9	Apakah pelatihan diselenggarakan tepat waktu?
10	Apakah sarana dan prasarana mendukung kegiatan pelatihan?

3. Hasil dan Pembahasan

Rangkaian kegiatan pengabdian berupa pelatihan dimulai dengan pembukaan dan perkenalan dari masing-masing peserta dan narasumber. Pelatihan ini sangat diperlukan oleh para dosen untuk mendukung pembelajaran *online* dan pembelajaran tatap muka, sangat penting sebagai *suplement* bahan pembelajaran mahasiswa, menjadi pegangan saat belajar selain bahan-bahan pembelajaran lain yang telah tersedia di internet.

Materi pelatihan terbagi menjadi 5 hari, setiap harinya pelatihan dilaksanakan mulai jam 09.00 pagi hingga jam 11.30 siang.

sebelum pelatihan dimulai, para peserta diminta untuk mengisi kuisisioner *pre-test*, hasil kuisisioner untuk mengetahui karakteristik peserta, hasil kuisisioner *pre-test* adalah seperti gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Hasil Kuisisioner Awal

Hasil kuisisioner *pre-test* pada gambar 2 terlihat bahwa 8 peserta pernah menggunakan aplikasi canva, 7 peserta pernah membuat bahan ajar dengan aplikasi canva, semua peserta menjawab belum pernah membuat karya dengan aplikasi canva, 4 peserta menjawab sudah mengetahui aplikasi canva dan 5 peserta sudah biasa menggunakan komputer secara *online*. Dari hasil tersebut dapat diperoleh kesimpulan bahwa pelatihan dapat berjalan karena para peserta sudah terbiasa menggunakan komputer dan aplikasi canva.

Hari pertama membahas tentang konsep desain visual dalam pembelajaran, Desain kini menjadi sebuah *skill* yang sangat diperlukan, terutama di era serba digital. Semua konten di dalam dunia digital memerlukan desain yang menarik agar semakin banyak sampai ke banyak orang. Misalnya, media sosial yang tentunya banyak digunakan oleh mahasiswa. Mahasiswa dapat belajar tentang desain grafis dengan mudah. Memahami tata letak, pemilihan warna, penggunaan font, sampai memaksimalkan bentuk dalam desain untuk banyak kebutuhan.

Membuat desain visual di Canva juga semakin mudah karena setiap tipe desain dikelompokkan berdasarkan kategori masing-masing. Terdapat setidaknya tujuh kategori, yaitu: media sosial, dokumen, personal, pendidikan, *marketing*, *event*, dan iklan. Canva dapat dimanfaatkan untuk keperluan desain visual media pembelajaran, seperti membuat infografis, rangkuman materi, *worksheet*, brosur, poster, template presentasi, *thumbnail YouTube* dan kebutuhan grafis sederhana lainnya.

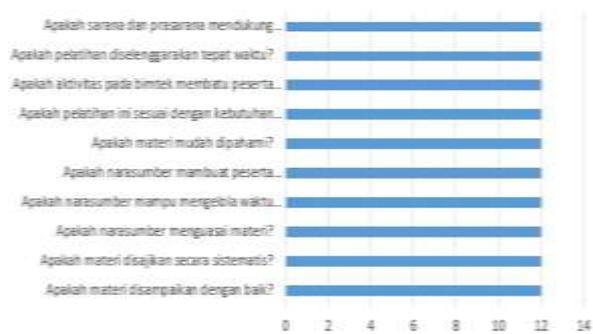
Hari kedua Pengenalan aplikasi canva, Beberapa menu pada aplikasi Canva yaitu beranda, *template*, fitur, belajar dan fotografi.

Hari ketiga cara menggunakan canva, dimulai dari Bagaimana cara memiliki akun Canva, bagaimana memahami tata letak beranda dan ruang kerja Canva, memulai desain Canva, bagaimana cara menambahkan teks, dan bagaimana cara mempublikasikan hasil desain Canva.

Hari keempat Memberikan materi penggunaan aplikasi canva untuk pendidikan, bagaimana cara memanfaatkan Canva untuk pendidikan, menciptakan kolaborasi antara mahasiswa dengan mahasiswa

hari kelima peserta mempresentasikan tugas masing-masing peserta, Sebagai bukti telah memahami pelatihan, para peserta diwajibkan membuat dan mempresentasikan hasil karya berupa materi pembelajaran yang telah dibuat menggunakan aplikasi canva.

Sebelum pelatihan ditutup, para peserta diwajibkan untuk mengisi kuisisioner sebagai *feedback* dari pelaksanaan pelatihan, hasil *feedback* pelaksanaan pelatihan seperti pada gambar 3.



Gambar 3. Hasil kuisioner *feedback* pelatihan

Pada gambar 3, hasil *feedback* semua peserta menjawab 100% “Ya” pada semua butir pertanyaan, yaitu: sarana prasana mendukung untuk pelaksanaan pelatihan, pelatihan diselenggarakan tepat waktu, aktivitas pelatihan membantu peserta, pelatihan sesuai dengan kebutuhan peserta, materi mudah dipahami, narasumber membuat peserta nyaman, narasumber mampu mengelola waktu sesuai agenda, narasumber menguasai materi, materi disajikan secara sistematis, dan materi telah disampaikan dengan baik. artinya pelatihan berjalan dengan baik dan peserta puas dengan pelatihan yang diberikan.

Belajar merupakan bentuk perubahan yang diperlihatkan dalam perubahan tingkah laku, dari sebelum individu berada dalam situasi belajar dan sesudah melakukan proses pembelajaran. Perubahan terjadi akibat adanya suatu pengalaman atau latihan. Definisi tersebut dapat dijelaskan bahwa belajar itu merupakan suatu proses adaptasi perilaku yang bersifat progresif. Artinya adanya tendensi ke arah yang lebih baik dari keadaan sebelumnya.



Gambar 4. Foto Pelatihan

Pelatihan Teknologi Interaktif Canva untuk persiapan *hybrid learning* dalam pembelajaran tatap muka bagi dosen terbukti sangat efektif dan sesuai dengan kebutuhan, terlihat pada gambar 4 semua peserta mengisi kuisioner. Hasil jawaban pengisian kuisioner tersebut seperti pada gambar 5.



Gambar 5. hasil pengisi kuisioner

Pada gambar 5 menunjukkan jumlah peserta yang mengikuti pelatihan dan mengisi kuisioner, yaitu sebanyak 12 (dua belas) peserta dan ke 12 (dua belas) peserta tersebut aktif memberikan respon.

Modifikasi dan variasi dalam pembelajaran di pendidikan tinggi adalah dikembangkannya model-model pembelajaran berbasis teknologi komputer dan *internet*. Dalam dunia pendidikan tinggi, latar belakang mahasiswa sangat *heterogen* dalam arti mahasiswa tidak hanya berasal dari lulusan sekolah menengah saja tetapi juga mereka yang sudah bekerja, sehingga dengan latar belakang mahasiswa yang sangat *heterogen*, kebutuhan dan gaya belajar mahasiswa juga menjadi bervariasi.

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan lainnya. Komponen tersebut meliputi: tujuan pembelajaran, sumber belajar, metode, media dan evaluasi. Definisi tersebut memberikan pemahaman bahwa pembelajaran bukanlah sesuatu yang terjadi seketika itu, melainkan sesuatu yang terlebih dahulu harus direncanakan. Bila kegiatan pembelajaran didesain, dilaksanakan dan dikelola lebih sistematis, maka jalan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia secara berkesinambungan akan lebih jelas.

Pemilihan Strategi mengajar yang tepat merupakan masalah efektivitas pendidik. Hal ini meliputi bagaimana mengelola lima hal, yaitu: pengelolaan waktu, pemilihan apa yang harus disampaikan, mengetahui di mana dan bagaimana menerapkan kekuatan seefektif mungkin, menentukan prioritas yang tepat, dan kemudian menjalin semua itu yang satu dengan yang lain untuk memperoleh keputusan yang efektif. Ke lima hal ini harus diperhatikan, apabila pendidik mengambil keputusan mengenai metode tertentu yang hendak dipakai. Kadang-kadang lebih baik mengajar dengan berceramah dari pada memberi kebebasan bekerja kepada siswa. Masalahnya adalah kapan harus memberikan siswa metode yang berbeda.

4. Kesimpulan

Berdasarkan pelatihan yang telah dilaksanakan, kesimpulan yang dapat diambil adalah para dosen telah memahami penggunaan aplikasi canva, telah terbiasa menggunakan komputer dan *internet*, namun belum pernah membuat bahan pembelajaran menggunakan

aplikasi canva. Mereka terbiasa membuat presentasi dengan *powerpoint*. Dengan adanya pelatihan ini, peserta telah siap membuat bahan pembelajaran yang menarik dan interaktif, sehingga dapat memotivasi mahasiswa dalam belajar.

Ucapan Terimakasih

Terimakasih kepada LPPM Universitas Nasional yang telah memberikan dana stimulus PKM, sehingga PKM ini dapat terlaksana dengan baik.

Daftar Rujukan

- [1] F. Firman and S. Rahayu, 2020, Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19, *Indones. J. Educ. Sci.*, vol. 2, no. 2, pp. 81–89, 2020, doi: 10.31605/ijes.v2i2.659.
- [2] M. K. Sophan and A. Kurniawati, 2018, Perancangan Aplikasi Learning by Doing Interaktif untuk Mendukung Pembelajaran Bahasa Pemrograman, *Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 5, no. 4, pp. 455–464, 2018, doi: 10.25126/jtiik.
- [3] H. Kauffman and I. Komunikasi, 2019, Pembelajaran *Online*, vol. 0, no. December 2019.
- [4] Y. Hendriyani and H. Effendi, 2015, Persepsi mahasiswa terhadap penggunaan e-learning dalam pembelajaran bahasa pemrograman di Fakultas Teknik UNP,” *J. Teknol. Inf. dan Pendidik.*, vol. 8, no. 1, pp. 48–58.
- [5] Hendri, 2020, Teknologi Interaktif Canva, 2020, pp. 1–27.
- [6] M. Chávez Arcega, 2010, *Instructional technology and media for learning*, Eleventh., vol. 15, no. 44. USA: Pearson.
- [7] A. Suparman, 2018, Teknologi Pendidikan Dalam Pendidikan Jarak Jauh, Pertama. Banten: Universitas Terbuka.
- [8] M. A. Suparman, 2014, *Desain Instruksional Modern*, 4th ed. Jakarta: Erlangga.
- [9] S. E. Smaldino, D. L. Lowther, and J. D. Russel, 2015, *Instructional technology and media for learning*, no. 1. Boston: Pearson.
- [10] U. A. Chaeruman, 2019, Merancang Model Blended Learning Designing Blended Learning Model, *J. Teknodik*, vol. 17, no. 4, p. 053, 2019, doi: 10.32550/teknodik.v17i4.577.