

Pelatihan Canva Sebagai Media Pendukung Pembelajaran Dan Pengembangan Website Pada PKBM Widya Asrama

I Komang Dharmendra^{1*}, I Gusti Agung Ngurah Rai Semadi², I Made Agus Wirahadi Putra³, Gede Adistana Wira Saputra⁴

^{1,2}Fakultas Informatika dan Komputer, Sistem Informasi, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, Denpasar, Indonesia

³Fakultas Bisnis dan Vokasi, Manajemen Informatika, Institut Teknologi dan Bisnis STIKOM Bali, Denpasar, Indonesia

⁴Manajemen Bisnis Pariwisata, Politeknik Negeri Bali, Badung, Indonesia

Email: ^{1*}dharmendra@stikom-bali.ac.id, ²raisemadi@stikom-bali.ac.id, ³wirahadi@stikom-bali.ac.id, ⁴adistana@pnb.ac.id

(* : coresponding author)

Abstrak – Penggunaan teknologi dalam pendidikan telah menjadi suatu kebutuhan yang mendesak di era digital ini. PKBM Widya Asrama, sebuah lembaga pendidikan non-formal yang berfokus pada pendidikan anak-anak masyarakat sekitar, saat ini menghadapi tantangan dalam penyediaan media pendukung pembelajaran yang inovatif dan efektif. Oleh karena itu, pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan dalam penggunaan Canva sebagai media pendukung pembelajaran, serta memberikan pemahaman dalam pembuatan website. Pelatihan ini diharapkan dapat membantu PKBM Widya Asrama dalam meningkatkan kualitas pendidikan yang mereka tawarkan dan memperluas jangkauan mereka dalam memberikan akses pendidikan kepada masyarakat sekitar. Selain memberikan pengenalan terhadap penggunaan Canva sebagai alat pembuatan materi pembelajaran yang menarik dan kreatif, pelatihan ini juga akan membekali staf dan pengajar PKBM Widya Asrama dengan keterampilan dalam pembuatan website. Dengan demikian, lembaga ini dapat lebih efektif dalam menyebarkan informasi, mengelola data peserta, dan mengkomunikasikan program-program pendidikan yang mereka tawarkan. Berdasarkan hasil evaluasi yang telah dilakukan tim pengabdian diketahui adanya peningkatan pemahaman pada pembuatan media pembelajaran dengan canva.

Kata Kunci: Teknologi Pendidikan, Canva, Media Pembelajaran, Pelatihan Pembuatan Website, PKBM

Abstract – *The use of technology in education has become an urgent necessity in the digital era. PKBM Widya Asrama, a non-formal educational institution focused on educating local children, currently faces challenges in providing innovative and effective learning support media. Therefore, this community service project aims to provide training in the use of Canva as a learning support tool and to offer guidance on website development. This training is expected to assist PKBM Widya Asrama in enhancing the quality of education they provide and expanding their reach in offering educational access to the surrounding community. In addition to introducing Canva as a tool for creating engaging and creative learning materials, the training will equip the staff and teachers of PKBM Widya Asrama with skills in website development. As a result, the institution can more effectively disseminate information, manage participant data, and communicate their educational programs. Based on the evaluation conducted by the community service team, there has been a noticeable improvement in understanding how to create learning materials using Canva.*

Keywords: Educational Technology, Canva, Learning Media, Website Development Training, PKBM

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat (PKBM) Widya Asrama merupakan salah satu satuan lembaga penyelenggara pendidikan non formal yang ada di Desa Bitera, Kecamatan Gianyar, Kabupaten Gianyar. Berjarak 29,7 KM dari PT pengusul, dimana saat ini memiliki total peserta didik dari kejar paket A, B dan C sejumlah 110 Orang yang berasal dari berbagai kalangan masyarakat dari berbagai daerah (*Data Pokok PKBM Widya Asrama - Pauddikdasmen*, n.d.). Dengan saat proses pembelajaran meminjam ruang kelas pada SD N 3 Bitera (*Profil PKBM Widya Asrama - PKBM Widya Asrama Gianyar*, n.d.), sedangkan untuk pembiayaan pada PKBM Widya Asrama sepenuhnya merupakan dukungan masyarakat berupa Iuran Swadaya Masyarakat yang membutuhkan layanan pendidikan dimana dengan kondisi tersebut sangat menyulitkan PKBM Widya Asrama untuk mengadakan sarana pendukung pendidikan.

Ketiadaan modul pembelajaran digital, mempersulit proses pembelajaran yang hanya bisa dilakukan secara tatap muka, padahal dengan adanya modul pembelajaran digital secara daring dapat mempermudah para peserta didik untuk belajar (Dewi et al., 2021).

Website memiliki peran yang sangat penting bagi PKBM Widya Asrama sebagai lembaga pendidikan non-formal. Fungsi utama dari website ini adalah sebagai alat komunikasi yang efektif dan informatif (Kusuma et al., 2023). Dalam konteks ini, website PKBM Widya Asrama berperan sebagai wadah penyampaian informasi mengenai program-program pendidikan yang mereka tawarkan, jadwal kegiatan, prosedur pendaftaran, dan berbagai informasi penting lainnya kepada calon peserta didik, orang tua, dan masyarakat umum. Melalui website ini, PKBM Widya Asrama dapat menciptakan citra profesional dan terpercaya, yang dapat meningkatkan daya tarik bagi mereka yang mencari layanan pendidikan non-formal.



Gambar 1. Ruang Kelas Mitra

Namun dalam penggunaan nama website sebagai nama domain, PKBM Widya Asrama masih menggunakan domain : <https://www.pkbm-widyaasrama.or.id> . Dengan menggunakan blog sebagai pembangun website. Keberadaan PKBM Widya Asrama sebagai Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat/ Lembaga Pendidikan Non Formal yang merupakan lembaga pendidikan setara SMP-SMA bisa menggunakan domain .sch.id sebagai domain untuk website PKBM Widya Asrama, namun karena kekurangan informasi, sehingga domain yang digunakan saat ini adalah .or.id. Penggunaan domain yang sesuai dapat memberikan kepercayaan dari masyarakat pada keberadaan website serta informasi yang ada didalamnya (Purnomo et al., 2022).

1.2 Rumusan Masalah

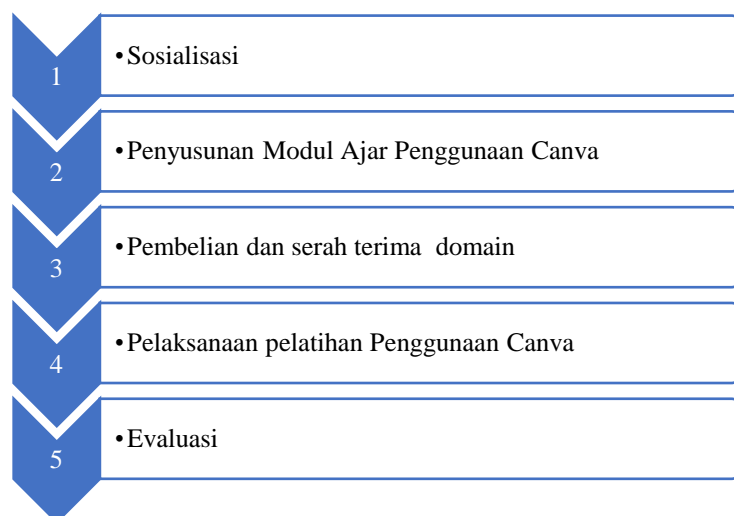
Berdasarkan hasil analisa pada analisis situasi diatas maka dapat diambil beberapa permasalahan yang dihadapi oleh mitra adalah sebagai berikut :

- 1) Mitra tidak memiliki pengetahuan untuk membuat konten pembelajaran digital berbasis multimedia.
- 2) Mitra menggunakan domain .or.id pada website <https://www.pkbm-widyaasrama.or.id> untuk Pusat Kegiatan Belajar Masyarakat/ Lembaga Pendidikan Non Formal.

2. METODE PELAKSANAAN

2.1 Rencana Kegiatan

Pada bagian ini menjelaskan tahapan atau langkah – langkah dalam menjelaskan solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan mitra. Metode pelaksanaan untuk mengatasi permasalahan disesuaikan dengan bidang permasalahan yaitu:



Gambar 2. Alur Kegiatan

1. Sosialisasi - Pada tahapan ini diawali dengan melakukan sosialisasi kepada mitra mengenai rencana kegiatan serta menggali informasi dan data – data dari mitra guna untuk memetakan permasalahan secara mendalam
2. Penyusunan Modul Ajar Penggunaan Canva - Tahapan ini melibatkan kolaborasi antara tim pengabdian masyarakat dalam menyusun modul yang akan digunakan sebagai materi pelatihan. Pada tahap ini, modul yang disusun berfokus pada panduan penggunaan Canva.
3. Pembelian dan serah terima domain - Tahapan ini dilakukan pembelian domain <https://www.pkbm-widyaasrama.sch.id>, migrasi dari domain yang telah digunakan serta serah terima domain kepada mitra
4. Pelaksanaan pelatihan Penggunaan Canva - Tahap ini difokuskan pada pelatihan penggunaan Canva, dengan tujuan untuk mendukung mitra dalam proses pengajaran serta meningkatkan kemampuan mereka dalam membuat materi pembelajaran daring.
5. Evaluasi - Evaluasi kegiatan merupakan tahap akhir dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini. Evaluasi bertujuan untuk mengukur pemahaman mitra terhadap pelatihan yang telah diberikan. Penilaian dilakukan dari berbagai aspek, termasuk pemahaman mitra terhadap materi yang disampaikan dan efektivitas penggunaan Canva dalam mendukung proses pembelajaran.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Lokasi Mitra

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan mitra yang berlokasi di Desa Bitera, Kecamatan Gianyar, Kabupaten Gianyar. Berjarak 31,1 KM dari PT pengusul. Gambar 3 adalah gambaran peta lokasi pengabdian masyarakat :



Gambar 3. Lokasi Mitra

3.2 Pelaksanaan Kegiatan

Tahap awal kegiatan dilakukan sosialisasi dan persiapan kegiatan yang dilakukan, dimana tahap ini dilakukan secara daring dengan komunikasi melalui whatsapp terkait dengan kebutuhan dokumen serta prasyarat untuk pembelian domain pkbm-widyaasrama.sch.id, dimana terdapat 3 syarat yang harus dipenuhi, yaitu : KTP Penanggung Jawab, Surat Permohonan Nama Domain dan Akta Pendirian Sekolah.

Tahap selanjutnya dilakukan pada Hari Minggu, Tanggal 31 Maret 2024, dimana pada kegiatan tersebut dilakukan dengan pembelian domain, migrasi domain mitra dari domain pkbm-widyaasrama.or.id menjadi pkbm-widyaasrama.sch.id. Tahap pembelian dan migrasi domain mitra dilakukan secara luring, karena mitra ingin mengetahui proses dalam pembelian sebuah domain, dan bagaimana migrasi domain dilakukan.



Gambar 4. Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Tahap berikutnya adalah pembuatan modul dan media pembelajaran, yang berlangsung dari Februari hingga April 2024. Kegiatan ini dilaksanakan oleh tim pengabdian, di mana penyusunan modul dan media pembelajaran dilakukan oleh tim pengembang konten. Tim ini terdiri dari mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan pengabdian dan dosen sebagai pengembang konten pembelajaran. Gambar 4 menunjukkan proses pembuatan media pembelajaran.



Gambar 5. Pembuatan media pembelajaran

Kegiatan selanjutnya adalah pelatihan pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva, sebuah platform daring yang tersedia dalam versi gratis dan berbayar, serta mudah digunakan, terutama untuk mendesain media pembelajaran (Putra et al., 2021) (Isnaini et al., 2021). Pelatihan ini dipandu oleh narasumber yang terdiri dari anggota tim dan alumni. Terdapat dua tahapan dalam pelaksanaan kegiatan ini, yaitu penyampaian materi Canva dan workshop penggunaan Canva. Pada tahap pertama, narasumber menjelaskan fitur-fitur yang ada di Canva serta fitur-fitur yang dapat dimanfaatkan dalam pembuatan media pembelajaran. Selain itu, dijelaskan pula perbedaan antara Canva dan PowerPoint. Fitur yang dipakai dalam pelatihan ini adalah "Presentasi". Gambar 6 menunjukkan peserta sedang mencoba menggunakan aplikasi Canva untuk menyusun materi presentasi. Pada tahap kedua, yaitu workshop, peserta pelatihan diminta untuk membuat media pembelajaran sesuai dengan bidang ilmu yang diajarkan. Dalam proses ini, tim pengabdian berkeliling membantu peserta yang mengalami kesulitan.



Gambar 6. Pelatihan Penggunaan Canva

3.3 Evaluasi Kegiatan

Proses evaluasi kegiatan dilakukan melalui metode wawancara dengan para peserta. Dari hasil wawancara, peserta menyatakan merasa puas dengan kegiatan ini dan mengakui bahwa mereka mendapatkan pengetahuan baru terkait pembuatan media pembelajaran dan penggunaan Moodle. Bagi pihak sekolah, kegiatan ini dianggap telah memberikan dampak positif yang signifikan terhadap peningkatan pengetahuan para guru. Berdasarkan hasil kuesioner yang dilakukan, tercatat bahwa 98,1% responden memberikan penilaian yang masuk dalam kategori sangat baik.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan kegiatan pelatihan pengembangan media ajar yang telah dilakukan oleh tim dan mitra, dapat disimpulkan bahwa mitra mampu memahami dan mengerti peran media pembelajaran dalam meningkatkan mutu proses pembelajaran.

REFERENCES

- Data Pokok PKBM Widya Asrama—Paudikdasmen.* (n.d.). Retrieved 17 February 2022, from <https://dapo.dikdasmen.kemdikbud.go.id/sekolah/DB164FA083605C1142E5>
- Dewi, K. H. S., Melati, I. G. A. S., Aryawan, I. K. B. M., & Narayana, I. W. G. (2021). PENGUATAN PEMBELAJARAN BERBASIS DIGITAL BAGI TUTOR PUSAT KEGIATAN BELAJAR MASYARAKAT (PKBM) SEBAGAI MEDIA PENUNJANG PEMBELAJARAN DARING. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 5(2), 642–650. <https://doi.org/10.31764/jmm.v5i2.4119>
- Isnaini, K. N., Sulistiyani, D. F., & Putri, Z. R. K. (2021). PELATIHAN DESAIN MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA. *SELAPARANG: Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, 5(1), 291–295. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i1.6434>
- Kusuma, T. M., Budaya, I. G. B. A., Pande, I. M. S. A., & Dharmendra, I. K. (2023). Operational Optimization through the Development of a Digital Financial Transaction Recording Website in Village Owned Enterprise Sarwada Amerta, Taro Village: *Mattawang: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 221–227. <https://doi.org/10.35877/454RI.mattawang1821>
- Profil PKBM Widya Asrama—PKBM Widya Asrama Gianyar.* (n.d.). Retrieved 28 October 2020, from <https://www.pkbm-widyaasrama.or.id/p/profil-pkbm-widya-asrama.html>
- Purnomo, N., Albab, R. U., & Husen, H. (2022). PENGABDIAN MASYARAKAT IMPLEMENTASI PROMOSI POTENSI DESA MELALUI MEDIA ONLINE WEBSITE. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bumi Raflesia*, 5(2), Article 2. <https://doi.org/10.36085/jpmb.v5i2.3571>
- Putra, I. M. A. W., Dharmendra, I. K., & Kusuma, T. M. (2021). PELATIHAN PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DI SMA N 1 BLAHBATUH. *WIDYABHAKTI Jurnal Ilmiah Populer*, 4(1), Article 1. <https://doi.org/10.30864/widyabhakti.v4i1.277>