

# Pelatihan dan Pendampingan Desain dan Produksi Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Canva for Education* bagi Guru Bahasa di Kota Palembang

Nurhayati\*<sup>1</sup>, Machdalena Vianty<sup>2</sup>, Medio Lailatin Nisphi<sup>3</sup>, Dian Eka Sari<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Magister Pendidikan Bahasa, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sriwijaya

\*e-mail: nurhayati@fkip.unsri.ac.id<sup>1</sup>, machdalenavianty@fkip.unsri.ac.id<sup>2</sup>, mlnisphi@gmail.com<sup>3</sup>, 06012682125012@student.unsri.a.id<sup>4</sup>

## Abstract

Since the outbreak of COVID-19 pandemic, digital learning media have been generally applied in the learning activities. Teachers' expertise in designing and producing digital learning media is required. One of the applications that Indonesian teachers can use to produce learning media is Canva for Education which is provided by the Indonesian Ministry of Education, Culture, Research, and Technology through the website studi.id account. To help the language teachers in Palembang to gain the advantage of this application, assistance was provided by giving a training for the Indonesian and English teachers. The training was conducted through tutorial and mentoring activities. The results of the training showed that there was an improvement in the teachers' understanding of the Canva for Education application. The average of the pre-test was 63.33, while the post-test was 90.83. The teachers were also able to design and produce learning media for various genres of text, namely complex procedure text, descriptive text, narrative text, simple procedure text, recount text, and short story text. The learning media are attractive and interesting since they have been developed by applying the features contained in the application. Since the learning media mainly focused on the conceptualization, objectives, structure, language, and examples of text, therefore, more continuous efforts need to focus on the production of learning media that can also facilitate teachers' writing skills.

**Keywords:** canva for education, design and production, learning media

## Abstrak

Sejak pandemi covid-19 pembelajaran umumnya memanfaatkan media pembelajaran digital. Kepiawaian guru dalam mendesain dan memproduksi media pembelajaran digital sangat diperlukan. Salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan guru dalam memproduksi media ialah canva for education yang disediakan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui akun belajar.id. Kenyataannya, guru belum dapat menggunakan aplikasi canva for education. Diperlukan pelatihan dan pendampingan kepada para guru bahasa Indonesia dan bahasa Inggris di Kota Palembang. Kegiatan dilakukan dengan tutorial dan pendampingan. Hasilnya menunjukkan adanya peningkatan pemahaman guru terhadap aplikasi canva for education. Rata-rata tes awal sebesar 63,33 sedangkan rata-rata tes akhir sebesar 90,83. Guru mendesain dan memproduksi media pembelajaran berbagai genre teks yakni teks prosedur kompleks, teks deskripsi, teks naratif, teks prosedur sederhana, teks rekon, dan teks cerpen. Media-media tersebut telah memanfaatkan fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi dan menarik. Pada sisi lain, media pembelajaran berfokus kepada pengertian, tujuan, struktur, kebahasaan, dan contoh teks. Diperlukan upaya yang lebih kontinyu untuk menghasilkan media pembelajaran yang juga memfasilitasi aktivitas menulis.

**Kata kunci:** canva for education, desain dan produksi, media pembelajaran.

## 1. PENDAHULUAN

Tuntutan pendidikan Abad ke-21 menghendaki pendidikan yang memadukan pengetahuan, keterampilan, dan sikap serta penguasaan teknologi informasi dan komunikasi. Terlebih pada masa pandemi Covid-19, pelaksanaan pembelajaran dilakukan dalam jaringan (Budhayanti & Praba, 2021). Guru pun melaksanakan pembelajaran secara daring dengan menggunakan teknologi digital termasuk media digital (Rusli, 2021).

Guru yang profesional di samping dapat memanfaatkan media digital yang tersebar di dunia maya hendaknya juga dapat mendesain dan memproduksi sendiri media pembelajaran (Mahardika, Wiranda & Pramita, 2021; Setiawan & Jatmikowati, 2021). Guru tahu media yang sesuai dengan karakteristik siswa dan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai (Junaedi, 2021).

Dengan demikian, guru harus dapat mendesain dan mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan teknologi digital.

Salah satu aplikasi yang dikenal luas dewasa ini ialah *canva for education*. *Canva for education* adalah aplikasi desain grafis secara daring yang memiliki berbagai macam template atau opsi desain (Santi, Mubaraq, Farid, & Sriwanti, 2020). Beberapa fitur dalam *canva for education* menyediakan desain untuk poster, infografis, komik, foto profil, dan banner (Pelangi, 2020). *Canva for education* memberikan kemudahan dalam pembelajaran di antaranya adanya desain grafis, animasi, template, bulletin, dan nomor halaman yang menarik; adanya fitur drag dan drop, praktis dan efisien. Di samping itu, adanya kemudahan dalam mengakses kembali, resolusi gambar yang jelas dan dapat dicetak (Sholeh, Rachmawati, & Susanti, 2020). *Canva for education* menjadi alternatif guru dalam mengembangkan media pembelajaran bahasa.

Penggunaan media pembelajaran *canva for education* dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. *Canva for education* merupakan aplikasi yang menyediakan template yang lebih atraktif sehingga menarik minat siswa dalam proses pembelajaran (Bakri, Simaremare, Lingga, & Susilowaty, 2021; Rahmasari & Yogananti, 2021). Guru dapat menggunakan banyak contoh di aplikasi *canva* untuk disajikan kepada siswa, salah satunya adalah berbagai template kreatif *Power Point*.

Pembelajaran bahasa pada dasarnya memiliki pendekatan berbasis teks (Isodarus, 2017; Taum, 2017). Pembelajaran dimulai dengan memahami teks dan diakhiri dengan memproduksi teks (Dharma, Ariesta, & Purwadi, 2019). Dengan demikian pembelajaran bahasa bergerak dari level kognitif paling rendah yakni mengingat dan memahami sampai ke level kognitif paling tinggi yakni evaluasi dan kreasi (mencipta teks). Untuk dapat mengoptimalkan level kognitif tersebut, guru dapat memanfaatkan aplikasi media pembelajaran *canva for education*. Dalam pembelajaran bahasa, *canva for education* dapat digunakan untuk mendesain dan memproduksi media pembelajaran pada berbagai genre teks misalnya teks prosedur, teks pengalaman, teks iklan, dan teks berita (Rahmawati & Suhartono, 2019).

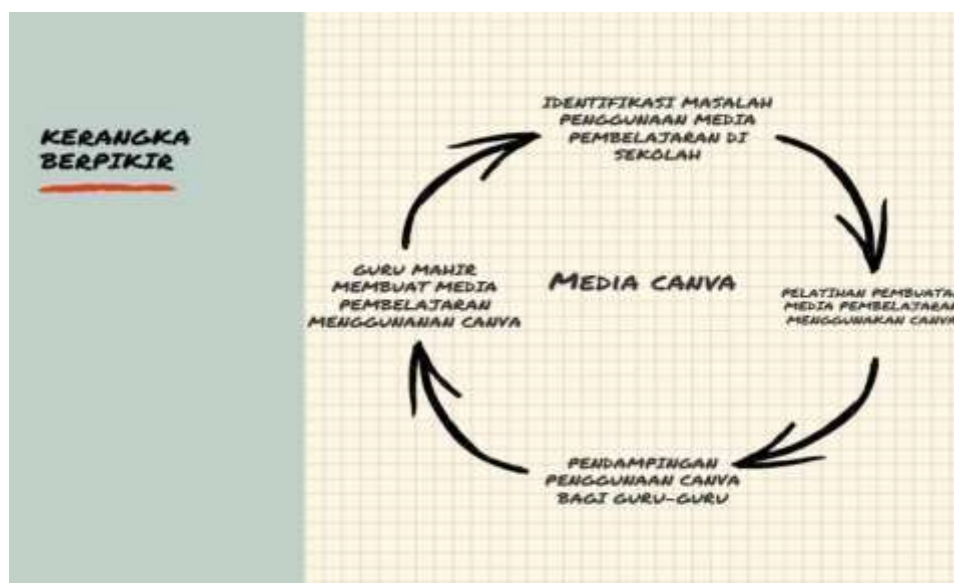
Berdasarkan hasil wawancara dengan guru-guru yang tergabung dalam Musyawarah Guru-Guru Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dan Bahasa Inggris di Kota Palembang disimpulkan hal-hal sebagai berikut. Pertama, sebagian besar guru masih belum optimal dalam menggunakan media pembelajaran. Sebagian besar guru hanya mengunduh dan menggunakan media pembelajaran yang beredar di dunia maya. Kedua, sebagian besar guru belum mampu mendesain dan memproduksi sendiri media pembelajaran visual yang inovatif, kreatif dan menarik. Ketiga, guru belum mengenal aplikasi yang dapat dimanfaatkan dalam mendesain dan memproduksi media pembelajaran visual yang menarik dan mudah dioperasikan. Keempat, umumnya guru belum memanfaatkan semua fitur yang terdapat pada aplikasi *canva for education*.

Hasil wawancara kepada guru-guru yang tergabung dalam MGMP tersebut mengeksplisitkan adanya keinginan mereka untuk mendapatkan pelatihan dan pendampingan dalam rangka meningkatkan kemahiran untuk mendesain dan memproduksi media pembelajaran menggunakan *canva for education*. *Canva for education* dipilih karena pada dasarnya guru-guru yang mengikuti pelatihan dan pendampingan ini sudah mengenal aplikasi *canva* walaupun belum secara mendalam. Pemilihan *canva for education* karena berkaitan dengan akun *belajar.id* yang telah disediakan bagi guru di seluruh Indonesia oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa dibutuhkan pelatihan dan pendampingan dalam optimalisasi *canva for education* pada pembelajaran bahasa bagi guru di Palembang. Berdasarkan analisis situasi yang dijelaskan, pengembangan media pembelajaran bahasa dengan memanfaatkan aplikasi *canva for education* diketahui penting terutama dalam meningkatkan kemampuan literasi digital sesuai dengan tuntutan keterampilan Abad 21 dan pembelajaran daring sesuai dengan Program Belajar Dari Rumah bagi guru-guru di Palembang. Oleh karena itu, diperlukan alternatif aplikasi yang dapat mendukung guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan menarik.

Tujuan kegiatan ialah mendesain dan memproduksi media pembelajaran bahasa berbasis *canva for education*. Desain dan produksi media pembelajaran bahasa berbasis aplikasi *canva for education* dilakukan dengan cara (1) tutorial pendesainan dan produksi media pembelajaran menggunakan *canva for education*; (2) pendampingan pendesainan dan produksi media pembelajaran menggunakan *canva for education*; (3) penugasan dalam mendesain dan memproduksi media pembelajaran menggunakan

*canva for education*; (4) demonstrasi produk media pembelajaran menggunakan *canva for education*. Berikut kerangka berpikir kegiatan pengabdian.



Gambar 1. Kerangka Berpikir Kegiatan Desain dan Produksi Media Pembelajaran Bahasa Berbasis *Canva for Education*

## 2. METODE

Kegiatan ini merupakan pelatihan dan pendampingan bagi guru dalam mendesain dan memproduksi media pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi *canva for education*. Pelatihan dilakukan dengan metode tutorial secara tatap muka selama 1 kali pada tanggal 16 September 2021. Tutorial dilaksanakan pada pertemuan pertama setelah pelaksanaan tes awal. Tutorial berisikan kegiatan yakni guru mengunduh aplikasi *canva for education*. Lalu, guru mengajukan permintaan akses *canva for education*. Guru diarahkan memanfaatkan fitur-fitur yang ada pada *canva for education* dengan berbagai penjelasan dan contoh.

Selanjutnya dilakukan pendampingan pendesainan media pembelajaran yang dilaksanakan pada pertemuan kedua dan ketiga pada tanggal 17 September 2021 dan 18 September 2021. Proses pendampingan dilakukan melalui diskusi kelompok dengan menggunakan *Google Classroom* dan Grup *WhatsApp*. Guru diberi keleluasaan bertanya dalam mendesain selama pendampingan bila guru belum memahami penggunaan aplikasi *canva for education*. Setelah pendampingan pendesainan, dilakukan demonstrasi produk media pembelajaran dengan aplikasi *canva for education* melalui *Google Classroom*. Demonstrasi dilakukan guru dengan memaparkan berbagai produk media pembelajaran pada pertemuan keempat sampai dengan pertemuan ketujuh yang dilaksanakan dari tanggal 20-28 September 2021. Selama demonstrasi, dilakukan diskusi berkaitan dengan media yang didesain dan diproduksi guru. Berbagai keunggulan dan kelemahan media dari berbagai teks dibahas dalam empat pertemuan pendampingan.

Untuk mengetahui pemahaman guru terhadap *canva for education* terutama fitur-fitur yang terdapat di dalamnya dilakukan tes. Tes berbentuk pilihan ganda berjumlah 10 soal. Tes dilakukan pada awal dan akhir kegiatan pengabdian. Tes awal diberikan pada tanggal 16 September 2021 dan tes akhir diberikan pada tanggal 7 November 2021. Tes pilihan ganda diskor dengan memberi angka 1 kepada jawaban benar dan angka 0 kepada jawaban yang salah. Skor tersebut kemudian dikonversikan ke nilai dengan skala 100. Peningkatan pemahaman guru diketahui dengan membandingkan skor sebelum kegiatan dan skor setelah kegiatan. Hasilnya kemudian dibandingkan berdasarkan jumlah skor setiap guru kemudian dihitung reratanya, juga dilihat skor perolehan (*gain score*) yang dinormalkan (*Normalized gain score/N-gain*).

Pelatihan dan pendampingan guru ini dilakukan kepada 16 guru bahasa yang terdiri atas delapan orang guru bahasa Indonesia dan delapan orang guru bahasa Inggris. Ke-8 guru bahasa Indonesia dibagi ke dalam empat kelompok yang terdiri atas dua orang masing-masingnya. Demikian juga ke-8 guru bahasa Inggris dibagi ke dalam empat kelompok yang terdiri atas dua orang masing-masingnya. Masing-masing kelompok mendesain dan memproduksi media pembelajaran mengenai satu genre teks. Media pembelajaran dikemas dalam bentuk video dalam durasi maksimal 5 menit. Tim kegiatan pendampingan dan pelatihan terdiri atas dosen bahasa Indonesia 4 orang dan dosen bahasa Inggris 4 orang. Kegiatan ini juga melibatkan mahasiswa Program Magister Pendidikan Bahasa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya berjumlah 9 orang yang semuanya memahami dan menggunakan *canva for education* dalam mengembangkan media pembelajaran dengan berbagai genre teks.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Pemahaman Guru Sebelum Kegiatan

Pemahaman guru terhadap aplikasi *canva for education* digali dengan tes awal. Berdasarkan tes awal yang telah dilakukan, didapatkan data berupa nilai hasil tes awal yang dapat dilihat pada tabel 1. Nilai tertinggi peserta pada tes awal yaitu 80, nilai terendah 40; nilai rata-rata 63,33, dengan standar deviasi 9,84. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman peserta tentang aplikasi *canva for education* masih perlu ditingkatkan meskipun reratanya berkategori cukup. Hal tersebut menunjukkan bahwa variasi nilai atau variabilitas tergolong sedang.

Tabel 1. Pemahaman Guru Sebelum Kegiatan

No. Urut	No. Peserta	Nilai
1	001	60
2	002	40
3	003	70
4	004	60
5	005	70
6	006	60
7	007	60
8	008	70
9	009	60
10	010	80
11	011	60
12	012	70
Rerata		63,33
Standar Deviasi		9,84

#### 3.2 Pemahaman Guru Sesudah Kegiatan

Pemahaman guru terhadap aplikasi *canva for education* sesudah kegiatan digali melalui tes akhir. Berdasarkan tes akhir didapatkan nilai pemahaman guru sesudah kegiatan yang dapat dilihat pada tabel 2. Tabel 2 menunjukkan nilai tertinggi adalah 100; nilai terendah 50; nilai rata-rata adalah 90,83; dengan standar deviasi 13,79. Jika dilihat berdasarkan nilai rata-rata, nilai menunjukkan bahwa pemahaman guru dapat dikategorikan sangat baik atau sangat paham dengan variabilitas nilai yang cukup tinggi.

Tabel 2. Pemahaman Guru Sesudah Kegiatan

No. Urut	No. Peserta	Nilai
1	001	90
2	002	50
3	003	90
4	004	90
5	005	90
6	006	100
7	007	90
8	008	100
9	009	90
10	010	100
11	011	100
12	012	100
Rerata		90,83
Standar Deviasi		13,79

### 3.3 Perbandingan Pemahaman Guru Sebelum dan Sesudah Kegiatan

Perbandingan nilai perolehan guru sebelum dan sesudah kegiatan tampak pada tabel berikut.

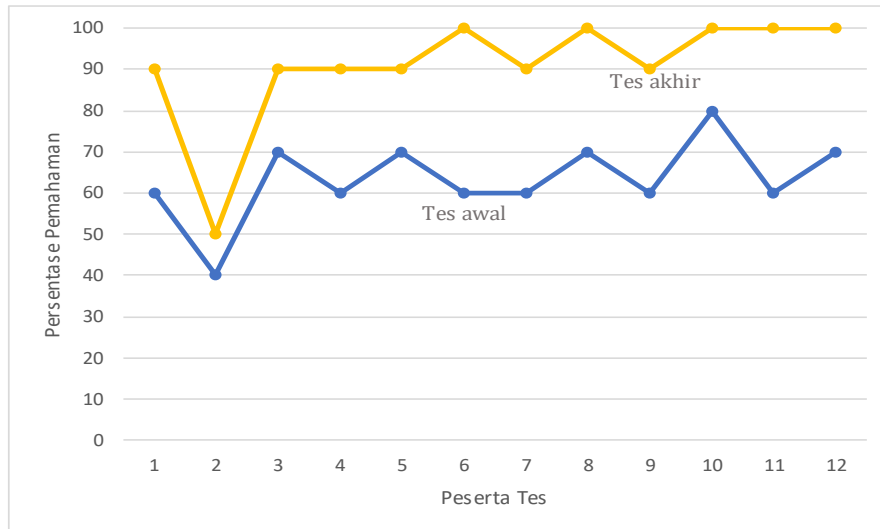
Tabel 3. Nilai Kognitif Guru Sebelum dan Sesudah Kegiatan

No. Peserta	Nilai Sebelum	Nilai Sesudah	Gain	N-Gain
1.	60	90	30.00	0,75
2.	40	50	10.00	0,17
3.	70	90	20.00	0,67
4.	60	90	30.00	0,75
5.	70	90	20.00	0,67
6.	60	100	40.00	1,00
7.	60	90	30.00	0,75
8.	70	100	30.00	1,00
9.	60	90	30.00	0,75
10.	80	100	20.00	1,00
11.	60	100	40.00	1,00
12.	70	100	30.00	1,00
Rerata	63,33	90,83	36,67	0,79

Dari tabel 3 dapat disimpulkan bahwa terdapat kenaikan antara nilai sebelum melakukan kegiatan dan sesudah kegiatan pelatihan dan pendampingan. Hanya ada satu guru yang mengalami sedikit kenaikan nilai. Guru tersebut tidak intensif dalam mengikuti kegiatan pelatihan dan pendampingan. Sementara itu, rata-rata *N-gain* yang diperoleh guru adalah 0,79 yang berada dalam kategori tinggi. Artinya, adanya peningkatan pemahaman guru sebelum dan sesudah kegiatan.

Berikut adalah nilai pemahaman guru sebelum dan sesudah kegiatan pengabdian.





Gambar 2. Hasil tes pemahaman guru (%) terhadap media pembelajaran *canva for education*.

### 3.3 Desain dan Produksi Media Pembelajaran

Terdapat delapan desain dan produksi media pembelajaran bahasa yang dihasilkan peserta kegiatan.



Gambar 1.1 Video Teks Prosedur Kompleks



Gambar 1.2 Video Teks Deskripsi



Gambar 1.3 Video Narrative Text



Gambar 1.4 Video Teks Prosedur Sederhana



Gambar 1.5 Video Procedure Text



Gambar 1.6 Video Procedure Text



Gambar 1.7 Video Recount Text



Gambar 1.8 Video Teks Cerpen

Gambar 3. Desain Media Pembelajaran Bahasa Berbasis *Canva for Education*

Fitur-fitur yang digunakan guru dalam membuat media pembelajaran sebagian besar memanfaatkan fitur presentasi disertai animasi dan suara (*backsound*) yang disediakan aplikasi. Lalu, diunduh dalam format video mp4.

Gambar 1.1 berisikan video media pembelajaran teks prosedur kompleks tentang cara mencuci tangan dengan durasi video selama 3 menit 33 detik. Video berisi ilustrasi pandemi Covid 19, contoh teks prosedur dengan struktur alat dan bahan, isi, dan penutup, serta sumber referensi. Video ini disajikan dengan menggunakan fitur presentasi dalam ukuran 16:9 (*landscape*) dan memainkan animasi teks yang ada dalam aplikasi. Dengan menggunakan *template* yang disediakan, video mengolaborasikan tokoh kartun dari aplikasi zepeto sebagai karakter dalam video. Video juga mengeksplor foto-foto yang diunggah ke dalam aplikasi untuk mendukung materi ajar teks prosedur yang disajikan.

Gambar 1.2 berisikan media pembelajaran teks deskripsi mengenai salah satu ikon kota Palembang yaitu Ampera. Video berdurasi 1 menit 55 detik ini memberikan contoh tulisan teks deskripsi yang kontekstual dengan menambahkan fitur animasi. Video kedua memang berbeda dari video pertama. Pada video kedua, guru menyajikan teks deskripsi tentang Kota Palembang dengan memanfaatkan desain poster yang ada dalam aplikasi, sehingga gambar visual yang ada dalam tampilan video berukuran *portrait* atau seperti tampilan video aplikasi tik tok. Video kedua ini juga memanfaatkan fitur animasi yang disediakan oleh aplikasi *canva for education* dengan memainkan foto yang diunggah dalam aplikasi, lalu diunduh dalam format video mp4.

Berikutnya, gambar 1.3 berisikan media pembelajaran teks naratif dengan durasi 2 menit 16 detik. Video ini berisikan konsep *narrative text* berupa pengertian, karakteristik, struktur, kebahasaan, serta contoh teks berjudul "*snowwhite*". Video ketiga hampir sama dengan video pertama menggunakan fitur presentasi. Perbedaannya, pada video ketiga tidak banyak menggunakan foto yang diunggah ke aplikasi. Video ini hanya mengoptimalkan animasi teks yang tersedia pada *template* yang sudah disiapkan oleh aplikasi. *Template* yang dipilih disesuaikan dengan tema teks narasi yang disajikan dalam video.

Gambar 1.4 berisikan media pembelajaran teks prosedur sederhana tentang cara mencuci tangan. Video berdurasi 5 menit 8 detik ini berisi contoh teks prosedur sederhana. Selanjutnya, gambar 1.5 media pembelajaran bahasa Inggris tentang teks prosedur. Video berdurasi 3 menit 40 detik ini berisi konsep teks prosedur berupa pengertian, tujuan, struktur, kebahasaan, serta contoh teks prosedur membuat es teh. Video keempat dan kelima sama-sama membahas teks prosedur, tetapi berbeda bahasa dalam penyajiannya. Kedua video ini memanfaatkan fitur presentasi dalam format *landscape*. Dengan memanfaatkan *template* yang tersedia, kedua video mengoptimalkan animasi pada gambar dan teks yang digunakan. Jika pada video keempat hanya mengandalkan fitur-fitur yang ada dalam *template*, video kelima juga memanfaatkan foto yang diubah menjadi kartun dan diunggah dalam aplikasi *canva for education*. Video memanfaatkan *background* yang disediakan secara gratis.

Gambar 1.6 berisikan media pembelajaran teks prosedur dengan durasi 3 menit 11 detik. Video berisi contoh prosedur mengenai cara membuat nasi goreng dalam bahasa Inggris. Video keenam diproduksi dengan mengoptimalkan *template* yang disediakan dalam aplikasi. Dengan memanfaatkan fitur unggahan foto, video yang menyajikan cara memasak nasi goreng dikemas antara teks dan foto-foto yang mendukung. Selain itu, penggunaan latar belakang suara menjadikan animasi yang dipilih semakin menarik.

Berikutnya, gambar 1.7 berisikan media pembelajaran bahasa Inggris topik *recount text* dengan durasi 5 menit 49 detik. Video berisi konsep materi berupa pengertian fungsi, struktur, dan kaidah kebahasaan pada teks tersebut. Video ketujuh disajikan dengan sangat kompleks. Selain memanfaatkan fitur yang ada dalam aplikasi *canva for education*, video juga sudah diedit menggunakan aplikasi lain. Untuk fitur *canva for education*, video ini banyak mengeksplor fitur elemen-elemen yang disediakan dalam aplikasi. Animasi pada teks dan gambar yang dipilih dipadu dengan latar belakang suara yang mendukung, menjadikan video tentang *recount text* ini menarik untuk ditampilkan di ruang kelas.

Terakhir, gambar 1.8 merupakan video yang berisikan media pembelajaran teks cerpen. Video berdurasi 1 menit 18 detik ini berisi contoh teks cerpen yang dianimasikan menggunakan aplikasi *canva for education*. Video kedelapan agak berbeda dari video yang lain. Video kedelapan lebih banyak mengoptimalkan fitur teks, meskipun memang tetap memadukan elemen-elemen gambar yang disediakan oleh aplikasi. Hanya saja, pemilihan gambar yang kurang tepat membuat penyajian teks cerpen kurang menarik serta animasi pada teks terlalu cepat, sehingga sulit membaca teks yang disajikan.

Secara keseluruhan media pembelajaran yang telah didesain dan diproduksi guru berisi materi pembelajaran pada bidang bahasa Indonesia dan bahasa Inggris pada jenjang SMP. Media yang dibuat

peserta kegiatan telah memanfaatkan fitur-fitur yang ada pada aplikasi *canva for education* sehingga media pembelajaran terlihat menarik dan beranimasi.

Kedelapan video media pembelajaran berfokus pada penjelasan pengertian, struktur teks, dan kaidah kebahasaan. Media pembelajaran mengarah pada aspek pemahaman berbagai genre teks disertai contoh-contoh masing-masing teks.

Pelatihan dan pendampingan mendesain dan memproduksi media ini sangat penting. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran yang menggunakan *canva for education* telah berlangsung secara interaktif, inovatif, dan menarik (Rahmatullah, Inanna, & Ampa, 2020; Bakri et al., 2021; Putra & Filianti, 2022). Penggunaan media *canva* pun dapat meningkatkan prestasi akademik siswa (Maryunani, 2021)

Pada sisi lain, pelatihan dan pendampingan ini menunjukkan bahwa guru belum memproduksi media pembelajaran yang berfokus kepada latihan menulis yang mengedepankan struktur teks masing-masingnya. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan durasi video yang maksimal 5 menit. Jika dikembangkan lagi video tersebut dengan memasukkan latihan per latihan berdasarkan struktur teks akan lebih sempurna.

Pada sisi lain, arahan Kurikulum 2013 ialah berbasis teks dengan penekanan kepada kegiatan menulis (Harahap, 2018). Bandingkan persentase keempat keterampilan berbahasa yang dirilis oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan yakni persentase kegiatan mendengar 10%, berbicara 23%, tata bahasa 6%, membaca 30%, dan menulis 31% (Frince, 2014). Dengan demikian, kegiatan menulis menduduki tempat yang besar dalam proses pembelajaran. Berbagai penelitian pun membuktikan bahwa penggunaan *canva* dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menulis (Yundayani, Susilawati, & Chairunnisa, 2019; Hadi, Izzah, & Paulia, 2021; Mukti, 2021; Widyatnyana & Rasna, 2021). Oleh sebab itu, keterampilan guru dalam mendesain dan memproduksi media pembelajaran berbasis aplikasi *canva for education* perlu ditingkatkan lagi khususnya dalam pembelajaran menulis.

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pelatihan dan pendampingan yang dilakukan kepada guru bahasa Indonesia dan bahasa Inggris dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut.

1. Adanya peningkatan pemahaman guru terhadap aplikasi *canva for education*. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata tes awal dan tes akhir. Rata-rata nilai tes awal sebesar 63,33 sedangkan nilai rata-rata tes akhir sebesar 90,83.
2. Guru mendesain dan memproduksi media pembelajaran dengan memanfaatkan berbagai fitur presentasi didukung animasi dan suara yang terdapat dalam aplikasi *canva for education*. Selanjutnya, guru memformatnya ke bentuk video mp4.
3. Guru mendesain dan memproduksi media pembelajaran berbagai genre teks yakni teks prosedur kompleks, teks deskripsi, teks naratif, teks prosedur sederhana, teks rekon, dan teks cerpen. Pada sisi lain, media pembelajaran tersebut berfokus kepada pengertian, tujuan, struktur, kebahasaan, dan contoh teks.
4. Media pembelajaran yang diproduksi peserta kegiatan telah memanfaatkan fitur-fitur yang terdapat pada aplikasi *canva for education*. Media pembelajaran bahasa yang diproduksi guru terlihat menarik dan beranimasi.
5. Perlu adanya upaya yang lebih intensif untuk memberikan pendampingan kepada guru bahasa baik bahasa Indonesia maupun bahasa Inggris agar mendesain dan memproduksi media pembelajaran berbagai genre teks yang bertumpu kepada aspek menulis.



## UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya yang telah memberi dukungan dana terhadap kegiatan pengabdian ini melalui DIPA FKIP Unsri tahun anggaran 2021 sesuai dengan SK Dekan FKIP Unsri No. 2208/LIN9.FKIP/TU.SK/2021 Tanggal 24 Agustus 2021.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bakri, N. F., Simaremare, E. S., Lingga, I. S., & Susilowaty, R. A. (2021). Pelatihan pembuatan materi presentasi dan video pembelajaran menggunakan aplikasi canva kepada guru di Kota Medan dan Jayapura secara online. *Jurnal Ilmiah Pro Guru*, 7(1), 1–10.
- Budhayanti, C. I. S., & Praba, L. N. (2021). Pelatihan strategi pembelajaran daring bagi guru-Guru di SDN 01 dan 05 Pluit. *DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(5), 1170–1180.
- Dharma, P. S. V., Ariesta, R., & Purwadi, A. J. (2019). Implementasi pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks di SMA Negeri 1 Bengkulu Tengah kelas XI. *Jurnal Ilmiah Korpus*, 3(1), 66–74.
- Frince, M. S. (2014). Efektivitas model pembelajaran berbasis masalah terhadap kemampuan menulis teks prosedur kompleks siswa kelas X SMK Negeri 13 Medan tahun pembelajaran 2013/2014. *Jurnal Edukasi Kultura: Jurnal Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 4(1), 1–12.
- Hadi, M. S., Izzah, L., & Paulia, Q. (2021). Teaching writing through canva application to enhance students' writing performance. *JOLLT Journal of Languages and Language Teaching*, 9(2), 228–235.
- Harahap, E. P. (2018). Pemahaman guru bahasa Indonesia SMP dan SMA dalam mengembangkan butir-butir pembelajaran kebahasaan dengan pendekatan komunikatif berbasis teks. *Pena: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 8(1), 67–79.
- Isodarus, P. B. (2017). Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks. *Jurnal Ilmiah Kebudayaan Sintesis*, 11(1), 1–11.
- Junaedi, S. (2021). Aplikasi canva sebagai media pembelajaran daring untuk meningkatkan kemampuan kreatifitas mahasiswa pada mata kuliah English for information communication and technology. *Bangun Rekaprima*, 07(2), 80–89.
- Mahardika, A. I., Wiranda, N., & Pramita, M. (2021). Pembuatan media pembelajaran menarik menggunakan canva untuk optimalisasi pembelajaran daring. *Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Masyarakat*, 4(3), 275–281.
- Maryunani. (2021). Meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran daring di masa pandemi melalui aplikasi canva untuk kelas VI SDN Krembangan selatan III Surabaya. *ELEMENTARY: Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 1(4), 190–196.
- Mukti, D. H. H. (2021). Best practice optimalisasi penggunaan canva dalam penulisan formal invitation di kelas XI SMK Negeri Tanjung Palas. *Vocational: Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan*, 1(4), 196–204.
- Pelangi, G. (2020). Pemanfaatan aplikasi canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 79–96.
- Putra, L. D., & Filianti, F. (2022). Pemanfaatan canva for education sebagai media pembelajaran kreatif dan kolaboratif untuk pembelajaran jarak jauh. *Educate: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 7(1), 125–138. <https://doi.org/10.32832/educate.v7i1.6315>
- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). Kajian usability aplikasi canva. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 07(01), 165–178.
- Rahmatullah, R., Inanna, I., & Ampa, A. T. (2020). Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Aplikasi Canva. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Undiksha*, 12(2), 317–327.
- Rahmawati, D., & Suhartono, S. (2019). Pendidikan lingkungan melalui kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia berbasis teks. In *Eksplorasi Bahasa, sastra, dan Budaya Jawa Timuran sebagai Upaya Penguatan Pendidikan Berbasis Ekologi* (pp. 119–128).
- Rusli, D. (2021). Pelatihan media belajar digital bagi guru SDIT Mutiara Pariaman di Era New Normal. *DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(5), 1226–1231.

- Santi, I. N., Mubaraq, R., Farid, F., & Sriwanti, S. (2020). Pelatihan membuat logo usaha menggunakan aplikasi canva bagi mahasiswa wirausaha. *Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 8(November), 41–45.
- Setiawan, B. A., & Jatmikowati, T. E. (2021). Pelatihan pengembangan bahan ajar handout berbasis aplikasi canva bagi guru di SMA Baitul Arqom. *Abdi Indonesia*, 1(1), 1–8.
- Sholeh, M., Rachmawati, R. Y., & Susanti, E. (2020). Penggunaan aplikasi canva untuk membuat konten gambar pada media sosial sebagai upaya mempromosikan hasil produk UKM. *SELAPARANG Jurnal Pengabdian Berkemajuan*, 4(November), 430–436.
- Taum, Y. Y. (2017). Pembelajaran sastra berbasis teks: Peluang dan tantangan Kurikulum 2013. *Jurnal Ilmiah Kebudayaan Sintesis*, 11(1), 12–22.
- Widyatnyana, K. N., & Rasna, I. W. (2021). Penerapan model discovery learning pada materi teks cerpen dengan menggunakan media canva for education. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 10(2), 229–236.
- Yundayani, A., Susilawati, S., & Chairunnisa, C. (2019). Investigating the effect of canva on students' writing skills. *English Review: Journal of English Education*, 7(2). <https://doi.org/10.25134/erjee.v7i2.1800>. Received