



INOVASI PEMBELAJARAN MELALUI KUIS BERANIMASI: PELATIHAN PENGGUNAAN CANVA UNTUK GURU SMKN 5 PONTIANAK

¹⁾Susanti Margaretha Kuway, ²⁾Madhiyono

¹⁾Program Studi Sistem Informasi, ²⁾Teknik Informatika
STMIK Pontianak

Jalan Merdeka No. 372 Pontianak

*Email: ^{*1)}shantykuway@stmikpontianak.ac.id, ²⁾madhiyono@stmikpontianak.ac.id

ABSTRAK

Di era digital saat ini, metode pembelajaran konvensional semakin ditinggalkan karena kurang menarik minat siswa yang lebih responsif terhadap teknologi dan media visual. Hal ini menantang tenaga pendidik, terutama di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), untuk menghadirkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman. Berdasarkan studi, media interaktif terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa, namun banyak pendidik yang belum memiliki keterampilan dalam memanfaatkan teknologi untuk menciptakan media pembelajaran inovatif. Pelatihan "Inovasi Pembelajaran melalui Kuis Beranimasi" yang dilaksanakan di SMK Negeri 5 Pontianak bertujuan untuk membekali pendidik dengan keterampilan membuat kuis interaktif menggunakan aplikasi Canva. Pelatihan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan kompetensi digital pendidik. Program ini mencakup tiga tahap: pengenalan materi berbasis AI, simulasi pembuatan kuis animasi, dan praktik langsung. Meskipun pelatihan berjalan lancar, beberapa kendala muncul terkait penggunaan smartphone. Evaluasi menunjukkan peningkatan pemahaman peserta terhadap materi yang diajarkan, terutama dalam pentingnya memberikan elemen yang menarik dan pemahaman cara mengombinasikan dengan visual-audio.

Kata Kunci : *Inovatif, Animasi, Pembelajaran Visual-Audio.*

PENDAHULUAN

Di era digital saat ini, metode pembelajaran konvensional semakin ditinggalkan karena kurang mampu menarik minat siswa yang cenderung lebih responsif terhadap teknologi dan media visual. Terlebih bagi tenaga pendidik di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), tantangan dalam menyampaikan materi pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan zaman semakin besar. Berdasarkan berbagai studi, penggunaan media interaktif dan visual terbukti dapat meningkatkan pemahaman siswa didik terhadap materi yang diajarkan. Namun, banyak tenaga pendidik yang belum memiliki keterampilan dalam memanfaatkan teknologi desain digital untuk menciptakan media pembelajaran yang inovatif. Oleh karena itu, pengabdian masyarakat berupa pelatihan "Inovasi

Pembelajaran melalui Kuis Beranimasi" sangat penting untuk membekali para tenaga pendidik SMK Negeri 5 Pontianak dengan keterampilan membuat kuis interaktif dan kreatif menggunakan aplikasi Canva. Program ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus memperkuat kompetensi digital para tenaga pendidik dalam menghadapi tantangan pendidikan modern.

Berangkat dari diskusi dengan beberapa pendidik/guru di SMK Negeri 5 Pontianak, bahwa masih rendahnya tingkat kesadaran para siswa didik untuk memahami pentingnya literasi bagi peningkatan prestasi akademik dan juga pengayaan wawasan keilmuan peserta didik. Masih banyak peserta didik yang bergantung pada pembelajaran disekolah, dengan demikian para pendidik tertantang untuk melakukan inovasi guna merancang

model pembelajaran yang dapat mendorong para peserta didik untuk memiliki kesadaran untuk mengembangkan diri selain pembelajaran disekolah. Hal ini lah yang menjadi dasar kegiatan PkM Pelatihan Penggunaan Canva dalam Pembelajaran melalui Kuis Beranimasi.

Media dan sumber belajar merupakan elemen krusial dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan bermakna. Pemilihan media yang tepat tidak hanya bergantung pada jenis materi yang disampaikan, tetapi juga pada teori-teori pendidikan yang mendasarinya, seperti teori belajar dan psikologi kognitif, teori konstruktivisme, dan teori keterlibatan kognitif. Ada beberapa pandangan yang berbeda tentang cara individu memahami dan berinteraksi dengan media pembelajaran. Media dan sumber belajar dapat diklasifikasikan menurut karakteristik tertentu, seperti tingkat interaktivitas, jenis konten, dan keaktifan peserta didik dalam proses belajar [1].

Penggunaan kuis beranimasi dalam pendidikan tingkat menengah kejuruan saat ini menghadapi beberapa tantangan yang signifikan, terutama terkait dengan kesiapan dan keterampilan tenaga pendidik dalam memanfaatkan teknologi digital. Meskipun kuis beranimasi dapat meningkatkan minat dan partisipasi peserta didik, masih banyak tenaga pendidik yang belum terbiasa menggunakan aplikasi desain seperti Canva atau platform sejenis untuk menciptakan konten interaktif. Selain itu, kendala infrastruktur seperti akses terbatas terhadap perangkat komputer dan koneksi internet yang stabil di beberapa sekolah juga menjadi hambatan. Di sisi lain, waktu yang diperlukan untuk mempersiapkan materi beranimasi sering kali menjadi tantangan tersendiri di tengah beban kerja tenaga pendidik yang padat. Oleh karena itu, meskipun kuis beranimasi menawarkan potensi besar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, penerapannya memerlukan dukungan pelatihan, infrastruktur, dan

kebijakan yang memadai agar dapat diimplementasikan secara efektif di SMK Negeri 5 Pontianak [2, 3].

Pemanfaatan teknologi informasi dalam proses pembelajaran didorong oleh berbagai faktor, termasuk perkembangan teknologi, kebutuhan akan metode pembelajaran yang lebih interaktif dan relevan, serta tuntutan agar peserta didik siap menghadapi dunia kerja yang semakin maju. Perkembangan teknologi informasi telah menghasilkan berbagai alat dan platform pembelajaran digital inovatif, seperti perangkat lunak pembelajaran interaktif, yang membuat implementasinya lebih mudah dan terjangkau di berbagai institusi pendidikan [4].

Media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, serta motivasi peserta didik, sehingga dapat mendukung proses belajar mengajar. Selain itu, seiring dengan perkembangan zaman, para pendidik dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran agar tujuan pendidikan dapat tercapai secara optimal. Meskipun saat ini sudah banyak variasi media pembelajaran yang tersedia, penggunaannya secara efektif dan efisien masih menjadi tantangan yang cukup kompleks. Pada dasarnya, konsep media pembelajaran melibatkan dua aspek yang saling berkaitan, yaitu perangkat keras (hardware) dan perangkat lunak (software) [5].

Ada berbagai jenis media pembelajaran yang bisa digunakan dalam proses belajar mengajar, diantaranya media audio, visual, audio-visual, dan multimedia. Setiap jenis media ini memiliki karakteristik dan kelebihan tersendiri dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik. Media pembelajaran dapat dikategorikan berdasarkan berbagai aspek, yaitu karakteristik fisik, pengalaman belajar, cara penggunaan, dan tingkat manfaatnya. Pengelompokan ini memudahkan pendidik dalam memilih serta menggunakan media pembelajaran

yang sesuai dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Sumber belajar dalam konteks pendidikan mencakup buku teks, media visual, internet dan teknologi digital, bahan bacaan tambahan, serta pembelajaran berbasis pengalaman. Setiap sumber ini memainkan peran penting dalam mendukung proses belajar peserta didik. Sumber belajar dapat dikategorikan berdasarkan teori yang mendasari penggunaannya, yaitu konstruktivis, kognitif, kolaboratif, dan yang berfokus pada motivasi. Klasifikasi ini membantu memahami tujuan serta pendekatan yang diterapkan dalam pengembangan dan pemanfaatan sumber belajar dalam konteks pendidikan [1].

Pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital tidak hanya menggunakan media powerpoint yang sederhana, tetapi juga dapat memanfaatkan aplikasi Canva untuk membuat media pembelajaran seperti presentasi, kuis, video interaktif, dan poster edukatif [6]. Pembuatan media pembelajaran menggunakan aplikasi Canva dalam pembelajaran Simulasi dan Komunikasi Digital memberikan berbagai manfaat, yaitu memudahkan para pendidik dalam membuat media yang menarik, menyediakan banyak elemen dan fitur, mudah diakses, meningkatkan kreativitas pendidik dan peserta didik, serta mempermudah dalam memahami materi. Aplikasi Canva dapat digunakan baik di gadget maupun laptop, sehingga proses desain media pembelajaran menjadi lebih cepat. Selain itu, aplikasi Canva secara otomatis menyimpan hasil kerja.

TINJAUAN TEORI

Permasalahan dapat dirumuskan yaitu Bagaimana membantu para pendidik untuk berinovasi dalam mendesain pembelajaran dengan memanfaatkan aplikasi Canva?

METODE PELAKSANAAN

Adapun metode yang digunakan dalam kegiatan di SMK Negeri 5 Pontianak yaitu Pendidikan Masyarakat. Metode Pendidikan Masyarakat merupakan

pendekatan yang tepat untuk kegiatan di SMK N 5 Pontianak dikarenakan dapat memberikan pelatihan keterampilan atau pengetahuan baru kepada para pendidik untuk pemanfaatan aplikasi Canva. Selain itu juga, metode pendidikan masyarakat dapat menciptakan perubahan yang berkelanjutan dalam SMK Negeri 5 Pontianak dengan mengembangkan kemampuan para pendidik dan siswa didik untuk mengatasi tantangan secara mandiri dan kolektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

PKM dibuka oleh Kepala Sekolah SMKN 5 Pontianak yaitu Ibu Hj. Millu Hatriwati, S.Pd, M.Pd, dilanjutkan dengan sesi perkenalan narasumber dengan peserta pelatihan sebanyak 59 tenaga pendidik dari 5 jurusan yaitu Perhotelan, Kuliner, Akuntansi, Design & Produksi Busana, serta Tata Kecantikan & Rambut. Selanjutnya sesi foto bersama, baru kemudian pemaparan materi menggunakan presentasi PowerPoint.



Gambar 1. Foto bersama

Pemaparan materi dimulai dari jam 09.00 sampai dengan jam 12.00 wib dengan dibagi dalam 3 tahap. Tahap 1 dimulai dengan memberikan materi terkait dengan pembelajaran berbasis AI bagi siswa didik. Disampaikan dalam bentuk presentasi menggunakan ppt yang sudah terlebih dahulu di berikan kepada pihak panitia SMK Negeri 5 Pontianak.



Gambar 2. Materi Pengantar

Tahap 2 dilanjutkan dengan memberikan simulasi disain Kuis Pembelajaran berbasis animasi dengan menggunakan aplikasi Canva yang sudah disiapkan dan juga telah tautan situs web kepada para pendidik melalui panitia program kegiatan IHT sebelum kegiatan dimulai. Diharapkan dengan dibagikannya tautan tersebut, para pendidik memperoleh gambaran terlebih dahulu apa yang akan dikerjakan dan mempersiapkan data yang diperlukan. Data yang harus disiapkan oleh para peserta IHT terdiri atas akun aplikasi Canva yang memang telah dimiliki oleh para peserta, kumpulan soal-soal pengayaan materi pembelajaran yang disesuaikan dengan mata pelajaran masing-masing. Soal-soal diminta untuk bervariasi, terdiri atas soal dengan pilihan jawaban, soal dengan pilihan benar atau salah, soal dengan menggunakan visual foto dan video.



Gambar 3. Pemaparan Simulasi

Tahap 3 dilakukan pelatihan dengan praktek membuat pembelajaran atau kuis beranimasi menggunakan aplikasi Canva. Peserta rata-rata menggunakan laptop masing-masing, namun ada juga yang menggunakan smartphone karena tidak membawa laptop.

Pelatihan dilakukan dengan praktek langsung yang dipandu oleh narasumber dengan dibantu oleh mahasiswa pendamping, serta diikuti oleh para peserta tahap demi tahap. Langkah ke-1, peserta dibimbing untuk menentukan desain

template terlebih dahulu sesuai mata pelajaran yang diampu.



Gambar 4. Menyediakan Template

Langkah ke-2, peserta dibimbing untuk menyusun pertanyaan dari soal-soal yang telah disiapkan terlebih dahulu.



Gambar 5. Menyiapkan Pertanyaan

Langkah ke-3, peserta dapat menambahkan elemen animasi. Aplikasi Canva telah menyediakan fungsi Elemen untuk dipergunakan sesuai kebutuhan, selain itu fungsi Unggahan/Upload dapat dipergunakan peserta jika akan menambahkan gambar/video/audio yang dimiliki. Cara nambahkan Elemen atau Unggahan yaitu drag & drop gambar/video ke dalam desain. Untuk audio, cukup klik audio yang dipilih kemudian diletakkan di bawah desain yang akan disisipkan, panjang audio disesuaikan dgn ukuran desain.



Gambar 6. Pendampingan Pelatihan

Desain juga dapat dioptimalkan dengan menambahkan animasi pada objek yang dipilih saja, sedangkan jika untuk menganimasikan perpindahan slide maka diklik pada slide di bagian bawah.



Gambar 7. Menyisipkan Animasi

Langkah ke-4, menghubungkan objek ke slide lainnya dengan cara pilih objek yang akan dihubungkan, kemudian pilih titik tiga kemudian pilih halaman/slide yang menjadi tujuan.



Gambar 8. Mengatur perpindahan slide

Langkah ke-5, merupakan langkah terakhir setelah seluruh langkah telah selesai yaitu menguji dan membagikan hasil materi pembelajaran. Memilih tombol tampilkan untuk menguji apakah materi pembelajaran/kuis berjalan sesuai yang diharapkan. Sedangkan untuk dibagikan kepada para peserta didik pilih tombol bagikan/share. Setelah di pilih maka akan terlihat 7 pilihan yaitu unduh, tautan, tampilkan, cetak dengan canva, situs web, tampilkan dengan rekam, dan Ms. Power Point. Jika dipilih link atau situs web maka tautan yang tampil dapat dicopi dan dibagikan kepada peserta didik untuk diakses.



Gambar 9. Menguji hasil disain

Setelah praktek diselesaikan oleh seluruh peserta, maka disediakan sesi tanya jawab. Beberapa peserta ada mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang langsung dijawab dengan menerangkan ataupun dijawab dengan mempraktekan langsung agar mudah dipahami oleh peserta yang bertanya. Secara keseluruhan kegiatan pelatihan berjalan dengan lancar, dapat diikuti oleh seluruh peserta, sedangkan kendala tidak terlalu banyak. Kendala yang terjadi hanya pada peserta yang menggunakan smartphone dalam mempraktekan materi yang diberikan. Untuk peserta yang menggunakan laptop secara keseluruhan tidak memiliki kendala.

Kegiatan pelatihan menyediakan link kuesioner untuk dinilai oleh peserta sebelum kegiatan pelatihan ditutup oleh panitia. Berdasarkan kuesioner terlihat bahwa peserta telah memahami materi yang diberikan

Berdasarkan kuesioner sebelum dan sesudah kegiatan, maka setelah pelatihan selama 3 jam, peserta yang sudah tahu adanya aplikasi canva dan telah trampil memanfaatkan aplikasi canva menjadi 100%, 100% peserta mengerti bagaimana membuat pembelajaran berbasis animasi dengan visual-audio.

KESIMPULAN

Kegiatan PkM yang telah selesai dilaksanakan berhasil memberikan pemahaman kepada peserta dimana poladata dan prediksi sudah dapat dilakukan sebagian oleh peserta setelah mengikuti kegiatan. Berdasarkan kuesioner, terjadi peningkatan pemahaman akan prediksi dimana jumlah peserta yang tidak mengerti tentang visualisasi data, pola data dan prediksi menjadi berkurang.

Pada kegiatan berikutnya, kegiatan dapat ditambahkan pada perulangan dan penggunaan data baru yang lebih variatif sehingga pemahaman peserta akan lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdullah, D.S., Hadi, R.N., & Suryandari, M. (2024). Peran Media Pembelajaran dalam Konteks Pendidikan Modern. *Sindoro Cendikia Pendidikan*, 4(1), 91-101.
- [2] Aditia, R., (2024). Peran dan Tantangan Teknologi Augmented Reality dalam Meningkatkan Pengalaman Pengguna Media. *Amerta: Jurnal Ilmu Sosial dan Humaniora*, 4(1), 35-43.
- [3] Pelangi, Garris, & Syarif, U. (2020). Pemanfaatan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran bahasa dan sastra Indonesia jenjang SMA/MA. *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2), 1-18.
- [4] Shofiyulloh, M., Fajarianti, S.N.F., Gunawan, A.F., & Basori. (2024). Klasifikasi Media dan Sumber Belajar dari Landasan Teori Penggunaan. *Journal of International Multidisciplinary Research*, 2(6), 345-353.
- [5] Waruwu, L., Zebua, A.M., Lase, F.K., & Harefa, O. (2024). Evaluasi Penggunaan Teknologi Informasi dalam Pembelajaran di SMK: Tantangan, Peluang dan Solusi. *Journal of Education Research*, 5(3), 3790-3799.
- [6] Yulianti, W., & Mahpudin, A. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital Di Smk Negeri 1 Kuningan. *IMEIJ: Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(4), 5274-5281.