



Respon Pembelajaran Kolaboratif dengan Aplikasi Online

Perancangan Lingkungan Belajar Kolaboratif dengan Canva

¹Dwi Sulisworo*, ¹Dian Artha Kusumaningtyas

Corresponding Author: *dwi.sulisworo@uad.ac.id

¹ Universitas Ahmad Dahlan, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan respon peserta pelatihan ketika mengalami pembelajaran kolaboratif menggunakan aplikasi Canva. Dengan mengalami pembelajaran ini, peserta akan dapat menerapkan strategi sejenis ketika menjadi pengajar. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan dengan penjelasan secara kualitatif. Peserta berjumlah 30 dosen muda. Aktivitas utama yang dilakukan peserta mencakup perancangan pembelajaran kolaboratif, pengembangan media pembelajaran kolaboratif, dan sharing pengalaman. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa semua kelompok telah menggunakan berbagai macam jenis media secara kreatif. Pada umumnya peserta menyatakan bahwa hasil ini dapat tercapai karena kemudahan aplikasi dan ketersediaan berbagai elemen untuk membuat media yang kreatif sesuai keinginan pengguna. Namun demikian, dari produk yang dihasilkan, belum semua fasilitas yang ada pada aplikasi telah digunakan. Keterbatasan waktu mencoba menjadi sebab tidak semua fitur dapat dieksplorasi dengan baik. Peserta merasa optimis untuk dapat menggunakan aplikasi ini dalam mendorong pembelajaran kolaboratif yang lebih interaktif secara online.

Kata Kunci: Pembelajaran Kolaboratif, Online, Media Pembelajaran, Pelatihan Pendidik

Pendahuluan

Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran bukan merupakan hal yang baru. Sepertinya penggunaan ini sudah menjadi kebutuhan dasar dalam pembelajaran. Pendidik dalam berbagai level pendidikan didorong untuk memiliki literasi yang baik dalam pemanfaatan berbagai aplikasi berbasis teknologi ini [1,2]. Untuk mencapai kompetensi yang dipersyaratkan dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, pengambil kebijakan pendidikan telah mengeluarkan berbagai kebijakan dan pendanaan untuk meningkatkan kemampuan para pendidik; termasuk pada pendidik di tingkat perguruan tinggi [3].

Pada sisi yang lain, ada kompetensi lain yang perlu dikuasai oleh para peserta didik untuk dapat berkembang di era digital ini. Salah satu kompetensi penting tersebut adalah kemampuan untuk berkolaborasi dengan berbagai keahlian dan latar belakang lainnya [4,5]. Fenomena ini menjadikan peran pendidik dalam pengembangan pembelajaran tidak sekedar pada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi saja, namun juga memanfaatkan teknologi tersebut untuk mengembangkan lingkungan belajar yang kolaboratif [6]. Dengan keterbatasan waktu untuk menyiapkan pembelajaran yang sesuai tentu tidak mudah bagi para pendidik. Ketersediaan berbagai aplikasi dengan basis kerja kolaboratif menjadi peluang untuk menjembatani kesenjangan ini. Aplikasi yang mudah dipakai, tersedia berbagai menu dan elemen untuk mengembangkan lingkungan belajar yang kolaboratif sangat sesuai bagi kebutuhan para pendidik [7,8].

Pelatihan bagi para pendidik muda untuk dapat menerapkan pembelajaran kolaboratif berbantuan teknologi informasi dan komunikasi adalah penting bagi penerapan pembelajaran berbasis proyek atau berbasis masalah pada perguruan tinggi. Penelitian ini menjelaskan respon pendidik muda di perguruan tinggi ketika mengalami pembelajaran kolaboratif berbantuan Canva. Canva merupakan salah satu aplikasi online yang dapat digunakan untuk mengembangkan lingkungan belajar kolaboratif dengan berbagai fasilitas yang lengkap.

Metode

A. Konteks

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan. Peserta adalah 30 dosen junior (12 laki-laki, 18 perempuan) yang mengikuti program sertifikasi sebagai pengajar. Para peserta berasal dari 5 perguruan tinggi yang ada di Kota Yogyakarta. Salah satu materi dalam program ini adalah mengembangkan lingkungan pembelajaran kolaboratif berbantuan teknologi informasi dan komunikasi. Aplikasi yang digunakan dalam aktivitas ini adalah Canva. Interaksi antara instruktur dan peserta dalam pembelajaran ini menggunakan aplikasi Zoom. Produk yang dihasilkan digunakan sebagai data untuk dianalisis. Respon peserta diperoleh melalui wawancara bebas yang menjelaskan tingkat kepuasan peserta, manfaat aplikasi, dan peluang penerapan dalam pembelajaran yang diperoleh secara online.

B. Aplikasi

Canva (<https://www.canva.com/>) merupakan aplikasi online yang dapat digunakan untuk berbagai pengembangan media. Pengguna Canva cukup melakukan drag-and-drop dan memilih berbagai format media yang tersedia seperti foto, shape, animasi, grafik, dan font. Meski aplikasi ini untuk layanan penuh harus membayar, namun aplikasi ini tetap dapat digunakan secara gratis dengan fitur yang lengkap. Hasil dari pengembangan aplikasi ini dapat ditempelkan pada berbagai platform lain dengan mudah seperti pada sosial media, presentasi dan website.

C. Tahapan Aktivitas

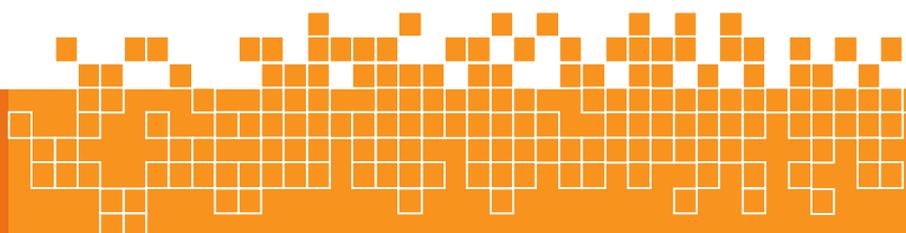
Pelatihan pengembangan lingkungan belajar kolaboratif dilakukan dalam waktu 12 jam belajar. Aktivitas yang dilakukan mencakup:

- Instruktur memberikan contoh penggunaan Canva untuk aktivitas kolaborasi
- Instruktur membagi peserta menjadi kelompok dengan 5 anggota.
- Setiap kelompok memuat link pada Canva untuk dapat diedit oleh semua anggota kelompok
- Setiap kelompok membuat materi ajar pada bidang yang dipilih bersama
- Setiap kelompok membagikan produk akhir kepada semua kelompok
- Sharing pengalaman setiap peserta

Hasil

Tabel 1 menunjukkan elemen-elemen yang digunakan untuk membuat media pembelajaran kolaboratif oleh masing-masing kelompok.

Ada banyak respon peserta yang bersifat positif setelah mengalami pembelajaran kolaboratif dengan Canva. Beberapa respon yang mewakili respon sejenis adalah sebagai berikut.



- Peserta 11: Ternyata Canva memiliki banyak menu untuk membuat materi presentasi lebih menarik. Saya sudah mencoba mengeksplorasi berbagai fitur. Tapi tidak bisa semua saya coba karena waktu yang terbatas.

Tabel 1. Fitur yang digunakan kelompok

Kelompok	Element yang digunakan					
	Text	Shape	Gambar	Animasi	Video	Link
1	X	X	X	X	-	-
2	X	X	X	X	X	-
3	X	X	X	X	X	-
4	X	X	X	X	X	-
5	X	X	X	X	-	-
6	X	X	X	X	X	-

- Peserta 14: Kelompok kami memasukkan video yang diambil dari sumber di luar Canva dan dapat digunakan dengan baik. Dengan cara ini kami bisa lebih kreatif untuk mengolah bahan ajar agar lebih menarik bagi mahasiswa.
- Peserta 21: Saya senang sekali ikut pelatihan ini. Menarik sekali dan banyak hal baru yang saya peroleh. Kalau diperkenankan, mohon untuk diadakan pelatihan lagi agar lebih banyak yang dapat diperoleh.
- Peserta 23: Ketika di kuliah yang saya ampu harus menerapkan pembelajaran kolaboratif, saya sudah memiliki ide bagaimana menggunakan Canva untuk pembelajaran saya. Namun saya perlu belajar lagi agar lebih banyak yang dapat saya terapkan.

Pembahasan

Media yang menarik mendorong minat yang lebih baik bagi peserta didik. Kemerarikan ini dapat dimunculkan dengan berbagai cara ketika mengembangkan media pembelajaran. Pemilihan jenis dan ukuran font pada latar tertentu dapat meningkatkan kemerarikan. Penyediaan berbagai format media seperti teks, gambar, animasi, atau video secara dinamis juga dapat untuk meningkatkan kemerarikan. Pemilihan warna-warna untuk berbagai penekanan materi juga menjadi cara untuk hal yang sama. Pada Canva, pengguna dapat menggunakan semua format tersebut baik dengan membuat sendiri ataupun menggunakan template yang ada. Pada Gambar 1 menunjukkan salah satu slide yang menggunakan template yang ada dan menambahkan infografis yang diunggah dari sumber di luar Canva.



Gambar 1. Menambahkan infografis pada frame yang interaktif dari template yang ada

Dalam produk-produk yang dihasilkan kelompok selama pembelajaran, semua kelompok menggunakan *template* yang sudah ada dan melakukan modifikasi pada berbagai elemen yang ada dengan menggunakan menu yang tersedia. Penggunaan yang *drag and drop* ini menjadikan peserta mudah dan cepat untuk membuat media yang diinginkan. Kajian yang dilakukan Ref. [9] menunjukkan penggunaan menu drag and drop mendorong pada kinerja pembelajaran yang lebih baik. Hasil ini juga ditunjukkan pada penelitian Ref. [10].

Ketika pembelajaran, semua kelompok dapat menyelesaikan tugas secara kolaboratif dengan waktu yang tersedia. Selama pengembangan media ini, setiap anggota dapat melihat secara serentak media yang dihasilkan oleh kelompok. Setiap anggota dapat mengedit untuk memperbaiki produk yang dihasilkan tanpa merasa takut akan kesalahan. Kerja bersama yang *realtime* memungkinkan untuk saling mengakomodasi harapan semua kelompok. Dengan *social learning theory*, fenomena ini dapat dijelaskan. Ketika peserta melihat peserta lain mengerjakan aktivitas tertentu dan melihat hal itu sesuatu yang baik, peserta tersebut cenderung untuk mencoba melakukan hal yang sama. Sehingga dalam aktivitas tersebut terjadi sharing pengetahuan dengan lebih baik. Fenomena ini juga terjadi pada penelitian yang ditunjukkan oleh Ref. [11]. Produk yang dihasilkan memperoleh tambahan kualitas dari semua anggota kelompok. Peran yang jelas bagi setiap anggota memungkinkan untuk memperoleh produk sesuai rencana yang disepakati kelompok. Dalam pengembangan setiap anggota memungkinkan untuk menunjukkan kreativitas masing-masing. Teknik ini sangat sesuai untuk peserta didik yang ada pada kelompok *digital native* [12]. Gambar 2 menunjukkan kreasi memilih foto bagi dirinya masing-masing.



Gambar 2. Memasukkan anggota kelompok dalam bentuk foto yang menarik sesuai kreasi masing-masing



Gambar 3. Memasukkan video untuk mengamati fenomena

Sebagaimana klaim dari provider Canva, aplikasi ini memberikan kemudahan dalam pengoperasiannya dengan berbagai cara dan juga menyediakan berbagai format elemen media yang menarik dan interaktif. Platform yang memungkinkan kerja kolaboratif dan dibagikan ke berbagai platform yang berbeda menjadikan pengguna mudah dalam mengelola aktivitas [13]. Meski aplikasi ini tidak spesifik untuk pendidikan, namun pengelompokan layanan sesuai bidang menjadikan pengguna mudah melakukan customisasi media yang akan dibuat [14]. Kemudahan ini meningkatkan produktivitas pengguna [15]. Tidak hanya menggunakan sumber yang ada pada aplikasi, pengguna juga dapat mengunggah dan menggunakan materi dari luar aplikasi misalnya video seperti pada Gambar 3.

Kesimpulan

Pembelajaran kolaboratif dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi kebutuhan saat ini agar peserta didik memperoleh lingkungan belajar yang relevan dengan dunia kerja. Pengalaman mengikuti pembelajaran dengan lingkungan sejenis menumbuhkan optimisme pada dosen muda untuk merancang pembelajaran sesuai dengan ketentuan pemerintah, yaitu pembelajaran berbasis proyek atau pembelajaran berbasis masalah. Aplikasi online yang memiliki banyak elemen untuk mengembangkan media pembelajaran mendorong pada kreativitas pengguna. Aktivitas kolaborasi secara online memungkinkan peserta untuk saling berbagi pengetahuan untuk menghasilkan produk bersama yang lebih baik.

Referensi

- [1] Hermawan, H. D., Deswila, N., & Yunita, D. N. (2018, July). Implementation of ICT in Education in Indonesia during 2004-2017. In *2018 International Symposium on Educational Technology (ISET)* (pp. 108-112). IEEE.
- [2] Shoraevna, Z., Eleupanovna, Z., Tashkenbaevna, S., Zulkarnayeva, Z., Anatolevna, L., & Nurlanbekovna, U. (2021). Teachers' views on the use of Information and Communication Technologies (ICT) in education environments. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (ijET)*, *16*(3), 261-273.
- [3] Salehudin, M., Arifin, A., & Napitupulu, D. (2021). Extending Indonesia Government Policy for E-Learning and Social Media Usage. *Pegem Journal of Education and Instruction*, *11*(2), 14-26.
- [4] Legowo, B., Kusharjanta, B., Sutomo, A., Mulyadi, M., & Wahyuningsih, D. (2019). Increasing Competency 4C using The G-Suite Application for Education. *International Journal of Active Learning*, *4*(2), 168-171.
- [5] Son, J., Lee, S., & Han, J. (2022). The Effectiveness of Collaborative Learning in SW Education based on Metaverse Platform. *Journal of The Korean Association of Information Education*, *26*(1), 11-22.
- [6] Weng, X., Cui, Z., Ng, O. L., Jong, M. S., & Chiu, T. K. (2022). Characterizing Students' 4C Skills Development During Problem-based Digital Making. *Journal of Science Education and Technology*, *31*(3), 372-385.
- [7] Santiana, S., Silvani, D., & Ruslan, R. (2021). Optimizing LMS CANVAS for Interactive Online Learning Perceived by the Students. *Journal of English Education and Teaching*, *5*(4), 529-543.
- [8] Al Kalbani, B., Naidu, V. R., Gupta, R. R., & Al Sawafi, A. (2020). Teaching Mathematics Through Online Collaborative Environment In The Higher Education Context. *IJAEDU-International E-Journal of Advances in Education*, *6*(17), 238-245.
- [9] Kayaalp, F., & Dinc, F. (2022). A mobile app for algorithms learning in engineering education: Drag and drop approach. *Computer Applications in Engineering Education*, *30*(1), 235-250.
- [10] Collomb, M., & Hascoët, M. (2008). Extending drag-and-drop to new interactive environments: A multi-display, multi-instrument and multi-user approach. *Interacting with Computers*, *20*(6), 562-573.
- [11] Li, R., & Wang, Y. (2019, August). Research on the influence of tutor's information behavior on graduate students' digital literacy—analysis based on social learning theory. In *2019 IEEE International Conference on Computer Science and Educational Informatization (CSEI)* (pp. 114-117). IEEE.
- [12] Sarkar, N., Ford, W., & Manzo, C. (2017). Engaging digital natives through social learning. *Systemics, Cybernetics and Informatics*, *15*(2), 1-4.
- [13] Hadi, M. S., Izzah, L., & Paulia, Q. (2021). Teaching writing through Canva application. *Journal of Languages and Language Teaching*, *9*(2), 228-235.
- [14] Yundayani, A., Susilawati, S., & Chairunnisa, C. (2019). Investigating The Effect of Canva on Students' writing Skills. *English Review: Journal of English Education*, *7*(2), 169-176.
- [15] Kim, H. E., Song, H. D., & Lee, Y. C. (2021, July). The Effect of Academic Self-Efficacy, Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and Acceptance Attitude on Learning Persistence through Student Engagement in MOOC. In *EdMedia+ Innovate Learning* (pp. 892-897). Association for the Advancement of Computing in Education (AACE).

Authors



Dwi Sulisworo adalah Guru Besar pada bidang Teknologi Pembelajaran dari Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta. Telah banyak publikasi yang dihasilkan baik nasional maupun internasional baik pada jurnal maupun prosiding. Sulisworo memiliki minat pada kajian-kajian penerapan teknologi untuk pendidikan dan dampaknya bagi pengembangan kompetensi peserta didik. (email: dwi.sulisworo@uad.ac.id).



Dian Artha Kusumaningtyas adalah dosen senior di Program Studi Pendidikan Fisika, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta. Saat ini menjadi Penanggung Jawab Program Pekerti dan AA di institusi yang sama. Beliau memiliki minat riset pada pembelajaran sains, evaluasi pembelajaran, pengembangan sekolah di wilayah sub-urban. (email: dian.artha@pfs.uad.ac.id).

